

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, 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
Программирование и дизайн DVD
Антон Логвинов, Александр Матросов

Иллюстрации на обложках
Евгений Деко
Иллюстрация на постере «Forgotten Realms»
Тодд Локвуд
Иллюстрация на постере «Без пощады»
Евгений Деко

ИЗДАТЕЛЬ ООО «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА»

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

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова,
Дмитрий Емельянов, Надежда Кондра,
Сергей Смакаев, Дина Ситдикова
sales@aviton-press.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

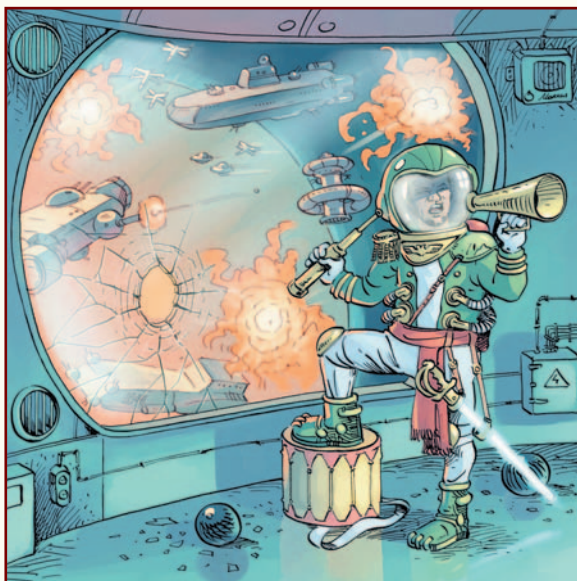
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1,
«Мир фантастики»
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364
e-mail журнала: pochta@mif.ru
сайт: WWW.MIRF.RU

Последние номера журналов «Мир фантастики»,
«Игромания», «Лучшие компьютерные игры»
и «Mobi!» можно приобрести в онлайн-магазине:
www.igromania.ru/?shop

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Мир фантастики» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.
Цена свободная. Тираж 31.000. Отпечатано в ОАО «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (095) 67-128 (склад), 8-916-241-5548.
© «Мир фантастики», 2003-2005 год.

МИР ФАНТАСТИКИ

АВГУСТ 2005



О ТРИУМФЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ И «ЗАСИЛИИ» ФЭНТЕЗИ

Здравствуйте,
дорогой читатель!

В последнее время поклонники журнала нередко упрекали редакцию, что «Мир фантастики» слишком много внимания уделяет фэнтези во всех его разновидностях. Мол, забыли они там уже, в своем издании, про научную фантастику, про космическую оперу и про другие популярные жанры. А ведь журнал называется «Мир фантастики», а вовсе не «Мир фэнтези»!

Конечно, мы и не думали отказываться от научной фантастики, не переставали писать про новейшие технологии и космос будущего, про виртуальную реальность и альтернативную историю. Но читатели правы: определенный перегиб в сторону фэнтези в «МФ», по крайней мере, в последних номерах, наблюдается. Потому мы решили порадовать поклонников научной фантастики, и большую часть материалов в августовском номере посвятить ей.

На 128 страницах журнала перед вами парадом про-

маршируют все основные жанры современной НФ. Вы побываете во вселенной Александра Зорича, где разворачивается действие одной из ярчайших русских космоопер — «Завтра война». Вы прочтете о путешествиях во времени, которые совершали литературные персонажи. Посмеетесь над похождениями экипажа «Planet Express» в обзоре юмористического сериала «Futurama». Узнаете о многообразии кибернетических рас в нашей и соседней галактиках, а также о вариантах апокалипсиса на отдельно взятой планете... На закуску вас ожидает великолепный научно-фантастический рассказ Юрия Нестеренко. Да возликуют поклонники традиционной НФ!

Но и любители фэнтези в обиде не останутся. В этом номере стартует новая рубрика, подобная уже ставшим популярными «Архиву Минас-Тирита» и «Храму джедаев». Она посвящена конкретной вселенной — знаменитому межавторскому проекту «Забывшие коро-

левства» («Forgotten Realms»), самому детализированному фэнтезийному миру. «Забывшие королевства» пустили глубокие корни в нескольких пластах, про которые пишет наш журнал: литература, компьютерные и настольные игры. Какой из этих пластов оказал наибольшее влияние на развитие «Королевств», определить трудно: настольная ролевая игра «Dungeons & Dragons», романы Роберта Сальваторе или компьютерные RPG «Baldur's Gate» и «Neverwinter Nights»? Материалы новой рубрики будут отталкиваться от всех источников в равной мере. А дебютной статьей станет работа Антона Курина про пантеон «Забывших королевств».

Предупрежу письма недовольных поклонников фэнтези (а ведь такие могут найтись!), которые увидят в обилии научно-фантастических материалов ущемление собственных интересов. «Мир фантастики» не меняет своей концепции — в дальнейшем журнал будет в равной мере рассказывать про «фэнтези и фантастику во всех проявлениях» (заметьте, фэнтези в девизе журнала стоит на первом месте), точно так, как он это делает вот уже два года. Нынешний номер — это не только подарок любителям научной фантастики. Для поклонников «чистого фэнтези» это отличная возможность познакомиться с интересным, популярным жанром, в котором хоть и нет магии, зато фантазии, ярких персонажей, живого действия не меньше, чем в жанре меча и колдовства.

Увидимся и поговорим о фантастических проблемах на «Почтовой станции».

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в «Мире фантастики»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы и рисунки, но мы не можем публиковать все произведения на журнальных страницах. Зато на диске выкладываются рассказы и рисунки читателей. Если, посылая нам рассказ или рисунок, вы делаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске», мы опубликуем произведение на диске, и с ним оно будет включено в «МФ» по желанию читателя. Если вы хотите, чтобы ваше произведение было опубликовано на страницах журнала (с выплатой гонорара),

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

СОДЕРЖАНИЕ

Книжный ряд

11



- Литературные новости 12
- Контакт: **Сергей Чекмаев** 14
- Рецензии: **Книги номера** 17
- Анонсы новых книг 28
- Классики: **Рэй Брэдбери** 34
- Жанры: **Хроноопера** 37
- Что почитать? 40

Видеодром

41

- Новости киноиндустрии 42
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 43
- Рецензии: **После финальных титров** 46
- Новинки видео 50
- Сериал: **Футурама** 52
- Новости аниме 56
- Аниме: **Chrno Crusade** 57
- Фильм на DVD: **«Искатели приключений»** 60
- Что посмотреть? 62



Игровой клуб

63

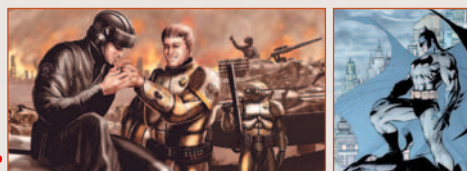


- Новости компьютерных игр 64
- Лучшие компьютерные игры 65
- Новости настольных игр 67
- Лучшие настольные игры 68

Врата миров

69

- **Завтра война** Мир Александра Зорича 70
- **Бэтмен** Вселенная Темного рыцаря 74
- Забытые Королевства: **Вот и Фэйруна** 80





АВГУСТ 2005



- Бестиарий: **Космические роботы** 83
- Информаторий 88



Машина времени

89



- Хронология фантастики 90
- Если бы: **Глобальные катастрофы** 91
- Назад в будущее: **Секреты клонирования** 96
- Арсенал: **Супероружие** 101
- Будущее — сегодня 106
- Сети интернета 108



Зона развлечений

109

- Юрий Нестеренко «Патриоты» 110
- Владимир Аренев «Кощеево овим» 118
- Комната смеха: «Как читать критические статьи» 122
- Зона комикса 123
- Конкурс «Фантастическая викторина» 124
- Почтовая станция 126



Реклама в номере



- «Акелла» 1, 33
- «Альфа-книга» 45
- АСТ 79
- «Звезда» вторая обложка
- «Информ-Мобил» 125
- «Саргона» четвертая обложка
- ИД «ТехноМир» 8, 44, 47, 55, 94, 107
- «Цитадель Олмера» 31
- «Эксмо» 121
- «Элвис-Телеком» 117
- Nescafe-IMAX 2
- Nikita третья обложка
- West Video 15





Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным компакт-диск или DVD-диск. Вас ждут разделы «Видеодиск», «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

Времена Индианы Джонса давно прошли. Но его популярность не дает спать спокойно многим режиссерам и сценаристам. Попытки возродить жанр мистических авантюрно-приключенческих фильмов были, есть и будут. Возьмем, к примеру, ту же «Лару Крофт» — красивая картинка, но вот сюжет подкачал. Да и не лежит душа у зрителей к тому, чтобы ключевым персонажем такого жанра была девушка. Не женское это дело — по пещерам да по лесам лазить.

Но режиссеры не прекращали попыток, и вот за дело взялись Питер Пау и Мишель Йео, уже известные нам по фильму «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» — первый участвовал в проекте в качестве оператора, вторая исполняла главную роль.

Распределив между собой режиссерские (Питер Пау) и продюсерские (Мишель Йео) функции, они приступают к съемкам фильма «Искатели приключений». Собрав сильную команду, они создают красивую и захватывающую приключенческую сказку.



Главные герои фильма Йин Фей (Мишель Йео) и Эрик (Бен Чаплин).

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 DirectX (установка происходит автоматически).

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



Смерть может прийти и в образе прекрасных дам.

ку. Подробнее о фильме читайте на страницах журнала, в разделе «Фильм на DVD». Единственное, что еще можно добавить: то, что не получилось у американских режиссеров, очень даже неплохо получилось у китайских. Фильм стоит посмотреть, возможно, и не один раз.

Бонусы на DVD

Помимо самого фильма, на DVD вы также найдете дополнительные материалы. Первый бонус — это фильм о фильме. Короткометражный видеоролик, из которого вы узнаете: как проходили съемки фильма, услышите мнения самого режиссера и актеров, исполнявших главные роли. Второй бонус — информационные статьи о создателях и актерах. Здесь вы найдете все, что вы когда-либо хотели узнать о них.

ТЕМА ДИСКА

Темой диска обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного «МФ», которое в силу некоторых причин хо-



«Бэтмен навсегда».

телось 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.

Тема супергероев вновь стала популярна этим летом. Популярность ознаменована выходом на большие экраны долгожданной ленты «Фантастическая



«Бэтмен: Начало».

четверка», а также фильма «Бэтмен: Начало». О последнем мы и поговорим, так как именно он стал ключевой фигурой «Темы диска». Обзор мира Бэтмена вы можете прочесть в разделе «Врата миров».

С конца 80-х годов вышло 5 фильмов про Бэтмена. Некоторые из этих фильмов считаются удачными, некоторые не очень. Выложить сами фильмы мы, конечно, не можем, зато на диске вы найдете полную подборку роликов к этим лентам. Видеофрагменты помогут составить впечатление и решить — стоит смотреть эти фильмы или нет.

Кроме фильмов, Бэтмен обзавелся множеством игр, как компьютерных, так и приставочных. На диске вы обнаружите ролики и видеоотрывки из игр «Batman Begins», «Batman: Rise of Sin Tzu» и «Batman: Dark Tomorrow».

Помимо этих материалов, вы найдете обширную подборку обоев, как к фильмам про Бэтмена, так и по комиксам. А также набор фирменных бэтменовских шрифтов.



ВИДЕОДРОМ

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

Братья Гримм



«100% избавление от нечисти и злой магии. Работаем с 1812 года. Братья Гримм».

Новый взгляд на этих немецких сказочников можно смело назвать оригинальным. После просмотра первого официального ролика, который вы и найдете на диске, впечатление остается хорошим. Мэтт Дэймон и Хит Леджер в роли двух братьев смотрятся хорошо и гармонично. Да и сам фильм, помимо красивой картинки, похоже, будет отличаться грамотным юмором и динамичным сюжетом. Осталось только его дождаться — выход фильма на мировые экраны обещан в августе.

Помимо ролика, на диске лежат официальные постеры к фильму. Даже в них создатели решили пошутить, вполне удачно, надо сказать.

Земля мертвецов

Джордж Ромеро обратился к жанру, который выдумал сам. Нас снова ждет фильм про зомби от режиссера, кото-



Джордж Ромеро наделил зомби разумом.

рый действительно знает, как нужно делать такие картины. Земля заселена зомби, люди заперты в городе — последнем пристанище живых. Прочсть про фильм можно в разделе «Видеодром», а потом сразу стоит посмотреть ролик — его вы обнаружите на диске. Впечатления от просмотра остаются самые положительные — это будет действительно шедевр, который станет достойным продолжением «Ночи мертвецов», «Рассвета мертвецов» и «Дня мертвецов». С первых моментов просмотра ролика начинаешь чувствовать напряжение; постепенное нагнетание обстановки, столь любимое американскими режиссерами, доведено Ромеро до пика. После медленного и давящего начала следует быстрая смена кадров, режиссер старается нас заинтересовать и запугать одновременно. И, надо сказать, это у него с блеском получается.

Кроме ролика, на диске вас ждут обои, постеры и экранные заставки к фильму — «джентльменский набор» для любителей пощекотать нервы.

А также

Долгожданный ролик к фэнтези-фильму «Хроники Нарнии». Ролики, постеры и обои к красивой детской сказке «Чарли и шоколадная фабрика» и фантастической ленте «Остров». Ролики фантастического сериала «Горец», новой игры «hack//G.U.» и фантастической мелодрамы «Gin-iro no kami no Agito» — все это материалы к разделу «Новости аниме». Обои и концепт-арт к мистическому аниме-сериалу «Chrno Crusade». Концепт-арт, постеры и обои к комикс-экранизации «V» значит «Вендетта». Обои, игра «Убий Бендера», фирменные шрифты, экранные заставки, раскраски для WinAMP — все это по известнейшему фантастическому сериалу «Футурама».



Новый фильм Питера Джексона «Кинг Конг» разворачивает свою рекламную кампанию в полную силу. Не так давно (в апреле этого года), мы выкладывали видеодневники со съемочной площадки фильма, а теперь спешим вас порадовать официальным роликом к фильму. Режиссер опять сделал все по-своему, «с размахом», но фильм от этого только выигрывает.

Несколько отрывков из американской версии «Ночного дозора». Не удержались американцы и все-таки немного переделали наш фильм. Ну и ладно, главное, чтобы не испоганили. Хотя обидно, что Сумрак они все-таки изменили. А особо порадовал отрывок из начала фильма — создание Инквизиции. Перевод закадрового текста сделан добротно.

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.

Июль оказался не особо богат фантастическими новинками на игровом рынке. В этот раз вас ждет ролик и обои к новой игре-симулятору от «Буки» — «Мор. Утопия». Также вас ждет ролик к фантастическому боевику «Chrome: Specforce» и подборка обоев к мистическому экшену «Xenus: Точка кипения».



Разработка игры «Heroes of Might and Magic V» — о ней мы писали в игровых новостях несколько номеров назад — идет полным ходом. Уже готов первый видеоролик, который оставляет неизгладимые впечатления. Да, игра будет красива, даже очень.

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

- «Star Wars Battlefront»;
- «Nexus: Инцидент на Юпитере»;
- «Special Forces: Nemesis Strike»;
- «Darwinia»;
- «Majesty»;
- «Doom III: Resurrection of Evil»;
- «Космические рейнджеры 2»;
- «Warhammer 40000: Dawn of war»;
- «Starcraft».

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.

В этом месяце мы вновь (и будем теперь делать это постоянно) выкладываем эксклюзивные фирменные «МФ» обои для рабочего стола. Делается это специально для тех, кто пропустил прошлый номер, а также для тех, кто только начал нас читать. Подборка обоев будет дополняться, так что следите за обновлениями. Также вы обнаружите в этом разделе: последний номер журнала «Легион», критико-информационный бюллетень «Planet F» и, конечно же, творчество наших читателей.

Кстати, о творчестве. Нам регулярно задают один и тот же вопрос — «Каков

ОТКРЫТА ПОДПИСКА НА Мир Фантастики с DVD!

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

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

1

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

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



2

ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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



3

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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



ПОДПИСКА ЗА РУБЕЖОМ

Зарубежная подписка оформляется через фирм-партнеров «МК-Периодика» или непосредственно в «МК-Периодика» по адресу: 129110, Москва, ул. Ляпуновского, 39; телефоны в Москве (095) 681-91-37 и 681-97-63; электронная почта info@periodicals.ru. Подробности на интернет-сайте www.periodicals.ru.

критерий отбора художественных работ на диск?». Ответаем: чтобы попасть на диск, не нужно быть гениальным художником, достаточно, чтобы рисунки были выполнены с душой. Ну, а если говорить об уровне исполнения, то на диск попадают те работы, которые, на наш взгляд, не стыдно показать нашим читателям.



Мы видели множество фан-фильмов, хороших и достойных того, чтобы дать их создателям билет в большой кинематограф. Но сегодня мы с гордостью представляем вам первую российскую разработку подобного масштаба — фан-фильм «Звездные войны. Чужая война». Приятного просмотра!

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

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

Dungeons & Dragons

Это лето стало новой поворотной вехой для ведущих, да и для игроков D&D тоже. Дело в том, что в свет вышла новая книга — «Dungeon Master Guide II». Это исправленное и дополненное пособие для мастеров — как начинающих, так и уже имеющих опыт игры. На диске вы найдете выдержки из книги, галерею изображений, обои и экранную заставку.

Вторая книга, которой порадовали нас «Wizards of the Coast» — это руководство-описание известнейшего города «Забытых королевств» — Глубоководья. На диске вас ждут отрывки из книги «City of Splendors: Waterdeep», обои, экранные заставки, галереи иллюстраций и карт города.

А также

Новая подборка «магических» обоев по самой популярной ККИ «Magic The Gathering». Правила, спойлеры и демонстрационный флэш-ролик по популярной ККИ «Небожители». И, конечно же, традиционная подборка материалов по ККИ «Берсерк».

РУБРИКИ ЖУРНАЛА

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

На страницах журнала вы найдете статью о том, как мог бы развиваться Апокалипсис на Земле. Это может привес-



Ураган — предвестник Апокалипсиса.

ти человечество к концу света? На диске вы обнаружите подборку роликов из фильмов-катастроф и фантастических вариаций на тему Апокалипсиса — «Послезавтра», «Ядро», «День независимости» и «Армагеддон». А также коллекция обоев — как к этим фильмам, так и фантазии художников по поводу конца света.

В разделе «Назад в будущее» читайте статью про клонирование, а на диске вы сможете наглядно посмотреть, как происходит клонирование и от чего зависят его результаты.

Во «Вратах миров» находится статья про богов мира «Забытые королевства». Заинтересовавшиеся обнаружат на диске отрывки и сетевые дополнения к двум самым известным книгам божественной тематики «Deities and Demigods» и «Faiths and Pantheons», а также обои и экранные заставки.

Вскоре на книжных прилавках появится последняя книга трилогии Александра Зорича «Завтра война». Вашему вниманию мы представляем набор официальных обоев к книгам; постеры и концепт-арт из настольной игры «Завтра война»; концепт-арт и экранные снимки из находящейся в разработке компьютерной игры «Завтра война».

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

А также

Сорокаминутный фильм «Shoot for the moon» по мотивам произведения Жюль Верна и документальный ролик к статье «Супероружие», наглядно демонстрирующий процесс выстрела одной из «суперпушек».

Видеоматериалы по фантастическим роботам-инопланетянам: подробнее о них вы узнаете в разделе «Бестиарий».

В рубрике «Будущее — сегодня» читайте про новые фантастические разработки, а на диске вас ждут галерея фотографий новой машины от Мерседес — Bionic Car, и информационная брошюра к первому мобильному телефону, который поддерживает услугу «BT Fusion».



Тема диска в этом месяце — мир Бэтмена, и даже юмор в этот раз связан с ним. Смотрите фан-

фильм «Batman. Dead End» — безумную фантазию любителей Бэтмена и сюжетных пересечений между комиксами.

Второй DVD-бонус — аудиозапись рассказа Сергея Чекмаева «Очевидец». Это произведение было прочитано Владом Коппом 7 июня в передаче «Модель для сборки» (радио «Энергия» 104, 2 FM).

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.

БИБЛИОТЕКА

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

Творчество наших читателей

Одна из тем, которую раскрывают наши читатели в августовской подборке — путешествия между мирами. Например, в рассказе Андрея Нимченко «Деловой подход» такие путешествия — обычное дело. Любой может приобрести нужное оборудование и в случае успеха наладить торговлю. Выменивать у аборигенов драгоценности на дешевые побрякушки, например. Этим и занимается главный герой рассказа... Мятёжный демон из одноименного рассказа Александра Гранина тоже прыгает из одного мира в другой. Развлекается всячески, ищет достойного собеседника. И находит — правда, не совсем так, как хотел бы. Дмитрий Назаров вложил в тему двумя рассказами: «Иномирье» и «Проходной двор». В первом путешественнику по мирам необходимо найти ключ, чтобы выбраться из очередной вселенной, куда его забросило. Ну, а во втором самый обычный человек неожиданно становится хранителем межмирового перехода — и неплохо на этом зарабатывает.

Примыкает к путешествиям между мирами и тема ангелов и демонов. С одним демоном мы уже встретились, двое других поджидают в рассказе Романа Змеева «Божественная рыбалка». Черты здесь занимаются тем, что отстреливают ангелов и в качестве трофея отрезают крылья — не беда, другие вырастят. Ангелы, понятное дело, тоже в долгу не остаются. Совершенно другой

МИР ФАНТАСТИКИ



Biole Car.



Обои от «Мира фантастики».



Сценарии Апокалипсиса.



«Мир Утопия».



Фильмы на DVD: «Микаели приключений».



«Чарли и шоколадная фабрика».



Тема диска: Бэтмен.



Богг «Заблуды королевств».



«Chino Crusade».

Виртуальное измерение журнала

WWW.MIRF.RU

БОЛЕЕ 600 МЕГАБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА CD
И БОЛЕЕ 1500 МЕГАБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА DVD

ФИЛЬМЫ

- SHOOT FOR THE MOON
- BATMAN. DEAD END
- ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ.
- ЧУЖДАЯ ВОЙНА

ВИДЕОРОЛИКИ

- БРАТЯ ГРИМ
- ХРОНИКИ НАГНИ
- ЗЕМЛЯ МЕРТВЕЦОВ

ЖУРНАЛЫ

- ЛЕГИОН
- PLANET F
- ДРУЖИВ «МФ»

ВИДЕОРОМ • КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ • РУБРИКИ ЖУРНАЛА

Выставочный зал • Все для компьютера • Библиотека

«БЭТМЕН»

ЭТОТ

На следующем диске «МФ»:

- Фильм на DVD: «Великий Мерлин»
- Тема диска: «Терминатор»
- Новинки D&D:
«Weapons of Legacy», «Five Nations»
- Новый номер журнала «Легион»
- Творчество наших читателей



ФИЛЬМ НА DVD



«ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

DVD-БОНУСЫ

Видеоролик о создании фильма
Информация о создателях и актерах

Компьютерные игры

- Хелпер: Точка кипения
- Мор. Утопия
- Схроме: Specforce
- Heroes of Might and Magic V
- Руководства и прохождения
- Star Wars Battlefront
- Special Forces: Nemesis Strike
- Darwinia
- Majesty
- Doom III: Resurrection of Evil
- космические рейнджеры 2
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Starcraft
- Мир. Утопия
- Схроме: Specforce
- Heroes of Might and Magic V
- Руководства и прохождения
- Star Wars Battlefront
- Special Forces: Nemesis Strike
- Darwinia
- Majesty
- Doom III: Resurrection of Evil
- космические рейнджеры 2
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Starcraft

Настольные игры

- Magic The Gathering
- Star Wars Battlefront
- Special Forces: Nemesis Strike
- Darwinia
- Majesty
- Doom III: Resurrection of Evil
- космические рейнджеры 2
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Starcraft

Все для компьютера

- Adobe Acrobat Reader
- Best Flash Player
- DireX
- K-Lite Codec Pack
- QuickTime
- Windows Media Player
- WinAMP
- WinRAR

Библиотека

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

Выставочный зал

- Обои «Мира фантастики»
- Журнал «Легион»
- «Звездные войны. Чужая война»
- Боллелень «Planet F»
- Работы наших читателей

Рубрики журнала

- Сценарии Апокалипсиса
- ролики к фильмам

Тема диска

- Бэтмен
- Видеоролики к фильмам
- Видеоролики к играм
- Обои к комиксам
- фирменные шрифты
- галерея

Видеодром

- Братья Гримм
- Видеоролики
- постер
- Чарли и шоколадная фабрика
- Видеоролик
- постер
- Синто Crusade
- концепт-арт
- обои
- Футурама
- обои
- игра «Убий Бендера»
- раскраски для WinAMP
- шрифты
- экранные заставки
- Nightwatch: Vengeance
- видеоролик
- Остров
- видеоролик
- обои
- Ками по Agito
- видеоролик
- Кинг Конг
- видеоролик
- Салли мертвец
- видеоролик
- экранные заставки
- обои
- постеры
- Хроники Нарнии
- видеоролик
- Night Watch
- отрывки из фильма
- «У» значат «Вендетта»
- концепт-арт
- обои
- Black/G.I.I
- видеоролик

стороны смотрит на ангельское бытие Анна Тейкер в рассказе «Се человек». В этой лирической миниатюре можно найти мотивы предназначения и его цены.

Лирически-философский настрой отличает и другие рассказы. Например, «Озеро душ» Дмитрия Назарова. Можно ли потерять свои чувства и стоит ли после этого их возвращать? Рассказ Ильи Полякова «Цок-цок» — фэнтези только по форме. Двое заклятых врагов, самым рождением созданные для борьбы друг с другом, устают от нее и приходят к печальному согласию. Если бы еще этот старый рыцарь не вмешивался, тот, с волшебным мечом и термосом...

Еще два фэнтезийных рассказа сочетают «лирику» и выписанный сюжет. В «Провинившемся» Романа Савкова мы видим сразу двух людей, попавшихся в лапы безжалостного правителя — мальчика-служку, которого вынуждают выступать гладиатором, и заточенного в тюрьму мага. Павел Боровец в рассказе «Камень желаний» повествует о воре, который задумал заполучить волшебный камень и неожиданно обнаружил, что задача выглядит куда проще, чем ожидалось. Но и тут обеспечен невеселый финал.

А если вы устали от горестных раздумий о природе человеческой и превратностях судьбы, прочитайте рассказ Николая Акриня «Совесть». История о том, как человек встретился со своей совестью, рассказана здесь с юмором и без морализаторского занудства.

Ну и, разумеется, немало на диске и просто фантастики — на любой вкус. Хотите апокалиптический рассказ с двойным дном — читайте «Переустановку» Юрия Анатолина. По душе нанотехнологии и этические проблемы — для вас «Продавец жизни» Льва Жакова. Об опасности, которую могут таить в себе далекие мертвые планеты, расскажет в «Шепоте» Павел Боровец. Инопланетяне сплели паутину всемирного заговора против землян в «Ксенофобии» Александра Чураева. Для любителей космического юмора как нельзя лучше подойдет «Принцип чести» Романа Змеева, в котором экипажи попавших в безвыходное положение звездолетов обсуждают, как правильно летать. А последним номером августовской программы отметим повесть Юрия Соловьева «Последний бой телепата». Наверное, чаще всего здесь повторяется слово «идиот», и, как ни странно, это вполне оправданно. А почему — узнаете, заглянув в «Библиотеку» нашего диска.

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

Литературные новости: АВГУСТ 12

Контакт: СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ 14



Довольно-таки необычное интервью: наш постоянный автор Дмитрий Тарабанов беседует с нашим постоянным автором Сергеем Чекмаевым, который опубликовал на страницах «МФ» не один рассказ. Разговор зашел, конечно, о рассказах — а также книгах Сергея и даже опасности засидеться на Земле.

Книги номера: РЕЦЕНЗИИ 17

Главные литературные новинки весны—лета этого года: «Пентакль» Г. Л. Олди, А. Валентинова и супругов Дяченко, «Магические штучки» Алексея Свиридова, «Терновый король» Грегори Киза, «Месть ситхов» Мэтью Стовера и другие книги — в рецензиях наших авторов.

Новинки издательств 28

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Классики: РЭЙ БРЭДБЕРИ 34

В этом августе живому классику американской фантастики Рэю Брэдбери исполняется 85 лет. О пройденном за эти годы пути писателя — наша обстоятельная статья.

Фантастические жанры: ХРОНООПЕРА 37



Природа времени до сих пор не исследована до конца: кто знает, вдруг хронопутешествия возможны? В любом случае, на страницах фантастических книг они происходят уже полтора столетия. Из нашей жанровой статьи вы узнаете, чем отличается хроноопера от темпоральной фантастики, когда происходит хроноклазм и как заработать на путешествиях во времени.

Что почитать? 40

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



ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ



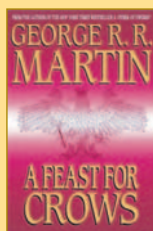
Кушать подано!

Свершилось! **Джордж Мартин** написал наконец-то «Воронов пир» («A Feast for Crows»), четвертую книгу знаменитой фэнтезийной эпопеи «Песнь льда и пламени». Издатели Великобритании и США радостно назначили дату выхода уже на 26 июля. «Воронов пир» оказался ужасно пухлым (более 1500 страниц!), поэтому, посоветовавшись с издателями, автор разбил текст надвое. Он решил объединить события «Вороньего пира» с пятой книгой саги — «Танец с драконами» («A Dance with Dragons»).



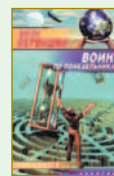
Действие романов будет происходить параллельно, но в разных частях Вестероса. Поэтому из «Воронова пира» выпали истории некоторых привычных персонажей, перекочевавшие в «Танец с драконами».

Центральными героями четвертого тома станут Джейме и Серсея Ланнистеры, Арья и Санса Старк, Сэм Тарли, Аша. Увы, но в романе не найдется места для любимых многими хитрого карлика Тириона Ланнистера, повелительницы драконов Дейенерис Таргариен и отважного честяги Джона Сноу. Зато они станут главными персонажами «Танца с драконами». По словам Мартина, все персонажи и сюжеты, удаленные из «Пира», перемещены в «Танец». В результате такого решения пятый роман саги готов более чем наполовину. Если Мартин постарается, «Танец с драконами» появится на прилавках уже в начале 2006 года, а всего сага будет состоять из семи романов. Таково решение демиурга.



Дверь в лето

Вручены премии литературной студии при Союзе писателей Санкт-Петербурга, которую много лет подряд ведет писатель, публицист и переводчик **Андрей Балабуха** (в последнее время совместно с одним из своих учеников, **Леонидом Смирновым**). Решением жюри премия «Дверь в лето» вручена **Антону Первушину** за сборник «Война по понедельникам». Два романа, составившие эту книгу, были написаны и впервые «обкатаны» именно на секции А. Балабухи более десяти лет назад. Антон Первушин неоднократно получал «Дверь в лето» за свои повести и рассказы. Думаю, не будет большим преувеличением сказать, что этот писатель — самый талантливый и успешный из выпускников студии.



Фэнтезийная штамповка

Маргарет Уэйс представляет «Янтарь и железо» («Amber and Iron»), второй том цикла «Dragonlance: Dark Disciple», сиквела изданной на русском «Войны душ». В новом цикле показана послевоенная неразбериха на Кринне.

«Драконий клинок» («Dragon Blade») — четвертая книга цикла **Андре Нортон** и **Саши Миллер** «Дуб, тис, зола и рябина», который выходит у нас в серии «Меч и магия» («Эксмо»). Вновь пробуждается Ледяная Драконица, которую можно укокошить лишь давно потерянным Драконьим Клинком. После кончины Нортон Саше Миллер придется тянуть эту сагу в одиночку.



Еще один дамский дуэт, **Энн Маккеффи** и **Элизабет Скарборо**, порадовал читателей своего таланта очередной главой научно-фэнтезийного сериала о девушке-единороге Акорне. Роман «Первое предупреждение» («First Warning») открывает новый подцикл — «Дети Акорны».

Госпожа Удача

Брайан Стэблфорд в фантастическом триллере «Streaking» исследует феномен удачливости. Кенни Килкэннон невероятно удачлив, и это его фамильная черта. Однако если предки пользовались своей удачей взвешенно и осторожно, Кенни, плейбой и завсегдатой казино — полная им противоположность. Но после очередного внушительного выигрыша Кенни заинтересовалась мафия и загадочная женщина. Герою предстоит приложить немало усилий, дабы познать истинную природу семейного дара...

Действие романа **Холли Лайл** «Талин» («Talyn») происходит в мире, где люди погрязли в бесконечных войнах. Девушка Талин — солдат с раннего детства, чье предназначение — умереть в сражении. Однако неожиданно заключен мир, и Талин осталась без смысла жизни. Героиня узнает истинный смысл мирного договора, страшную цену, в которую он обошелся. Удастся ли ей разоблачить злые козни и уцелеть при этом?



Поднимите мне веки!

На Четвертой международной ярмарке «Невский книжный форум», проходившей недавно в Санкт-Петербурге, названы лауреаты премии имени **Николая Васильевича Гоголя**. Среди семи номинаций, символизирующих различные литературные направления, присутствует и номинация «Вий» — за лучшее фантастическое произведение года. Как показывает опыт, литературное жюри, состоящее в основном из петербуржцев, отдает предпочтение книгам либо написанным, либо изданным в городе на Неве. В нынешнем году лауреатом «Вия» стал прозаик **Александр Етоев**, действительный член семинара Бориса Стругацкого. Премию ему принес фантастический роман «Человек из паутины», написанный в жанре «бытовой фантастики» и выпущенный в 2004 году издательством «Иностранка». Помимо диплома, премия включает определенную денежную сумму, чем приятно отличается от большинства российских «жанровых» наград.





Русская фантастика-два

На нашем рынке появилось новое издательство, целенаправленно занимающееся фантастикой — «Престиж-Книга». Отпочковавшись от фирмы «Рипол классик», оно, по словам главного редактора Елены Авадяевой, получило карт-бланш на выпуск современной прозы, женского и исторического романа, и не в последнюю очередь — фантастики. Именно «Престиж-Книга» издает серию «Русская фантастика», в рамках которой уже вышло 11 книг, в том числе произведения Е. Войскунского, Р. Злотникова, А. Саломатова и Д. Володихина. Любопытно, что полутора годами раньше серию точно с таким же названием запустило «Эксмо», крупнейший игрок на рынке отечественной фантастики. Издательства, впрочем, не спешат вступать в борьбу за раскрученный брэнд. Однако и одноименные серии ни одно из них закрывать не собирается. Среди наиболее любопытных проектов «Престиж-Книги» — оригинальная антология «Новые марсианские хроники», составленная к юбилею выхода «Марсианских хроник» Рэя Брэдбери писателем **Алексеем Калугиным** из произведений ведущих российских фантастов, созданных специально по этому случаю.



Магия-шмагия и другие истории

Как сообщает сетевая рассылка «OldNews», **Генри Лайон Олди** (Дмитрий Громов и Олег Ладыженский) закончил новый роман под названием «Приют героев». Действие книги разворачивается в том же мире, что и события «Шмагии», однако сюжетно рома-

ны напрямую не связаны. Сейчас «Приют героев» находится на стадии финальной авторской редакции и окончательной шлифовки. Ориентировочно книга выйдет в серии «Триумvirат» московского издательства «Эксмо» в начале 2006 года.

Фаворит месяца

Роман **Кристофера Паолини**

«Эрагон» (2002) произвел сенсацию в Америке, став супер-бестселлером и соперничая даже с многоголиким Гарри Поттером. И не то чтобы книга была шедевром, хоть она, безусловно, неплоха — дело скорее в личности автора. Паолини начал писать свой роман в 15 лет, а вышла книга, едва ему исполнилось 18. Историю о приключениях мальчика из волшебной страны, который нашел яйцо дракона, приняли близко к сердцу тинэйджеры — да и взрослые дружно умилялись. В итоге роман стал хитом и продержался во всевозможных чартах три года.



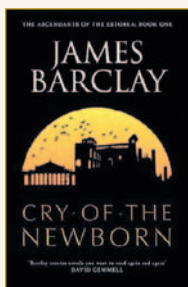
И вот выходит второй том заявленной Паолини трилогии — «Eldest», с которым связывают большие ожидания. Начальный роман об Эрагоне недавно появился на русском языке в издательстве «Росмэн».

Эпические страсти

«Крик новорожденного» («The Cry of the Newborn») **Джеймса Баркли** открывает новый цикл эпического фэнтези. С Эсторийской империей на первый взгляд все тип-топ, она находится в зените славы и могущества. Но прогнило что-то в королевстве! И когда молодой император начнет реформировать страну, его заставят горько пожалеть об этом. К тому же в результате генетических экспериментов на свет появились четыре младенца, наделенные колоссальной магической силой. В России цикл выйдет в издательстве «Эксмо».

Кейт Эллиот близка к завершению «Короны звезд» — эпического фэнтези, основанного на «Деяниях саксов» средневекового хрониста Видукинда. Роман «На обломках» («In the Ruins») — шестой том сериала, три части которого уже вышли у нас в серии «Черный дракон» издательства «Азбука».

Романом «Здесь, в холодном аду» («Here in Cold Hell») **Танит Ли** продолжает свой новый цикл «Lionwolf». Действие происходит в королевстве, где царит вечная зима. Юная Сапфи, дочь вице-короля, ставшая женой проводника варваров Джафна, неожиданно сталкивается с кознями и подлым предательством со стороны собственного папаша.



Тени будущего

Джон Ринго и Том Кратман совместно написали роман «Стража на Рейне» («Watch on the Rhine»), который вклинивается в популярный цикл военной НФ о Посслинских войнах. Действие происходит в Германии накануне вторжения на Землю орд кровожадных пришельцев. Бундесверу не хватает опытных бойцов, поэтому немцы возвращают силы и молодость ветеранам-эсэсовцам. Роман анонсируется как попытка непредвзятого исследования истинной сути войск СС, но его концепция сильно пахнет попыткой реабилитации фашизма. Интересно, дождется ли российский читатель этой спорной книги?

Персонажи НФ-романа **Джо Холдемана** «Старый добрый двадцатый» («Old Twentieth») целую тысячу лет летят на борту космического корабля. И большую часть времени на виртуальной Земле 20 века. Однако когда люди в виртуальной реальности начинают помирать, как мухи, становится ясно, что в программе произошел сбой. Герой **Джек Бреввер**, пытаясь разобраться в происходящем, оказывается втянут в поединок со спятившим искусственным интеллектом, который управляет кораблем. Очередная вариация на тему «Космической одиссеи 2001»?



С писателем разговаривает Дмитрий Тарабанов

НОСИТЕЛЬ «ВЕЗУХИ»

БЕСЕДА С СЕРГЕЕМ ЧЕКМАЕВЫМ



Писатель начинается с романа. Еще каких-то пять лет назад этот принцип главенствовал на издательском рынке, и многотомные «динозавры» безмятежно не жили в лучах читательского внимания. Недавний успех ряда авторских и коллективных сборников заставил издателей пересмотреть свои предпочтения — в пользу малой формы, — и на горизонте фантастики нарисовалась когорта талантливых авторов, сумевших получить известность, прежде всего, благодаря своим рассказам. Один из них, Сергей Чекмаев, неоднократный автор «МФ», сегодня у нас в гостях...

«Рассказ — мой испытательный полигон»

Прежде чем издать свой первый роман «Везуха» (2004), Сергей Чекмаев опубликовал около сорока рассказов в самых разных изданиях, начиная с консервативной «Техники — молодежи» и заканчивая модным «Космополитеном». Еще та задачка для профессионала, не говоря уже о начинающем авторе.

Сергей, почему из двух зол вы выбрали меньшее? По форме.

Я начал с рассказов, потому что это, во-первых, хорошая школа: написать интересный рассказ, как говорят, труднее, чем роман; а во-вторых, отличная проверка собственных сил. Каждый новый журнал — вызов: смогу ли? Получится написать еще и так? И не просто напи-

сать, а понравиться редактору, который собаку съел на подобных текстах. Где-то удавалось, где-то нет, но чаще все-таки — да, поэтому за три года у меня набралось около семидесяти журнальных публикаций.

Эта цифра некоторых удивляет, по интернету бродят не самые красивые слухи... Все, однако, проще, чем кажется. Я учусь, малая проза — мой полигон. Вот и все. Никаких секретов, закулисных тайн и подковерных интриг.

Условно вы делите свои рассказы на «нереалистическую», «сентиментальную» и «компьютерную прозу». Невольно думается: не загоняете ли себя в рамки, отгораживаясь от таких соблазнительных направлений как, скажем, «криптографический мейнстрим»?

Рассказы я поделил исключительно для удобства. Так уж сложилось, что большинство журналов, с которыми я сотрудничаю, можно причислить к одному из этих трех направлений. Нереалистическую прозу (или так называемую «бытовую фантастику») печатают технические или литературные издания, тяготеющие к НФ или мистике; компьютерные журналы предпочитают соответствующие рассказы; а гляцевые, семейные и женские — романтические истории.

Что же касается «криптографического тра-та-та»... В мейнстрим я пока не собираюсь, но кто из нас может быть уверен в собственном будущем?

«Не герой боевика, не агент ноль-ноль-икс»

Герои Сергея Чекмаева — обыкновенные люди. Живут себе в обычных квартирах, от которых частенько забывают ключи. Опаздывают на ничем не примечательную и уже несколько поднадоевшую работу. Но иногда в их



типической жизни нет-нет да появляется замшелый бродяга, предлагающий купить пластмассовый паровозик с функцией изменения ключевых моментов прошлого. Или вызывают на срочный совет инопланетяне, решившие уничтожить Землю, как самую ненужную во Вселенной планету. Тогда-то все и начинается...

Откуда берутся истории?

Как это ни банально звучит — из жизни. Что такое «бытовая фантастика»? Нечто абсолютно реальное, повседневное, даже банальное — но с небольшой примесью невероятного, в корне меняющего всю картину. То есть мои рассказы, да и романы тоже — это всегда повествование из реальной жизни о простых людях, наших современниках, земляках, может быть, даже соседях. С ними или вокруг них происходят невероятные события, они вынуждены как-



«Роскон-2003». Диплом за победу в мастер-классе Александра Громова

то реагировать, принимать решения, часто непростые. Вот это и есть самое главное: как поведет себя обычный человек — не герой боевика и не агент ноль-ноль-икс с квадратной челюстью — в необычных обстоятельствах? Спасует ли он? Предпочтет спрятать голову в песок, как страус? Будет творить добро, обретая новые способности, или замкнется на себе любимом?

А сами верите в «это невероятное и чудесное»?

Вообще-то я материалист до мозга костей. Технар, что поделать. Но в жизни иногда случаются такие совпадения, что просто волосы на голове шевелятся. И для того, чтобы с уверенностью именовать их случайными, приходится собирать весь свой скептицизм. Скажем, и в «Везухе», и в «Анафеме» описаны события, которые через несколько недель или месяцев произошли в реальной жизни. В «Анафеме» действуют несколько персонажей, существующих на самом деле, хотя я и не подозревал о них, когда писал роман... Со всеми нами то и дело происходят десятки событий, вероятность которых очень и очень низка. Специалисты по теории игр легко подсчитают, сколько, например, ничтожен шанс случайно встретить в многомиллионном городе своего давнего знакомого. А ведь такое случается.

Дилогия «Анафема» в жанре мистического романа — это, в первую очередь, серьезная культурологическая работа, исследующая историю противостояния православной церкви тоталитарным сектам. Но это мнение постороннего. Что видит в панораме этой батальной автор?

Помимо религиозного противостояния, «Анафема» — это еще и попытка нащупать новый способ борьбы с коррупцией в силовых структурах. Я попытался пред-

ставить, что получится, если работники новой спецслужбы будут людьми верующими. И от взятки их удержит не страх, не служебная инструкция и даже не честь офицера, а вера. Конечно, идея немного наивная, но все равно роман получился реалистичным, жестким и где-то даже жестоким. Не в малой степени потому, что в работе я использовал невыдуманные истории бывших сектантов и консультировался с сотрудниками Комитета по защите молодежи от тоталитарных сект.

Продолжение первой книги последует. К концу осени клятвенно обещаю закончить второй роман дилогии с рабочим названием «Низвержение». В нем герои столкнутся с самым тяжелым выбором в своей жизни и выяснится, наконец, кто же такой Базиль Тристахин.

«Не забуду колыбель родную...»

Углубляясь в проблемы человеческого общежития и задумываясь о месте в нем отдельного квартиросъемщика, молодые писатели-фантасты все реже отрываются от Земли, нечасто покупают своим героям билет на далекую планету Транай и почти не колесят автостопом по галактике...

Сергей, а лично вы не боитесь засидеться в колыбели человечества?

Бытовая — она же социальная — фантастика потому так и называется, что имеет дело с обществом, его достижениями и болезнями. А пока в нашем распоряжении всего лишь одно общество — жители планеты Земля. Марсиан, сирианцев или граждан Альфа Центавра никто еще и в глаза не видел. И вряд ли увидит в ближайшее время. Соответственно, авторам «социальной фантастики» приходится работать с тем, что есть. Перспективы развития нашего, земного общества читателю ближе и интереснее, нежели чем территориальные проблемы, скажем, в секторе Антареса или война марсиан за независимость. А звездные армады и битвы — это и впрямь из другой оперы.

Что же касается меня самого... Андрей, главный герой «Везухи» в самом конце повествования покинул Землю. Этого мало? Хорошо. Новый роман «Бремя Стагнатора» — самая что ни на есть «социальная фантастика», но дело происходит не на Земле, ведь рассиживаться в колыбели некогда! Место действия: колония Надежда, четвертая планета Альфа Центавра А.

Пока звездный фронт не пересечен — вы пересекаете границы земных государств, публикуя рассказы в журналах Франции, Германии, США, Канады, Греции. Как иностранцы реагируют на ваши тексты? У них-то бы

Об авторе

Сергей Владимирович Чекмаев родился в 1973 году в Москве. Долгое время работал в сфере информационных технологий, пока «железки не стали поперек горла и не захотелось чего-нибудь большого и светлого». В 2002 занялся литературой — и почти сразу занял призовое место в конкурсе дебютного рассказа московского КЛФ. Первая публикация состоялась несколько месяцев спустя в журнале «Ф-Хобби». С тех пор рассказы автора регулярно появляются на страницах журналов «Мир фантастики», «Техника — молодежи», «Наука и жизнь», «Химия и жизнь 21 век», «Космополитен», «Уральский следопыт», «Смена», «Работница», «Игромания», «Реальность фантастики», «Пиво и жизнь», «Магия ПК», «Stethoscope» (Франция), «Seagull» (США), а также в коллективных тематических сборниках. Уже увидели свет три романа Чекмаева: «Везуха» (2004), «Анафема» (2004), «Носители совести» (2005), готовятся к выходу «Бремя Стагнатора» и сборник романтических рассказов «Лебедь на обложке». Сергей — постоянный участник и призер литературных фантастических конкурсов, мастер-классов, двукратный дипломант «Роскона».

Официальный сайт писателя — <http://chekmaev.belomors.ru>



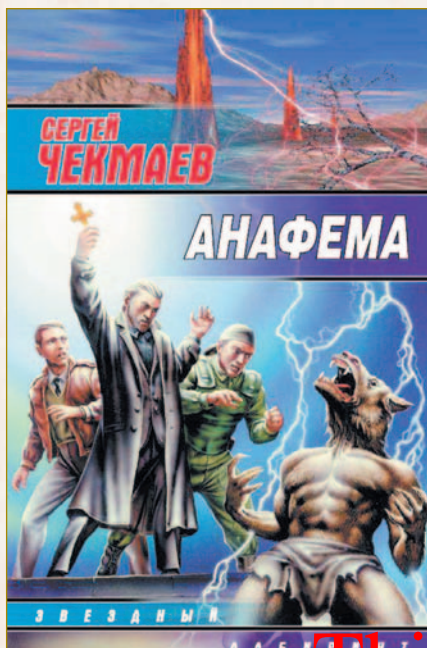
другой, значит и «бытовая фантастика» должна отличаться от нашей...

Конечно, рассказы, основанные на российских реалиях, западный читатель может не понять, потому-то и приходится отбирать «нейтральные» тексты, где события происходят в некой безликой стране. Однако с большинством журналов особый случай. Они — эмигрантские. Их создали представители диаспор, чтобы культивировать на чужбине русскую культуру. И ностальгирующие по России эмигранты на ура принимают вполне «здешние» истории.

Собирается ли кто-то делать фильмы или игры по мотивам ваших произведений?

Собираются, но пока все это на стадии проектов. Существует предварительная договоренность о выпуске сборника романтических рассказов «Лебедь на обложке» в формате аудиокниги. По рассказу «Дотла» молодежная анимационная студия думает снимать мультипликационный фильм. Впрочем, дальше набросков сценария дело пока не пошло.

Обязательно пойдет! Редакция журнала «Мир фантастики» желает вам успеха и побольше приятных нереалистических моментов — в жизни и в работе! Спасибо за интересную беседу.





КНИГИ НОМЕРА

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



«ИХ БЫЛО ПЯТЕРО ВСЕГО...»

**ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ, АНДРЕЙ
ВАЛЕНТИНОВ, МАРИНА И СЕРГЕЙ ДЯЧЕНКО
ПЕНТАКЛЬ**

Роман — М.: Эксмо, 2005 — серия «Триумвират» — 640 стр. — 12100 экз.



...и в то же время было — трое.

Скажете — не бывает? Это у нас с вами не бывает, а у них запросто! Человек — пятеро, а авторов — трое.

Все верно, все правильно: снова собрались Дмитрий Громов, Олег Ладыженский, Андрей Валентинов, Марина и Сергей Дяченко. Да не просто так собрались — книгу писать. И написали. Да так написали, что пан ректор Киевской академии затылок лысый прочесал мало не насквозь, уразуметь силясь, что тут к чему да кто где. Панове читатели тоже не раз да не два пятерню в потылицу запустят, авторские вырбеньки разбираючи.

И панове авторы нынче толком не скажут, где чей текст. Отчасти потому, что хотят читателя заинтриговать, отчасти же и потому, что сами не помнят. В предыдущем опыте пентатоники — романе «Рубеж» — и Олди, и Валентинов, и Дяченко вели каждый свою сюжетную линию, сохраняя почти без изменений свой стиль, легко узнаваемый внимательным читателем. В «Пентакле» же все смешалось похлеще, чем в доме Облонских. Новеллы, составляющие роман, прошли, что называется, тройную обработку. Так делается коллекционное оружие: один мастер кует клинок, другой покрывает его узорами, а третий создает рукоять и ножны. Вряд ли имеет смысл разбирать драгоценный клинок, чтобы понять, где чья рука поработала, так?

И рискуешь разрушить волшебство единого творения. Если попытаться одной фразой выразить суть «Пентакля», то получится — «Новый Миргород». Дух Гоголя в романе живет и здравствует, отражаясь в реалиях 20 века. Вслушайтесь: «Мир-Город» — здесь и город, и мир. Мир, сосредоточившийся

ПЯТЬЮ ШЕСТЬ

Всего в романе «Пентакль» тридцать новелл — шесть «малых пентаклей», по пять рассказов в каждом. Нет ни одного «малого пентакля», который был бы целиком и полностью написан одним автором. И само значение, суть понятия «пентакль» звучит в романе настолько же многогранно, насколько оно многогранно и в жизни. Пять соавторов, пять рассказов в малом «пентакле», шесть этих самых «малых»... Магия чисел, помноженная на магию Слова.

вокруг одного райцентра, и события, происходящие в этом мире, — в пределах одного века.

Черт луну украл — разве только в гоголевские времена такое бывало? А вот и не только: в двадцатом веке тоже случилось! Правда, чертяка был что надо, с самим Сартром граппу да абсент хлестать доводилось. Ведьмак, глава ковена районного — председатель сельсовета, а эmissар нечистой силы вначале власть Советов укрепляет, после — Колыму осваивает, а поближе к концу века историю в университете преподает да законы бесовские блюдет, по совместительству. Вроде как братва-беспредельщики в городе орудуют, а поглядеть — шиш вам, это в стане нечисти разлад, в мутной водиче некий Велиар решил власти себе загрести поболее других. Бои без правил устраивает, да не простые бойцы там бьются — покойники неупокоенные. Бродит полями да перелесками отряд под командованием ротмистра Ключенуа, с восемнадцатого года да по скончание времен. И глядит во след бравому отряду местная нежить, Миллениум отмечаючи. Бизнесмен отправляется в тур, во времена казаческие, да не просто так — черт сподобил.

Впрочем, что это я тут вам рассказываю? Сами прочитайте — чай, не маленькие, грамоте обучены. А для тех, кто все по полочкам разложить не может, скажу, что ждет вас работа тяжелая. Не все в «Пентакле» раскладывается вот так вот с наскоку, ой как не сразу мир выстраивается, упрямый этот мир, свободный да своенравный. Только в каждой истории есть нити, связывающие пряжу словесную в единую ткань Мира-Города. Это и события, и герои, и события этих героев, и герои этих со-

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

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

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

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

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

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

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

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

Сборники и нехудожественные произведения могут оставаться без оценки.



бытий. Непонятно? Знаете, открою вам страшную тайну — я и сам толком не понял. Да что там я — сам пан ректор Киевской академии...

И еще одно, на закуску. «Пентакль» — самый настоящий городской роман, со всеми необходимыми атрибутами. А еще — самый настоящий триллер. А еще — крутейший боевик. А еще... нет, нет, не стану я утруждать ваше зрение перечислением того, что там «еще». Вот она, книга, вот она, дверь в Мир-Город.

Входи, кто ни есть!

Не заперто.

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

ОЦЕНКА МФ

9

Роман Бобков



ВОПРОСЫ БЕЗ ОТВЕТОВ

АЛЕКСЕЙ СВИРИДОВ
МАГИЧЕСКИЕ ШТУЧКИ

Сборник — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — серия «Звездный лабиринт» — 464 стр. — 7000 экз.



Этим летом Алексею Свиридову, писателю, барду, известнейшему представителю ролевого движения и сценаристу компьютерных игр, исполнилось бы сорок лет. К этой дате приурочен выход сборника повестей и рассказов «Магические штучки». Сборника действительно нового: помимо широко известных произведений Свиридова, в книгу вошло две его ранее не публиковавшиеся повести. Можно только пожалеть, что эти произ-

ведения увидели свет лишь через три года после безвременной кончины писателя. На мой взгляд, и повесть «Сплошные вопросы», и даже очевидно незаконченный «Коридор между заборами» украсили бы любую антологию отечественной фантастики.

Из множества замечательных качеств Алексея Свиридова выделю только одно: стопроцентный нюх на банальности и штампы. Уже в первые годы свободного книгоиздания в России он блестяще высмеял «общие места» фэнтези в классическом «Малом типовом наборе...» и «Звирьмариллионе» — единственной, насколько мне известно, отечественной пародии на «Сильмариллион» (удивительно, но над «Властелином колец», куда более целостным и художественно состоятельным, не издавался только ленивый). На полную катушку задействовал Алексей свое чутье и в серьезных произведениях. В «Десяти минутах за дверью» автор использует стандартный фэнтезийный антураж для того, чтобы подчеркнуть реалистичность поведения героев, меньше всего похожих на усредненных конаноподобных «добрых молодцев». Выпуклыми, живыми получились и персонажи повести «Сплошные вопросы», написанной от лица военного корреспондента, который во время Великой Отечественной встает

ЗА СТРАНИЦАМИ КНИГ

Алексей Свиридов, известный также под никами С. О. Рокдвятий и СМЕРТНИК, в 1998 году вошел в команду «Nival Interactive», включившись в разработку первых «Аллодов». Именно его перу принадлежат сюжет и диалоги в «Аллодах-2» и «Проклятых землях», он придумал и проработал игровой мир «Демидургов». По сути дела, именно его чувство юмора и своеобразный стиль привели московскую компанию к успеху в конце девяностых. Благодаря участию Свиридова продукты, разработанные «Nival», обрели множество поклонников и среди любителей полигонных ролевых игр.

тил на передовой человека с поразительными способностями... Много контраста и в «Коридоре между заборами» — повести о том, как изобретение кустаря-одиночки вызывает переполох в параллельных и перпендикулярных мирах. С одной стороны — грязная, запущенная постперестроечная Москва, и с другой — иные вселенные, которые, при ближайшем рассмотрении, тоже оказываются не слишком благополучными...

Хотя за свои тридцать семь Алексей успел многого достичь в самых разных областях, написано им куда меньше, чем хотелось бы. Четыре фантастических книжки, два техно-триллера, несколько стихотворных подборок, статьи... Однако его обаяние, его ирония, всегда бьющая точно в цель, сделали Свиридова культовой личностью даже для тех, кто знает не знал о литературных достижениях Алексея. Ролевики уважительно именовали его «монстром», Сергей Лукьяненко написал прочувствованное предисловие к его первой «серьезной» книге, а журналом «Фэн Гиль Дон», который выпускал Свиридов в начале девяностых, зачитывался весь фэндом... Да и компьютерные игры с написанными им диалогами пользуются спросом по сей день. К сожалению, я не могу назвать себя его другом. Да, переписывались, пересекались на конвентах и помимо них, трепались на разные темы... Но не более того. И все же готов обеими руками подписаться под словами самого Алексея (сказанными, разумеется, совсем по другому поводу): «С его смертью потерялось что-то очень важное, что-то очень необходимое мне... Зачем внутри меня целый мир, если вот так просто он превращается в ничто?..». Такой вот вопрос без ответа...

СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	9
МИР.....	●●●●●●●●●●	9
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●●●	10
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●●●	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●●●	6

ОЦЕНКА МФ

9

Василий Владимирский



В ПРЕДДВЕРИИ БУРИ

ГРЕГОРИ КИЗ
ТЕРНОВЫЙ КОРОЛЬ

Роман — пер. с англ. Е. Болшелаповой, Т. Кадачиговой — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2005 — серия «Меч и Магия» — 816 стр. — 6000 экз.

Джордж Мартин наконец дописал «Вороний пир»! При чем здесь Мартин, спросите вы? Дело в том, что настолько мощно выписанных эпоей, как его «Песнь льда и пламени», в современном фэнтези больше нет. Хотя... Новый цикл Грегори Киза «Королевство костей и терний» выглядит весьма перспективно.

«Терновый король», начальный роман грядущей тетралогии, хоть и не шедевр, но, на мой взгляд, лучший переводной эпик со времен мартиновской «Бури мечей». Ибо романы популярной у нас Робин Хобб носят более камерный характер, в них не хватает размаха. А эпические описи Маргарет Уэйс, Роберта Ньюкомба, Кейт Эллиот, Элизабет Хэйдон, Раймонда Фэйста по целому ряду позиций уступают книге Киза.

Немного о сюжете. Действие в основном происходит в великой Кротенийской империи, которая вроде бы находится



в зените могущества. Правда, Уильям, правитель Кротении, не может похвастать особым умом и чрезмерной проницательностью. Он слишком уж доверяет сводному брату Роберту, у которого имеются собственные планы. К тому же у Уильяма нет наследника. Его единственный сын Чарльз — дурачок, а дочери по закону не могут занять престол. Император пытается изменить законы престолонаследия, чему усиленно противятся церковью. В общем, придворные интриги и козни бушуют вовсю. Непокойно и на внешних рубежах. Агрессивная Ханза давно точит зубы на кротенийские протектораты и, хотя дело пока ограничивается мелкими стычками, масштабная война явно назревает.

И самое главное. Давным-давно миром правили практически бессмертные и крайне жестокие скаслои (местный эквивалент эльфов), которые держали людей в рабстве. В результате кровопролитнейшей войны человечеству удалось уничтожить господ. Однако для достижения победы вождь восстания воспользовалась древней магией, которой боялись даже искушенные в колдовстве скаслои. Люди были прокляты, когда-нибудь их далекие потомки заплатят за все. И, похоже, час расплаты не за горами, ибо просыпается Терновый король...

Происходящие события показаны глазами нескольких героев. Дочь императора, юная и жутко своенравная принцесса Энни. Ее мать, умная и решительная королева Мюриель. Капитан королевской гвардии, мужественный и честный сэр Нейл Макврен. Королевский лесничий, отважный, хоть и несколько грубоватый Эспер Белый. Монашек-послушник, начитанный и излишне самоуверенный Стивен Даридж. И легкомысленный обедневший аристократ, молодой мастер фехтования Казиро да Чиоваттио. Возможно, в последующих томах цикла число главных героев увеличится. И всех их впереди ждет немало тяжких испытаний!

Конечно, вторичность «Тернового короля» по отношению к Мартину видна невооруженным глазом. Впрочем, и Мартин, в свою очередь, ничего особо нового по сравнению с Толкином не предложил. Ему лишь удалось сделать фэнтезийный эпик исключительно реалистичным. Киз же умело балансирует на грани картинкового реализма и сказочности «Властелина колец».

Одно из главных достоинств романа — неоднозначность грядущего. Увы, но большинство фэнтезийных сериалов легко просчитывается: матерый читатель уже после первого тома способен представить себе примерное развитие дальнейших событий. А вот после прочтения «Тернового короля» остается масса вопросов. Кто таков этот Терновый король? Несмотря на

всеобщий ужас перед ним, ничего плохого этот пробудившийся древний монстр не свершил. Но чего от него ждать в дальнейшем? Если примерная судьба Кротении понятна (война, мрак, мор и прочие радости), степень участия героев в грядущих бедствиях неочевидна. Кто из них пойдет по кривой дорожке? А кто, наоборот, свершит великие подвиги? Фантазия Грегори Киза, разгулявшись, может завести автора весьма далеко.



В общем, учитывая, что «Вороний пир» выйдет у нас еще очень нескоро, тетралогия Киза вполне способна сыграть роль заменителя. Тем более что вторую книгу цикла обещают выпустить еще в нынешнем году.

Доска приготовлена, фигуры расставлены, партия началась... Будем надеяться, что миттельшпиль в Королевстве костей и терний окажется не хуже дебюта!

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

ОЦЕНКА МФ
9

Борис Невский



СУПЕРГЕРОИ С МАНХЭТТЕНА

ДИКИЕ КАРТЫ

Рассказы — под ред. Дж. Р. Р. Мартина — СПб.: «Домино», М.: «Эксмо», 2005 — 560 стр. — 7100 экз.

Что получится, если команда талантливых писателей, выросших на классических послевоенных комиксах и помешанных на старом кино, возьмется разработать мир для альтернативно-исторической ролевой игры? Возьмется всерьез, без дураков, так же ответственно, как за создание собственных оригинальных миров? Именно этим в начале восьмидесятых увлекся Джордж Мартин, которому нехвати (или кстати?) попала в руки игра «Супермир». И не он один: среди его товарищей по несчастью оказались Роджер Желязны, Льюис Шайнер, Говард Уолдроп, Уолтер Йон Уильямс, Эдвард Брайант — далеко не последние фигуры в американской SF&F 1980-х. Зримым результатом этого увлечения стала серия антологий «Wild Cards».

История мира, который описывает команда Джорджа Мартина, кардинально разошлась с нашей 15 сентября 1946 года, когда над Манхэттеном был распылен ксеновирус «Такис-А», в просторечии именуемый «вирусом дикой карты». Как и положено в комиксе, этот вирус доставили на Землю злобные



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- «Дикие карты» — лишь первая часть объемистого цикла. Как указано в приложении к сборнику, ксеновирус «Такис-А» в действительности поразило гораздо большую долю населения Земли, чем считалось изначально. Кроме того, эта удивительная болезнь передается по наследству и может проявиться через два, три, четыре поколения. О том, как складывались судьбы новых «тузов», и о многом другом мы, вероятно, узнаем из сборника «Дикие карты-2», выхода которого на русском осталось ждать совсем недолго.
- О классическом американском супергерое — Бэтмене — вы можете подробно узнать из этого же номера «Мира фантастики». Читайте статью в рубрике «Врата миров».



инопланетяне, собиравшиеся провести жестокий эксперимент над невезучими «братьями по разуму». Правда, на свободу его выпустили все-таки земляне, но это уже пустяки... Девять десятых зараженных почти сразу скончались в жутких мучениях. Подавляющее большинство выживших превратилось в «джокеров», жутких уродов, кривых, косых, покрытых чешуей или хитином, слишком чувствительных к свету или вовсе незрячих... Вечных изгоев, обреченных на прозябание в резервации. И лишь одному из сотни повезло стать «тузом», настоящим суперменом, носителем самых неожиданных сверхъестественных талантов. Америка, а затем и весь мир, наполнились типами, умеющими летать, читать мысли, воспламенять взглядом предметы, завязывать узлом пушечные стволы, проходить сквозь стены и делать еще множество удивительных вещей, — на каждого вирус подействовал строго индивидуально. Супергерои и суперзлодеи сошли со страниц комиксов и поселились среди обычных людей...

Но США сороковых-пятидесятых — не Готэм-сити, а «тузы» с «джокерами» — не беспечные аристократы с железными нервами, помешанные на борьбе с преступностью. У каждого из них есть свои «скелеты в шкафу», свои слабости и страхи, воспоминания и надежды. Именно такими видят персонажей «Диких карт» Мартин и его коллеги. Как бы вам понравился Бэтмен, сидящий на амфетамине и взламывающий сейфы, чтобы прокормить семью? Или незаконный иммигрант Супермен, дающий показания печально знаменитой комиссии Конгресса по антиамериканской деятельности? Могущественные сверхлюди живут и действуют в реальном мире, в подлинной Америке 1940—70-х, с «охотой на ведьм», убийством Кеннеди, «Черными пантерами», хиппи, — именно в реалистичности происходящего заключается главная фишка, на которой держится антология «Дикие карты». Увы, реальный мир жесток к своим героям: судьбы большинства «тузов» драматичны, а зачастую и вовсе трагичны... В общем, сильный и чертовски интересный проект — жаль, что в России никто ни до чего подобного не додумался.

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

ОЦЕНКА МФ
9

Василий Владимирский



ХАКЕРЫ-ТАРАКАНЫ И СКВЕРНЫЙ РУССКИЙ ХАРАКТЕР

ФЕДОР ЧЕШКО ТАРАКАНЫ БЕГА

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Фантастическая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.

ФЕДОР ЧЕШКО АРХАНГЕЛЫ И К°

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Фантастическая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.

Харьковчанин Федор Чешко пришел в фантастику примерно тогда же, когда и его более известные коллеги: Г. Л. Олди, А. Валентинов, А. Зорич — в середине 90-х. Уже тогда он привлекал внимание своим особым стилем и любопытными идеями. Чешко «ранний» тяготел к фэнтези и к исторической фантастике с небольшими мистическими элементами. И остается верен этим двум направлениям по сей день: яркое тому подтверждение — роман «Урман» (рецензия в «МФ» №12(16) за 2004).

Поэтому новая дилогия «Бэд рашн», в которую входят «Тараканы бега» и «Архангелы и К°», вызвала у меня определенные сомнения: насколько интересным будет опыт Чешко в обра-

сти космического боевика? Оказалось — вполне! Да и боевик у Чешко, собственно, не такой уж боевитый, скорее «Бэд рашн» следует назвать интеллектуальным триллером: напряженный, динамичный сюжет основан в первую очередь на развязывании головоломных задачек-узлов — и вовсе не методом Александра Македонского. Хотя есть в «Бэд рашне» и шпионы, и пальба в космосе, и воинственные инопланетяне...

В «Тараканьих бегах» интрига закручена вокруг поисков неуловимого хакера по кличке Чингисхан. Под подозрением — трое курсантов космотранспортно-го училища, которые прибыли для прохождения практики на орбитальную станцию. Чешко разыгрывает классический «детектив закрытого пространства», с четырьмя действующими лицами, каждый из которых подозревает других. И каждый — не так уж прост. Экс-космоволк Борис Викторович Извергов по кличке Изверг присматривается к курсантам и пытается вычислить Чингисхана. Но который из них преступник? Отличник Виталий Белоножка, симпатичная и глуповатая Леночка Халэпа или дерзкий Степан Чинарев? Так или иначе, скоро милая игра «отыщи хакера» приобретает совсем другую окраску: станцию намереваются уничтожить, чтобы окончательно избавиться от Чингисхана, кем бы он ни был...

Во втором томе главный герой (назовем его тем самым псевдонимом Бэд Рашн, чтобы не раскрывать секретов первой книги) отправляется в рискованную экспедицию. Как вскоре становится ясно, ее цель — ловля экзотических насекомых — была лишь прикрытием. Бэд Рашн влипает в очередную историю, которая не сулит ему ничего хорошего. Экспедиция оказывается на планете Байсан, где обитают «всадники» — то ли очень хорошо организованные животные, то ли разумные существа со слишком парадоксальным мышлением. Бэд Рашну предстоит раскрыть загадку «всадников», а заодно выскользнуть из цепких рук собственных союзников.

Оба романа приятно читаются и, что редкость по нынешним временам, содержат в себе любопытные научно-фантастические допущения, то есть дают пищу «и сердцу, и уму». К тому же Чешко не поленился создать собственный мир будущего — логичный, продуманный, не похожий на другие.

Что же до минусов... Упрекнуть автора можно, пожалуй, лишь в местах неудачном словотворчестве. Скажем, представители компании «Макрохард» именуются



ТАРАКАН УСАЧУ НЕ БРАТ!

Хотя в целом книги Чешко оставляют весьма приятное впечатление, есть в них и парочка пресловутых «ложек дегтя». Скажем, название второго романа весьма условно соотносится с его содержанием: механизмы «архангелы» фигурируют там лишь в начале. А обложке «Тараканьих бегов» изображены насекомые, которые не являются даже далекими родственниками тараканов, — жуки-усачи.

макросами — увы, для тех, кто хотя бы немного знаком с компьютерами, это слово имеет совсем другое значение. И еще: Чешко несколько перебарщивает с использованием одного и того же приема, когда эпизод начинается с головокружительных событий, а потом они оказываются сном главного героя. С третьего или четвертого дубля такие сны и угадываются заранее, и начинают вызывать легкую досаду. Да и без них приключений у героев хватает!

Но вопреки упомянутым «минусам», диалогия Чешко очень интересна и достойна прочтения. Да и вселенная «Бэд рашна» явно не исчерпала все свои возможности...

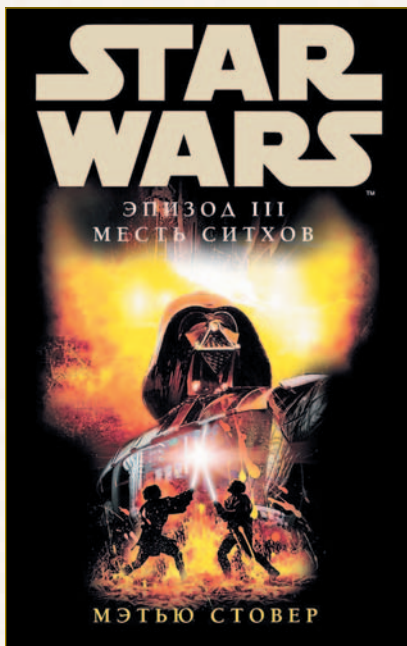
СЮЖЕТ.....	●●●●●●●●●●	9
МИР.....	●●●●●●●●●●	9
ПЕРСОНАЖИ.....	●●●●●●●●●●	8
СТИЛЬ.....	●●●●●●●●●●	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ ...	●●●●●●●●●●	6

ОЦЕНКА МФ
8

Владимир Пузий

ИСТОРИЯ
О КОНЦЕ ЭПОХИ...МЭТЮ СТОВЕР
МЕСТЬ СИТХОВ

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Звездные войны» — 528 стр. — 20000 экз.



Давно уже стало традицией выпускать романы по мотивам главных голливудских блокбастеров. Как правило, призвание таких книг — выудить из карманов поклонников несколько лишних бумажек с американскими президентами. Неудивительно, что большая часть новеллизаций оказывается на крайне невысоком литературном уровне. Но бывают и редкие исключения.

Одним из них стал роман, основанный на сценарии Третьего эпизода «Звездных

войн». Мэтью Стовер в очередной раз подтвердил свою репутацию автора, пишущего очень умную, психологичную и при всем при этом увлекательную фантастику.

Почему Дуку оставался верен Палпатину? Почему Оби-Ван не добил Энакина? Как Мэйсу Винду удалось одолеть в поединке на световых мечах Дарта Сидиуса, хотя даже мастеру Йоде это оказалось не под силу?... На все эти вопросы фильм, в отличие от книги, не сможет дать ответа. Уже за одно то, как великолепно Стовер смог показать мотивы и мысли героев, ему вполне можно ставить памятник.

Как сказал сам автор: «В кино мы видим взрывы, сражения и поединки на световых мечах, а роман показывает, что чув-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Обычно новеллизации поручают писателям, способным работать над книгой очень быстро, чтобы выпустить ее одновременно с фильмом и продать на волне его популярности. Как правило, такие книги создаются за несколько месяцев. Стовер работал над «Местью ситхов» в общей сложности больше года.
- Незадолго до выхода «Мести ситхов» появился роман Джеймса Лучено «Лабиринт зла», который вводит читателей в события Третьего эпизода. В феврале будущего года ожидается еще один роман Лучено — «Темный лорд». Его действие будет происходить одновременно с событиями «Мести ситхов» и сразу после них. Вместе три романа образуют трилогию, которая подведет черту подо всей эпохой приквелов.

ствовали герои, пережившие все эти события, и что чувствовали те, кто их не пережил...».

Кстати, описания дуэлей заслуживают отдельного упоминания. Каждый из них — это блестящая смесь из неповторимого экшена и глубочайшего взгляда в души героев. Именно в критические моменты боя персонажи раскрываются полностью. Насколько был Дуку прав в целях и как ошибся в методах, как безрассудно храбр и близорук был Винду, как глуп Энакин...

На протяжении всего романа у Избранного было, как минимум, две возможности исполнить пророчество и не пасть на темную сторону Силы. Он же все время ведет себя, как ребенок, у которого отбирают любимую игрушку — Падме. Сам он эту игрушку в итоге и ломает. Думаю, после прочтения «Мести ситхов» многие пересмотрят свое отношение к этому герою. Теперь Энакин Скайуокер, убивающий Палпатина в Шестом эпизоде, кажется уже не вернувшимся к свету джедаем, а предателем-рецидивистом.

Предательство вообще стало одной из главных тем «Мести ситхов», Энакин предает джедаев и Падме, клоны предают своих генералов, Палпатин — Дарта Тирануса, генерала Гривуса и Республику. Так что роман вышел весьма мрачным, соперничая в своей мрачности даже с фильмом. В этом отношении выбор автора можно только одобрить: все книги Стовера отличаются реалистичностью, жестокостью и неоднозначностью.

А еще произведения писателя выделяются неординарным и «вкусным» литературным языком. Правда, это палка о двух концах. То, что на английском языке звучит просто великолепно, отнюдь не всегда столь же хорошо выглядит в переводе. К сожалению, переводчики, трудившиеся над «Местью ситхов», не смогли в полной мере передать красоту языка автора. Тем не менее, в целом, русская версия романа выглядит весьма достойно.

В заключение остается посоветовать всем тем, для кого «Звездные войны» — не только набор зрелищных спецэффектов и баталлий, ознакомиться с романом Мэтью Стовера. Именно тогда вы сможете получить наиболее полное представление о том шедевре, каким стал заключительный эпизод великих «Звездных войн».

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

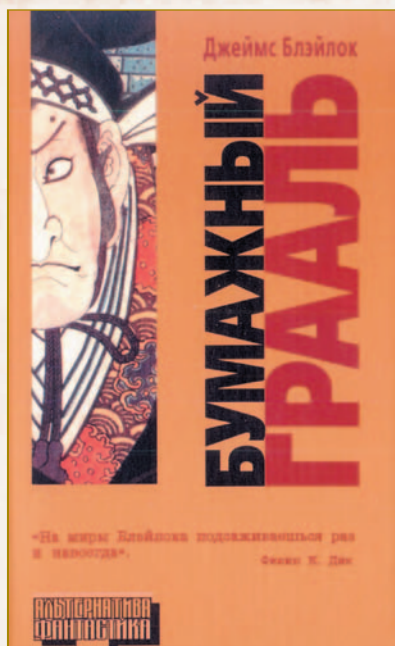
ОЦЕНКА МФ
8

Дмитрий Злотницкий

РЫЦАРИ
БУМАЖНОГО ГРААЛЯДЖЕЙМС БЛЭЙЛОК
БУМАЖНЫЙ ГРААЛЬ

Роман — пер. с англ. А. Комаринца. — М.: «АСТ», «Ермак», 2005 — серия «Альтернатива. Фантастика» — 416 стр. — 5000 экз.

Джеймс Блэйлок прославился как мастер странной, чудачковатой фантастики («МФ» писал о нем в №9(13) за 2004). Очередной его роман, «Бумажный Грааль» (1991), вполне со-



ответствует этому определению. И вместе с тем — отличается от трилогии про сыровара Джонатана Бинга, которая только и была пока переведена на русский.

В «Бумажном Граале» вместо фэнтезийно-сказочного мира мы попадаем в мир вполне обыденный. Говард Бартон, помощник куратора в захолустном музее Южной Калифорнии, отправляется на север, туда, где прошло его детство. Повод для поездки — некий рисунок, якобы принадлежащий

кисти самого Хокуса. Причина — кузина Сильвия, к которой Говард испытывает отнюдь не братскую любовь, но с которой некогда расстался. Однако *настоящая причина* поездки пока неизвестна даже ему самому!

Говарда преследуют странные сны, по дороге то он сталкивается с сектой клейщиков, то за ним летит, будто проводная, пеликан... И чем дальше, тем больше гротескных, необычных деталей собирается вокруг Говарда. Он приезжает в дом Майкла Грэхэма, владельца упомянутого рисунка, однако Грэхэма там нет. А нынешний обитатель дома, мистер Джиммерс, впускает Бартона на порог, только когда Говард разувается, да еще и запирает гостя на ночь на чердаке. Не лишен странностей и дядюшка Говарда, Рой, — он всё время носится с безумными проектами, верит в привидений, дурачится...

Постепенно Говард выясняет, что рисунок Хокуса — совсем не то, чем кажется на первый взгляд. За рисунком ведут охоту многие, в том числе богатая и взбалмошная (разумеется!) Элоиза Лейми. Говарду поневоле приходится сделать выбор: пожать плечами, вернуться домой и навсегда забыть о здешних чудаках — или же принять чудачества дядюшки на веру и помочь Рою в его борьбе.

Книга написана в неспешном, плавном ритме и предназначена для медленного чтения. Пожалуй, самое интересное в ней — даже не сюжет, а атмосфера. Да еще то, насколько тонко удается Блэйлоку сперва поместить «здоровомыслящего» Говарда в среду чудаковатых героев, а потом сместить точку зрения, — и вот уже чудаковатость эта оказывается вполне рационально объяснимой, тот же дядюшка Рой из престарелого шута превращается в мудрого старика, о которых обычно говорят «соль земли»...

Увы, интересный роман изрядно подпорчен переводом. Госпожа А. А. Комаринец, видимо, проникнувшись духом чудачества, порою выдает на-гора безусловные шедевры. То у нее «встреча сигареты и матраса опять сожжет дотла квартал», то «он подобрался к углу дома и прикорнул у высокой поленицы» (нет-нет, не заснул, а затаился, как следует из

контекста). Наконец, известный японский живописец и рисовальщик, мастер цветной ксилографии, Кацусики Хокусай (1760—1849) становится у Комаринца неким Хокусаи. В общем, странностей хватает.

Подводя итоги, следует признать: вряд ли «Бумажный Грааль» будет у нас столь же популярен, как «Крыса из нержавеющей стали» или «Хроники Амбера», но своего читателя он, безусловно найдет.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Владимир Пузий



МОЙ ДРУГ — ВАМПИР

ТАНЯ ХАФФ
ЦЕНА КРОВИ

Роман — пер. с англ. Е. Коротнян — М.: «Эксмо»; СПб.: «Домино», 2005 — серия «Мистика» — 368 стр. — 5000 экз.

ТАНЯ ХАФФ
СЛЕД КРОВИ

Роман — пер. с англ. М. Пазиной — М.: «Эксмо»; СПб.: «Домино», 2005 — серия «Мистика» — 416 стр. — 5100 экз.

Одинокая белая женщина, 30-летняя Вики Нельсон была лучшим детективом полицейского управления канадского города Торонто. Этакая современная фемина, готовая дать прикурить любому мужику, который посмеет усомниться в ее компетентности. Но болезнь зрения оставляет героиню за бортом любимой профессии. Вики практически слепнет ночью, а ведь темень — излюбленное время преступников, а значит, и полицейских.

Нельсон не унывает и открывает частную детективную контору. Правда, дела идут ни шатко, ни валко. Однажды Вики становится свидетелем кровавого убийства в метрополитене. Смерть молодого парня, которому буквально вырвали горло, лишь первая в веренице подобных преступлений. Полиция бесильна, а газеты вопят о вампирах, ибо жертв находят полностью обескровленными. В городе начинается паника. Волею судьбы Вики Нельсон берет расследование на себя...

Параллельно читатель знакомится с преуспевающим писателем Генри Фицроем, обаятельным молодым человеком с немного странными повадками. Так, он никогда не выходит из дома днем. И немудрено, ведь Генри самый настоящий вампир... Образ Генри Фицроя — пожалуй, главная удача Хафф. Обаянием он превосходит даже Лестата, не говоря уж о Дракуле. Разве что благородный дон Исидро из романа «Те, кто охотится в ночи» Б. Хэмбли может с ним потягаться, но не факт. Главное преимущество Генри Фицроя состоит в том, что он не убийца. Он пьет человеческую кровь, не лишая жизни своих



ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ШАРАД И РЕБУСОВ

Роман Блэйлока — настоящий кладёз загадок для тех, кто любит литературные игры с мифологическими образами. Таких читателей наверняка заинтересуют использованные Блэйлоком мотивы из артуровских легенд. Любопытно наблюдать, как прорастают в обыденной реальности американского захолустья древние символы, кем оборачиваются здесь Король-Рыбак и Грааль, какую роль отводит автор Шалтаю-Болтаю...



жертв, которые даже ни-
чегошеньки не замечают.
При этом Генри Фицрой
и не агнец божий. Если
надо, он вполне способен
убить, что неоднократно
и демонстрирует. Еще
одна причина обаяния
Фицроя — его происхож-
дение и манеры. Генри —
герцог, внебрачный сын
английского короля Ген-
риха Восьмого (того, что
женам головы рубил). Не
хухры-мухры! Сюжет по-
стоянно перебивается
флэшбеками из бурного
многовекового прошлого
Фицроя, что вносит явное
разнообразие.

Итак, Генри Фицрой
тоже начинает собствен-
ное расследование зага-

дочных убийств. Шумиха вокруг вампиров для него опасна, по-
этому он хочет как можно быстрее найти убийцу и разобраться
с ним «по понятиям». Пути Генри и Вики пересекаются...

«Цена крови» — очень приличный мистико-фэнтезийный
триллер с романтическим уклоном. Герои разоблачают преступ-
ника и начинают испытывать друг к другу некие чувства. А вот
«След крови» пожиже. Вики Нельсон покидает мегаполис и от-
правляется на природу — расследовать серию преступлений
против семьи местных оборотней, друзей Генри Фицроя. Масса
времени в романе уделяется полицейскому детективу Майку
Селуччи, которого связывают с Вики многолетние противоречи-
вые отношения. А вот Генри отходит на второй план, что замет-
но снижает интерес к книге. Правда, довольно нетрадиционно
показана семейка вервольфов. Они не люди, которые время от
времени оборачиваются волками, а волки, часть своей жизни
проводящие в человеческом облике. Обычаи и повадки се-
мьи — самые что ни на есть волчьи.

Если вам нравится цикл Лорел Гамильтон об Аните Блэйк, то
история Вики Нельсон наверняка доставит удовольствие. Прав-
да, мир романов Хафф не настолько проработан, как у Гамиль-
тон. Зато в книгах почти нет кровавых, тошнотворных подроб-
ностей, да и элемент лавбургера в них не силен (чем откровенно
грешит Гамильтон). К тому же имеются некие юмористические
моменты. В общем, вполне читабельно.

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

ОЦЕНКА МФ

7

Борис Невский



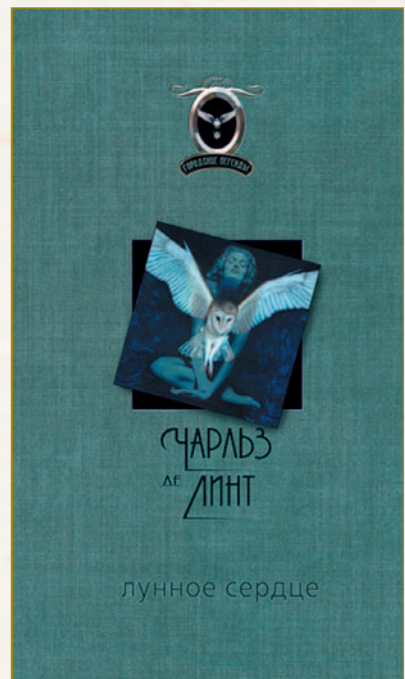
КАСТАНЕДА В КЕЛЬТСКИХ ОДЕЖДАХ

ЧАРЛЬЗ ДЕ ЛИНТ
ЛУННОЕ СЕРДЦЕ

Роман — пер. с англ. И. Разумовской, С. Самостреловой — СПб.: «Аз-
бука-классика», 2005 — серия «Городские легенды» — 640 стр. —
5000 экз.

Чарльз Де Линт — автор плодовитый и разносторонний, пред-
почитающий работать на стыке жанров. Западные критики окре-
стили его канадским Стивеном Кингом, и действительно, в ран-
ний период своего творчества Де Линт отметился и в ужастико-
писании. Хотите примеров — извольте «Лунное сердце» (1984).

Завязка романа
вполне обычна: Сара
Кенделл, владелица
антикварного магази-
на, находит в одном из
старых ящиков шаман-
ский мешочек,
а в нем — странный
диск и милое золотое
колечко. В это же вре-
мя в Оттаву едет некто
Киеран Фой, в про-
шлом — заблудший
тип, нынче — ученик
Томаса Хенгуэра, бес-
следно и таинственно
пропавшего мага. Кие-
рана в Оттаве ждут.
Дело в том, что в Ка-
надской королевской
конной полиции создан
отдел по исследованию
паранормальных явле-



ний, и его работники всерьез заинтересовались особами Хенгу-
эра и Фоя. Более того, Хенгуэр, Фой и Сара Кенделл попали
в поле зрения некоего существа по имени Мал-ек-а. Считается,
что этим существом стал легендарный кельтский бард Талиесин
после того, как был брошен в лодку и приплыл в Америку. Те-
перь Талиесин хочет вернуть себе кольцо (то самое, наша пре-
лес-с-сть, золотое колечко!), чтобы восстановить утраченные
силу и власть. Центром событий становится дом в Оттаве, где
живет со своим дядюшкой Сара Кенделл: дом этот обладает
множеством дверей и магическими свойствами.

Де Линт погружает читателя в водоворот приключений: со-
бытия в современной Оттаве сменяются странствиями по маги-
ческому миру, чьи основные обитатели — персонажи индейско-
го фольклора. Противостояние недобропорядочного прокурора
и порядочного полицейского, путешествия во времени, магиче-
ская осада в магическом же доме (помните «Туман» Кинга? —
в чем-то похоже), сражения с уродливыми чудовищами, любовь,
интриги... И всё это сдобрено порцией философских наставле-
ний в духе Кастанеды — про следование по Пути, про природу
души и т. п.

В общем и целом, «Лунное сердце» — добротный ужастик
с элементами фэнтези в кельтско-индейском антураже. Я не си-
лен в индейской мифологии, поэтому не могу сказать, насколь-
ко точно она отображена, но все эти «трагг-и» и «квин-он-а» вы-
глядят вполне колоритно. Увы, уделяя основное внимание собы-
тийной канве, де Линт меньше заботится о психологической со-
ставляющей книги: персонажи его выглядят как фигуры, кото-
рых автор двигает по доске. Тем разительнее этот контраст, ес-
ли вспомнить «Лезвие сна», где психологии уделено было нема-
ло места.

Кстати, у «Лунного сердца» есть и продолжение. На западе
оно выходило в виде трех книг: «Возвышение Аскиана» (1986),

ЗАКОММЕНТИРОВАЛИСЬ

Перевод «Лунного сердца» особых нареканий не вызывает,
а вот комментариям можно было бы уделить чуть побольше внима-
ния. В одном месте романа упоминается, что Киеран Фой ежегодно
присылал другу книги Кастанеды и Уилсона. В комментарии пишут
о Генри Б. Уилсоне, канадском писателе и критике. Но когда эти же
книги упоминаются во второй раз, сноски сообщает уже о Колине
Уилсоне (автор тетралогии «Мир пауков» и нескольких других фан-
тастических романов, а также книг по оккультизму). В другом мес-
те упоминается классический труд Роберта Грейвза по сравнитель-
ной мифологии, «Белая богиня», — увы, самого Грейвза нам пред-
ставляют лишь как автора исторических романов.

«Ветер Вестлина» (1989) и «Лес призраков» (1990), позже переизданных омнибусом «Духоходец» (1992). Полагаю, нас ждет именно последний вариант, ведь все три книги, по сути, лишь части единого романа.

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

ОЦЕНКА МФ

6

Владимир Пузий



БИТВЫ ДУХОВНЫЕ

НАДЕЖДА ПЕРВУХИНА ПРАВО СВЕТА, ПРАВО ТЬМЫ

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 377 стр.
— 10000 экз.



Скажем сразу — любителям крутого экшена эта книга категорически не рекомендуется. А вот ценитель неторопливого стиля, метких и красивых метафор, наконец, философской наполненности текста проведет над ней время с приятностью и не без пользы.

Впрочем, не думайте, что «Право Света, право Тьмы» — нудная книга для сухарей-философов. Вовсе нет. Детективный сюжет сочетается в ней со здоровым юмором, а «приключения духа» соседствуют с беготней по

крышам, склепам и прочим злачным местам. Но, тем не менее, это книга прежде всего христианской, православной направленности, и уж затем — фантастика. Дело совсем не в том, что главные ее герои — священнослужители храма Великомученика Димитрия Солунского из далекого провинциального городка Щедрый. И даже не в том, что добрая половина местного населения — колдуны, вампиры, оборотни и умертвия, то есть самая откровенная нечисть. И уж тем более — не в обилии церковных терминов, затрудняющих чтение далеким от православия людям. Просто те вопросы, что ставит жизнь перед героями книги, рассматриваются ими через призму Веры.

Можно ли идти на сделку с совестью ради благой цели? Что выбрать — месть или прощение? Судить Зло — или творить Добро? В ком больше человеческого: в человеке, «во имя Господа» убивающем невинных — лишь ради того, чтобы подставить под удар «праведного гнева народного» общину вервольфов — или в оборотне, рискующем собой ради спасения других? Герои книги зачастую знают ответы заранее — но ответы-то у каждого свои! И читателю придется самостоятельно искать среди них тот, что окажется для него единственно правильным.

В нынешнем повальном увлечении ведьмами, вампирами и прочей симпатичной нечистью как-то забылось, что магия и Вера — несовместимы. Что за служением Тьме неизбежно следует расплата, а служение Свету — это прежде всего те битвы, что человеку приходится выдерживать в собственной душе. Битвы с искушениями и разочарованиями, с ненавистью и гор-

АВТОР О СЕБЕ

Из интервью Надежды Первухиной:

«Параллельно с жизнью библиотекаря у меня долгое время шла другая жизнь — послушницы в женском православном монастыре. Я шесть лет пела на клиросе, вела библиотеку воскресной школы, помогала монахиням по хозяйству. Игуменья хотела совершить мой постриг, но моя мать запретила мне и думать о монашестве. Я осталась в «миру»...»

дыней, со зверем внутри себя. И «свершить суд над всем Злом мира» — цель куда менее достойная, чем победить Зло в себе.

Остается, правда, не вполне понятным: то ли автор хотела любителей фантастики приобщить к православию, то ли людей верующих — к фантастике. Или вовсе — совместить оба варианта. Возможно, отсюда — и упрощенность фантастической составляющей, и обилие сугубо православной информации. Возможно, здесь же кроется и причина некоторой лубочности: уж если злодей, так злодей абсолютный, а противостоящие ему отец Емельян и дьякон Арсений, при всей своей симпатичности, тоже не всегда похожи на живых людей. Персонажи второго и даже третьего плана получились у автора куда более живыми: своенравная дьяконица Ольга, влюбленный вампир Вадим, оголтелая скандалистка Катерина...

Но, как бы то ни было, в эпоху «этического релятивизма» и размытой морали появлению такой книги можно только порадоваться.

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

ОЦЕНКА МФ

6

Алла Гореликова



МИРОВ НИКОГДА НЕ ХВАТАЕТ...

ДЭН СИММОНС

ВДОВОЛЬ МИРОВ, ВДОВОЛЬ ВРЕМЕНИ

Сборник — М.: «АСТ», «Люкс», 2005 — 352 стр. — 5000 экз.

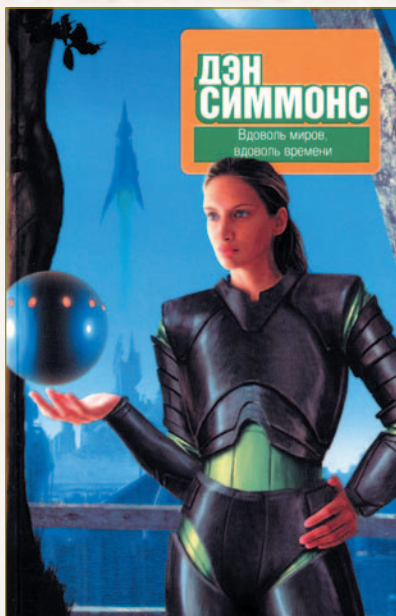
Дэн Симмонс придерживается распространенного мнения, что каждый хоть чего-нибудь стоящий писатель создает автобиографию собственными книгами. Следовательно, тот, кто хочет узнать побольше о вкусах и предпочтениях, симпатиях и антипатиях любимого автора, должен просто внимательнее читать его тексты, а не ждать выхода биографии, в которой все будет аккуратно разложено по полочкам. Однако сам Симмонс охотно и подробно рассказывает, когда, как и при каких обстоятельствах было создано то или иное произведение — в том числе на страницах сборника «Вдоволь миров, вдоволь времени» («Worlds Enough and Time»), впервые вышедшего в США в 2002 году.

Включенные в эту подборку рассказы, как честно предупреждает писатель в предисловии, мало похожи друг на друга. Есть тут «магический реализм» («В поисках Келли Дэл») и НФ ближнего прицела («Конец гравитации»), косвенное продолжение «Восхода Эндимиона», написанное для антологии Роберта Сильверберга «Далекое горизонты» («Сиро-

«ГИПЕРИОНА» НЕ БУДЕТ?

Из авторского предисловия к «Сиротам Спирали»:

«...Я поклялся не писать нового цикла романов о мире Гипериона — по разным причинам, среди которых главная — что у меня нет желания развлекать соль жизни эпоса водичкой выгодных, но чем дальше, тем более бессодержательных сиквелов. Однако я не зарекался не возвращаться к миру Гипериона вообще, даже коротким рассказом или новеллой. Признаюсь, что у меня задуманы на будущее еще кое-какие вещи, связанные с миром Гипериона.»



ты Спирали»), и своеобразный приквел к «Илиону» («Девятое аба»). На мой взгляд, рассказчик Симмонс куда более слабый, чем романист. Сложный, запутанный, многослойный сюжет, насыщенный литературными отсылками, как в «Гиперионе» или «Илионе», трудно запихнуть в небольшое произведение. Тут требуется мастерство совершенно особого рода — как у Харлана Эллисона или Нила Геймана. Симмонс, судя по нынешнему

сборнику, в этом деле не слишком силен — хотя, конечно, и тут есть над чем поразмыслить. Ну, а горячим поклонникам писателя ознакомиться с его новой книгой просто сам бог велел. Как я уже упоминал, каждый рассказ снабжен авторским предисловием, где Симмонс знакомит нас с историей появления данного текста на свет. Из этих фрагментов постепенно складывается портрет писателя: человека довольно нелюдимого, но при этом не лишённого тщеславия, едкого и ироничного, но в то же время искренне верящего в общечеловеческие ценности и политкорректность. Интеллектуала, поклонника Фаулза и Варгаса Льюиса, который в то же время терпеть не может французских философов-постмодернистов... Словом, портрет типичного американского фантаста начала 21 века. Уж какой получился — все претензии к автору.

Больше всего удивляет, что «АСТ» решило выпустить сборник автора культового «Гипериона» в безымянной серии «покетбуков». В «Золотой библиотеке фантастики», должен заметить, эта книга смотрелась бы куда лучше. Надо полагать, таким образом издатели пытаются привлечь внимание публики к новой серии. Что ж, поздравляю, отчасти им это удалось. Но все-таки неплохо было бы со временем переиздать эту книгу в более солидном переплете — возможно, под одной обложкой с другими сборниками Симмонса, пока не переведенными на русский язык.

Василий Владимировский



ПО ПЕРЕСЕЧЕННОЙ МЕСТНОСТИ

ЛУЧШЕЕ ЗА ГОД

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

Ежегодные антологии «The Year's Best Fantasy and Horror» под редакцией Эллен Датлоу и Терри Виндлинг давно стали на Западе неотъемлемой частью литературного пейзажа. Для наших читателей этот сборник интересен прежде всего как зеркало, более-менее объективно отражающее представления американских профессионалов о том, что является лучшим в фантастическом жанре. Судя по вводным статьям, которые сопровождают каждую новеллу сборника, тут действительно собрались ведущие авторы направления, почти сплошь мэтры, лауреаты многочисленных премий, талантливые и изобретательные. Однако того, кто настроился на чтение классического фэнтези, этот сборник может разочаровать. Судя по антологии Датлоу

СОКРАЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ

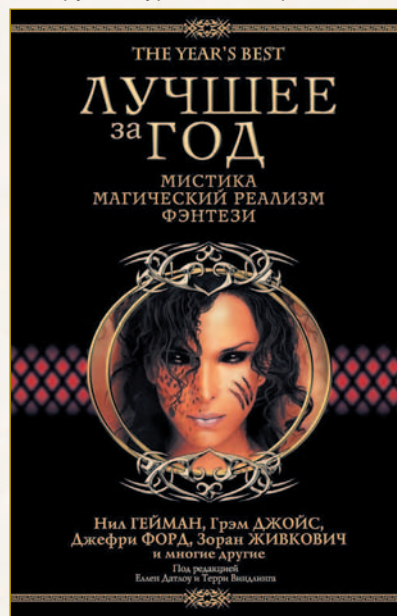
Отличие русского издания антологии Датлоу и Виндлинг от оригинального не ограничивается отсутствием в книге рассказа Х. Мураками. К сожалению, издатели посчитали лишними также годовые обзоры западной жанровой литературы, комиксов, кино- и анимационных фильмов. Впрочем, их можно понять: большинство имен и произведений, о которых говорят обозреватели, отечественным читателям пока не знакомы. Вероятно, так же «Азбука» поступит и со следующей антологией «The Year's Best Fantasy and Horror», за 2004 год, права на которую также приобретены петербургским издательством.

и Виндлинг, в США не существует столь жестких жанровых критериев, как в современной России: мол, фэнтези — это про баронов и драконов (или, в лучшем случае, про придурковатых выходцев из бородатых анекдотов), а «хоррор» — сплошь про вампиров, оборотней, дымящиеся потроха и кровищу, брызжащую в объектив.

Спектр произведений, вошедших в книгу, чрезвычайно широк — от сюрреалистических фантазий в духе Дэвида Линча («Затишье» Келли Линк) до притчи, целиком построенной на почти непереводаемой игре слов («Страницы из дневника...» Нила Геймана), от стильного фантастического детектива («Египетская аллея» Кима Ньюмана) до поэтических экспериментов («Гензель» Томаса Диша, которого издатели за какие-то грехи обозвали Томом Дихсом).

В конце восьмидесятых отечественные издатели вместе с критиками совершили деяние, которое я бы охарактеризовал как преступное. Они развели два литературных потока, отнес к фантастике тексты, легко укладывающиеся в один из стандартных «форматов», а произведения Маркеса, Булгакова, Маканина и их коллег стали именовать «магическим реализмом» — в противовес НФ и фэнтези. Таким образом фантастика из литературы, которой зачитывалась продвинутая молодежь шестидесятых-семидесятых, превратилась в чтение преимущественно развлекательное. Исключений, конечно, хватает, но они, как гласит пословица, лишь подтверждают правило.

К счастью, на Западе подобного расслоения не произошло. В результате Зоран Живкович, земляк и единомышленник Милорада Павича, спокойно соседствует на страницах антологии с Элизабет Хэнд, лауреатом «Небьюлы», а англичанин Грэм Джойс, защищавший диссертацию по Томасу Пинчону, — с мастером «литературы ужасов» Рэмси Кэмпбеллом. К сожалению, из-за проблем с правами из русского издания выпал рассказ Харуки Мураками, периодически публикуемого в «The Year's Best Fantasy and Horror», — то-то порадовались бы поклонники «актуальной прозы»! Из-за подобных перепадов чтение книги напоминает езду по сильно пересеченной местности: от резких бросков из стороны в сторону особо чувствительных читателей может и растряссти. Впрочем, специалисты утверждают, что умеренная тряска даже полезна для организма: вестибулярный аппарат укрепляется...



Олег Викторов

ВЕК РОМАНТИЗМА

СЕРЕБРЯНЫЙ ВЕК ФАНТАСТИКИ

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Шедевры отечественной фантастики» — 944 стр. — 6000 экз.

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Библиотека современной фантастики» (25 томов + отдельные выпуски)
- «Антология мировой фантастики» (8 томов)
- «Антология романтики и приключений» (2 тома)

ПРИСУТСТВУЮТ

- социальная НФ
- романтика
- поэтические тексты
- превосходный литературный вкус составителя
- оттенок ностальгии об «утраченном рае»

ОТСУТСТВУЮТ

- заведомо проигрышные произведения
- тексты «молодогвардейцев»
- «твердая» НФ
- фэнтези
- хоррор
- эротика
- юмористическая фантастика

ЦИТАТА

Пафос предисловия Василия Головачева — страдания человека, ощутившего жестокость больших перемен. «Ушли классики, держатели языка, хранители культуры, их место постепенно заполняют торопыги, пишущие неряшливо, зло, агрессивно, грубо, маргинально. Из фантастики ушла присущая ей доброта и сбалансированность стремлений человека с духовностью Природы... Уже очевидно, что фантастика потеряла свое прежнее научно-популярное и прогностическое влияние...».

Эта книга представляет собой часть микросерии «Века фантастики», которая, по мысли составителя, должна представить отечественные и зарубежные шедевры 20 века. Составителем вошедших в нее книг стал Василий Головачев. Именно он отобрал для «Серебряного века» произведения, когда-то поразившие его «...широтой взглядов на мир и безудержным романтизмом». Известный московский фантаст предположил книге небольшую статью, в которой его позиция заявлена со всей откровенностью. Писатель сожалеет об утратах, понесенных отечественной фантастической литературой со времен, когда она закивала сердцем верой в добро, разум, творчество.

В книгу вошли произведения шестидесятых-семидесятых годов. Некоторые из них принадлежат перу настоящих мэтров, другие оставлены авторами не столь уж знаменитыми. В этом и заключается вся прелесть авторского отбора коллекции! Василий Головачев по праву включил в книгу повести Григория Гребнева «Мир иной» (об открытии подземного космодрома «чужих»), Александра Житинского «Часы с вариантами» (о вещице, позволяющей ее

владельцу «переигрывать» свою жизнь из любой точки). Обе они пронзительно-парадоксальны и находятся за пределами магистрального пути нашей фантастической литературы. Житинский и Гребнев были в ту пору далеки от первой десятки в рейтинге известных фантастов. И объективный издательский сотрудник, снимая «сливки» с фантастики шестидесятых-семидесятых, вряд ли остановил бы взгляд на этих текстах. Но прихотливая логика Василия Головачева извлекла две повести из небытия, и не напрасно: с литературной точки зрения они качественнее большинства опусов самых именитых мастеров того времени.

Рядом с текстами Гребнева и Житинского поставлены «мраморные» вещи братьев Стругацких «Малыш» и «Пикник на обочине», а также несколько классических текстов, входивших во многие антологии и собрания сочинений: «Стебелек и два листка» Владимира Михайлова, «Корабль роботов» Михаила Пухова, «Вторая экспедиция на Странную планету» Владимира Савченко, «Чья планета?» Бориса Штерна, «Круглая тайна» Вадима Шефнера. Все эти произведения отлично известны



любителям фантастики старшего поколения. Но те, кому сейчас меньше тридцати лет, могут не знать о них, и будут приятно удивлены. В основном отобранные Василием Головачевым повести тематически относятся к «космической одиссее» — полеты к звездам, контакт с инопланетными цивилизациями, создание землянами форпостов «на краю галактики». Боевиковый элемент представлен очень скудно: он присутствует разве что в повести Пухова «Корабль роботов».

Вошла в сборник, наверное, лучшая НФ-повесть того времени, можно сказать, давшая ему высокое оправдание. Это «Леопард с вершины Килиманджаро» Ольги Ларионовой. Повесть представляет собой разговор о «странностях любви» — целомудренной и страстной, эгоистичной и жертвенной — с помощью арсенала фантастических средств. Полеты в космос, плеск научной жизни, технические новинки использованы как средство для того, чтобы с новой силой показать: любовь в центре всего сущего. Прочее же играет роль декораций для ее величественного театра.

ИТОГ: в целом сборник предлагает достаточно адекватную картину нашей фантастики шестидесятых-семидесятых. Дух ее передан верно — «серебряный век». Что ж, сама идея подобного рода коллекции должна быть приятна для старых знатоков нашей фантастической литературы, ее традиционной, так сказать, аудитории. А для остальных сборник может сыграть роль «курса молодого бойца», ликбеза по одному из блестящих периодов фантастики в СССР.

Дмитрий Володихин

Это интересно

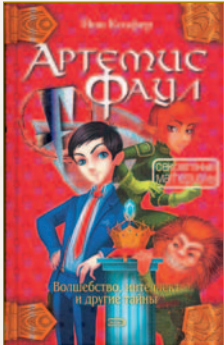
- В первую книгу серии, «Золотой век фантастики», вошли произведения Роберта Говарда, Пола Андерсона, Ли Брэкетт, Артура Порджеса, Генри Каттнера, Эрика Рассела, Клиффорда Саймака, Роберта Шекли, Джона Гордона, Уильяма Моррисона, Гарри Гаррисона, Джеймса Шмица, Роберта Янга, Айзека Азимова, Ларри Нивена и Альфреда Ван Вогта. Как видите, принцип составления тот же: со «звездными» авторами соседствуют почти неизвестные современному читателю, но не менее достойные.
- Странно, но на обложке сборника отечественной фантастики изображен космический корабль из фантастики самой что ни на есть зарубежной. «Летающее блюдо» — это звездолет «Энтерпрайз» из телесериала «Звездный путь». Тот же классика шестидесятых-семидесятых, только американская.



АВАНТЮРИСТ И СЕМЬ ГНОВ

**ЙОН КОЛФЕР
АРТЕМИС ФАУЛ.
СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Сборник — пер. с англ. Н. Берденникова — М.: «Эксмо», СПб.: «Домино», 2005 — серия «Артемис Фаул» — 240 стр. — 35000 экз.



Есть книги, рассчитанные специально на горячих фэнов популярных сериалов. Это могут быть путеводители, атласы, генеалогии, сведения об истории и географии вымышленных миров, хронологические таблицы и тому подобное. «Секретные материалы» — из этой когорты. Правда, кроме словарика, кроссворда и головоломок, шуточных тестов и интервью, в сборник входят и две небольшие повести.

«Посвящение» рассказывает о последнем испытании Элфи Малой перед вступлением в корпус ЛЕППРКОН. Майор Крут вывозит Элфи на небольшой остров, чтобы устроить там пейнтбольную стрельбу. Однако вместо тренировочного боя Элфи ждет настоящая опасность.

В повести «Седьмой гном» (прямой сиквел первого романа о Фауле) мы вновь встречаемся с гномом-взломщиком Мульчем Рывингом, одним из самых колоритных персонажей цикла. Артемис Фаул шантажом вынуждает Рывинга участвовать в похищении драгоценной диадемы.

Итог: еще две повести о юном гангстере, написанные по-колферовски легко и непринужденно. Если вам очень нравится сериал о Фауле, можете смело приобрести и «Секретные материалы». А если вы не фанат — спите спокойно.

Борис Невский



А ЮГ ВСЕ БЛИЖЕ...

**ГАЙ ЮЛИЙ ОРЛОВСКИЙ
РИЧАРД ДЛИННЫЕ РУКИ — БАРОН**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Баллады о Ричарде Длинные Руки» — 480 стр. — 35000 экз.



Восьмая книга сериала о Ричарде Длинные Руки, если читать ее сразу после седьмой, кажется неторопливой и даже вялой. Кони в ней несутся вскачь, а события разворачиваются весьма

неспешно, почти ничего не добавляя к сюжету.

Что ж, «духовный экшен» — дело долгое. После перелома прошлой книги автор, видимо, решил дать отдохнуть и герою, и читателям. Пауза заполняется незамысловатым квестом: виконту Ричарду поручено некое «пустяковое дельце» (добавим — весьма опасное). За выполнение обещано баронство, возражения — не принимаются... Впрочем, путь лежит на Юг, а Ричард так и так собирался в ту сторону.

Путь из пункта А в пункт Б заполнен по большей части пикировками внутри отряда (сэр Ричард и навязанные ему спутники отнюдь не питают друг к другу симпатии), избиванием встречных монстров, стычками с превосходящими силами противника и сбытом богатых трофеев. Разумеется, очередная невыполнимая миссия будет выполнена, сэр Ричард шагнет еще на ступеньку вверх по феодальной лестнице, а последняя страница вместо чаемых ответов озадачит читателя новым вопросом.

А вожделенный Юг станет немного ближе...

Алла Гореликова



ПШИК В МУРАВЕЙНИКЕ

**ЭД ГРИНВУД
ЭЛЬМИНСТЕР В МИФ ДРАННОРЕ**

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



Каждая книга крупной межавторской серии — это маленькая битва. Создал ли писатель нечто из ряда вон выходящее, или же добавит еще один невыразительный мазок на, как правило, серенький общий фон? Эд Гринвуд, когда-то придумавший мир «Забывших королевств», свою вторую битву за Эльминстера проиграл.

В первом романе трилогии, «Рождении мага», рассказывалось о молодых годах самого известного волшебника в Королевствах. Вторая часть, несложно догадаться, посвящена его пребыванию в Миф Дранноре — столице эльфийского государства Кормантор. Отправленный туда своей богиней, маг оказывается в самом центре горячей заварушки: «хорошие» эльфы стоят за открытие Кормантора прочим расам, «плохие» — за продолжение изоляции. Эльминстер становится козырем в рукаве «хороших», и те, в конце концов, добиваются своего.

Книга оставляет печальное впечатление. Пролог и эпилог еще более-менее приличны, но вот между ними... Масса сюжетных линий без начала и конца, десятки персонажей с незапоминаемыми именами, мотающийся без цели главгерой, напускающие туману диалоги, да к тому же безнадежный перевод. Роман рябит, как блики на воде в жаркий день: смотреть на них долго нельзя — голова разболится.

Итог: учитывая приличное «Рождение мага», засчитаем Гринвуду ничью. В решающей, третьей части Эльминстер отправится в Ад. Наконец-то.

Петр Тюленев



ОСЕТРИНА ВТОРОЙ СВЕЖЕСТИ

МАСТЕРА ФЭНТЕЗИ

Сборник — М.: «Эксмо»; СПб.: «Домино», 2005 — серия «Меч и Магия» — 528 стр. — 7000 экз.



Очередная антология мастеров переводного фэнтези построена по схеме знаменитых «Легенд» от Роберта Сильверберга: рассказы разных авторов, действие которых происходит в мирах их популярных сериалов. Отличие от «Легенд» — в категории собранных под одной обложкой писателей. Хотя состав авторов довольно звездный, светятся они тусклее, чем команда Сильверберга. А качество представленных текстов заметно уступает вышедшей в той же серии «Дороге короля». Что же мы имеем?

Неплохая героическая повесть Дэвида Вебера. Забавные рассказы Майка Резника и Алана Дина Фостера. Довольно милые творения Элизабет Мун, Мерседес Лэки и Дженин Вурц. Проходные вещи Андрэ Нортон, Микки Райхерт, Маргарет Уэйс и Дона Перрина, Дэвида Дрейка. Нудятина с претензией на юмор от Кристофера Сташеффа. И очередное разочарование от Роберта Асприна вкупе с Джоди Линн Най, «Миф-путешествие в страну снов» — многообещающее бодрое начало и переизбыток морали под конец.

Еще один минус на совести издателей. Почему было не сделать маленькую прерамбулу в начале каждого рассказа антологии? Буквально пару строчек о цикле, к которому он примыкает — не все же их читали. Тем более что пара сериалов у нас еще не выходила.

Итог: исключительно для поклонников собранных в томике авторов и циклов.

Борис Невский



Здесь собраны анонсы фантастических книг от ведущих российских издательств. На момент сдачи номера в печать упоминаемые книги еще не появились в продаже. Это значит, что авторский коллектив «Мира фантастики» еще не подержал эти книжки в своих руках. Поэтому информация о каждой из книг основывается исключительно на официальном анонсе издательства. Это не рецензии, а лишь краткие аннотации произведений.

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

ФЭНТЕЗИ

Русское фэнтези

СЕРГЕЙ ДАНИЛОВ

Произвол судьбы

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 411 стр. — 11000 экз.



Вечно терять тех, кого любишь, и умереть от руки собственного сына — таково древнее Проклятие, преследующее род фангордских королей. Стать злодеем-отцеубийцей предназначено и Рикланду, наследному принцу воинственного королевства. Только не в его правилах безропотно следовать чужой воле, пусть даже это будет воля богов.

ВИТАЛИЙ ЗЫКОВ

Наемник Его Величества

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 15000 экз.



Продолжение романа «Безыманный раб».

Ветры перемен продолжают набирать силу над многострадальным Торном. Легендарные артефакты всплывают из небытия, правители становятся игрушками в руках тайных обществ, а сильные мира сего в очередной раз оказываются на пороге новой Великой войны... И вновь звенят клинки, сотрясают земли Торна битвы чародеев, а в ночи беззвучно скользят тени наемных убийц.

АНТОН МЕДВЕДЕВ

Любимая ведьма

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 472 стр. — 8000 экз.

Прекрасное волшебное иномирье, рядом с которым существует наша ре-

альность, где живут обычные люди. Но и здесь давно уже действуют маги и ведьмы — носители Зла и Добра. Они сражаются между собой, нередко используя в своих целях ни о чем не подозревающих, незащитных перед ними обычных людей.

МИРЫ НИКА ПЕРУМОВА. ХЬЕРВАРД

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фэнтези Н. Перумова» — 30000 экз.

Ник Перумов предложил наиболее нетерпеливым из поклонников своего творчества написать новые страницы в летописи Хьерварда. В сборник вошли повести и рассказы победителей литературного конкурса «Изумрудный дракон. Незаконченные сказания», проводившегося на интернет-портале «Цитадель Олмера» при участии журнала «Мир фантастики».

СЕРГЕЙ ПАНАРИН

Харри Проглоттер и Ордер Феликса

Роман — СПб: «Крылов», 2005 — серия «Библиотека «Мужского клуба»» — 224 стр. — 10000 экз.



В магической школе Хоботаст начинают пропадать учителя, да и с магией творится что-то неладное. Когда неприятности касаются друзей Харри Проглоттера, юный чародей решает прийти к ним на выручку. Он отправляется в полное опасностей странствие, в котором ему помогает всемогущий Ордер Феликса, выданный компетентной птицей в кожаном плаще.

СЕРГЕЙ ПАНАРИН

Харри Проглоттер и Волшебная Шаурматрица

Роман — СПб: «Крылов», 2005 — серия «Библиотека «Мужского клуба»» — 192 стр. — 10000 экз.

Харри Проглоттер, ученик магической школы Хоботаст, неосторожно съел



Волшебную Шаурму, в которой заключены корни и побеги Вселенского Зла. Харри вынужден отправиться в рискованное дальнейшее путешествие за целительным снадобьем. Ему помогают друзья Джеймс Барахлоу и Молли Козазель, а также юный мастер Йода, который в ту пору еще не был учителем джедаев.

ВЛАДИМИР ПЕРЕМОЛотов

Тень воина

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 424 стр. — 8000 экз.



Ромейские маги Митридан и Игнациус охотятся на славянских землях за могучим талисманом «Паучья лапка», без которого не сберечь мощь и целостность Древней Руси. Главным препятствием на пути коварных иноземцев становится, сам того не ведая, простой деревенский парень Гаврила Масленников. Его ждет множество приключений и неожиданных встреч, а иноземных колдунов — крах и полное разочарование.

ВЛАДИСЛАВ РУСАНОВ

Закатный ураган

Роман — СПб: «Крылов», 2005 — серия «Фантастическая авантюра» — 384 стр. — 10000 экз.

Третья книга цикла «Горячие ветры Севера».

Древний чужой мир. Государства, раздираемые старинной враждой. Столь много пролитой крови, что, кажется, нет уже силы, способной положить конец ужасаю-

Переиздания

● Андрей Валентинов
Ория

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Триумвират» — 4000 экз.
Великое переселение народов глазами харьковского историка и фантаста.

● Марина и Сергей Дяченко
Авантюрист

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Триумвират» — 4000 экз.
Заключительная часть тетралогии «Скитальцы».

● Генри Лайон Олди
Баллада о кулаке

Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Шедевры отечественной фантастики» — 5000 экз.
Переиздание романов «Мессия очищает диск» и «Нопэрапон».

● Ник Перумов
Рождение мага

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Ник Перумов» — 10000 экз.
Переиздание первого романа о Фесе в авторской серии.

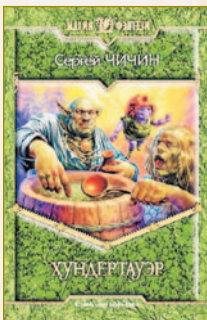
ФЭНТЕЗИ—2005.
ВЫПУСК 2

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Миры fantasy» — 20000 экз.

Знаете ли вы, как стать героем и отстоять честь воина, преодолеть проклятие любви, победить в битве магов и обуздать духов нижнего царства? Ведущие писатели, работающие в жанре фэнтези, в очередной раз представляют свои новые произведения, которые распахнут для вас двери в иные миры и экзотические королевства, населенные причудливыми существами.

СЕРГЕЙ ЧИЧИН
Хундertaуэр

Роман — М.: «Армада»: Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Магия фэнтези» — 492 стр. — 9000 экз.



Продолжение романа «Гнев генерала Панка».

Путь домой всегда приятен. Даже когда его затрудняют чащи, засады, собственная некомпетентность и другие объективные трудности. Пройти

по прямой — не для гоблинов! Надо потерпеть кораблекрушение, сразиться с монстрами, взнуздать бога... Офицерское звание обязывает — и генерал Панк в де-

свою сборную к последнему разгромному голу в гномьи ворота.

Зарубежное фэнтези

МАРЛИЗЕ АРОЛЬД

*Парк Привидений:
Тайный совет Двенадцати.
Похищение*

Повести — пер. с нем. Л. Есаковой — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Секретная миссия» — 400 стр. — 5000 экз.



У Макса и Софи замечательная работа, самая интересная, какую только можно себе представить: они ухаживают в Парке Привидений за духами, джиннами, водяными, русалками и другими удивительными существами. Только, похоже, идиллии в Парке скоро настанет конец. Новый владелец замка хочет избавиться от детей. Друзьям угрожает нешуточная опасность...

ЭД ГРИНВУД
Судьба дракона

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 5000 экз.

Четвертый роман из сериала о Банде Четырех.

На трон Аглирты взошел юный бард Ролин. Знатные бароны и наместники ропщут, не желая подчиняться безродному мальчишке. Новой Великой Змеей — магическим воплощением мрака — становится Ингрил Амбелтер, и опять ему противостоит дракон, олицетворяющий добро и очищение.

ДЭВИД ДРЕЙК
Повелитель островов

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Золотая библиотека фэнтези» — 592 стр. — 5000 экз.



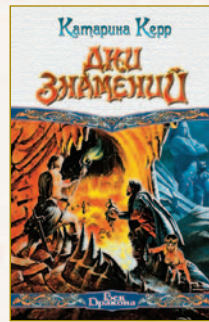
Первая книга «островного» сериала Дэвида Дрейка.

Архипелаг Островов. Здесь некогда правила могущественная королевская династия — но вот уже тысяча лет прошло с тех пор, как последний из великих королей был убит магом. Однако черная магия принесла на Архипелаг беду. Перепутаны линии магической Силы, прервана связь времени и пространства... и многие годы идет непрерывная война за титул Повелителя Островов.

КАТАРИНА КЕРП
Дни знамений

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Век дракона».

Вторая часть цикла о Западных землях, примыкающего и «Королеву Дэверри».



Гибель угрожает эльфам Запада — и вся великая сила их древней магии не сможет отвести нависшую над ними таинственную опасность. Считанные недели остаются народу Эльсион

Лакар — если на помощь ему, издавна враждовавшему с людьми, не придут люди. Наступают дни свершений. Дни знамений. Дни, когда возможно невозможное!

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ
Последний континент

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Плоский мир» — 20000 экз.

Бывает, не везет людям. А бывает — целым континентам. Он создавался в последнюю очередь. Даже имя ему выпало какое-то несурзное — ИксиксИкс. Зато много-много лет спустя на него выпал Ринсвинд, самый невезучий и трусливый волшебник на Плоском мире. И именно на Ринсвинда возложена великая миссия — спасти этот несчастный континент. Правда, чтобы эту миссию возложить, надо сначала Ринсвинда догнать...

Предвидя реакцию со стороны особо нервных читателей, которые уже начали оглядываться по сторонам в поисках прямоугольной зловредности на ножках, мы спешим заверить: Сундук будет. В туфлях. И, гм-м... в платье.

Переиздания

● Роберт Асприн
*Мир воров. Истории таверны
«Распутный единорог».*

Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 5000 экз.
Три романа из серии «Мир воров».

● Роджер Желязны
Рыцарь теней

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастика & Фэнтези: The best of» — 5000 экз.
Девятый роман «Хроник Амбера».

● Роберт Сальваторе
*Долина
ледяного ветра*

Романы — пер. с англ. С. Топорова — М.: ИЦ «Максима», 2005 — серия «Золотая коллекция» — 896 стр. — 5000 экз.
«Делюксовое» переиз-

дание романов «Магический кристалл», «Серебряные стрелы» и «Проклятые рубина» — второй трилогии о Темном эльфе.

● Ян Сигел
Дети Атлантиды

Роман — М.: «АСТ», 2005.
Первая часть известного детского сериала.

● Алан Дин Фостер
В плену пертурбации

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастика & Фэнтези: The best of» — 5000 экз.
Пятый роман о Чароде с гитарой.



ЯН СИГЕЛ

Заклинатель драконов

Роман — М.: «АСТ», 2005.



Вторая часть сериала детского фэнтези. Где-то внутри старинного таинственного дома спрятан могущественный талисман, за которым на протяжении тысячелетия охотятся силы добра и зла. Но только избранные, наделенные древнейшим Даром, могут разыскать и использовать его.

ЯН СИГЕЛ

Честь чародея

Роман — М.: «АСТ», 2005.



Продолжение «Детей Атлантиды» и «Заклинателя драконов». Захватывающая история о потерянных мирах и неразгаданных тайнах, пример совершенного волшебства и чарующей фантазии, удивительное сочетание лирического и зловещего...

ЭНДЖИ СЭЙДЖ

Септимус хип:

магика

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Детское фэнтези» — 6000 экз.

Издrevле повелось так, что Замком правили королевы, корона передавалась от матери к дочери. Однажды, давным-давно, в Замок явился волшебник по имени Хотеп-Ра. Так в Замке появилась Башня Волшебников, а детей стали сызмальства учить магии. Все шло хорошо, пока глава волшебников не поддавался искушению черной магии.

ГАРРИ ТЕРТЛДАВ

Тьма надвигается

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Меч и Магия» — 6000 экз.

Первая часть шеститомника, сплавившего историю Второй мировой войны с фэнтези.

Эскадрильи драконов затмевают небо, поливая огнем беззащитные города. Катапульты забрасывают вражеские крепости разрывными ядрами. Ручные левиафаны атакуют из-под воды крейсера противника. А в лабораториях колдунов творятся загадочные опыты, что грозят пролить убийственный свет на основы основ волшебства... На Дерлавай надвигается тьма.

МАРГАРЕТ УЭЙС, ТРЕЙСИ ХИКМЕН

Судьба темного меча

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

Вторая часть сериала «Темный меч».

Весть о том, что наследный принц королевства Тимхаллан лишен магического дара, может привести к падению правящей династии. Именно под таким предлогом епископ Ванье требует привести к нему юного Джорама. А между тем престол опустел, и необходимо срочно избавиться от нежелательного претендента на власть.

ЖАН-ЛУИ ФЕТЖЕН

Сумерки эльфов

Роман — М.: «Рипол-классик», 2005.

Первая часть трилогии.

Давным-давно мир представлял собой лишь огромный сумрачный лес, населенный эльфами и другими необычными созданиями, воспоминания о которых не сохранились до наших дней. Эта книга рассказывает об их последних временах, начавшихся с момента встречи рыцаря Утера (отец будущего короля Артура) и Ллиэн, королевы эльфов, чья красота не оставляла никого равнодушным.

ЖАН-ЛУИ ФЕТЖЕН

Ночь эльфов

Роман — М.: «Рипол-классик», 2005.

Вторая часть трилогии.

Мир погрузился в хаос, когда люди уничтожили последнее королевство гномов. Одни только эльфы могли бы им противостоять, но они вернулись в свои огромные лесные владения, не осознавая, что теперь им также грозит опасность. Осененный магической властью Ллиэн, Утер становится Пендрагоном — величайшим воином из всех народов — и отныне в его силах восстановить древний миропорядок.

ЖАН-ЛУИ ФЕТЖЕН

Время эльфов

Роман — М.: «Рипол-классик», 2005.

Заключительная часть трилогии.

Мир, разделенный до того между гномами, монстрами, эльфами и людьми, потерял свое равновесие с тех пор, как последние отобрали у гномов их талисман — легендарный меч Экскалибур. Разрываясь между своей супругой — христианкой Игрейной — и королевой эльфов Ллиэн, король Утер принял решение вернуть священный Меч и таким образом установить прежний порядок.

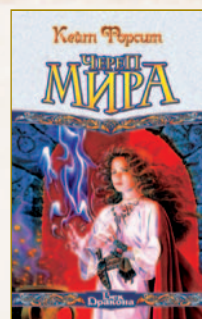
КЕЙТ ФОРСИТ

Череп мира

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Век дракона».

Пятая часть цикла «Ведьмы Эйлианана».

Юная принцесса Изабо Рыжая отправляется в смертельно опасное путе-



шествие к таинственному Черепу Мира — дабы там великие Белые Боги открыли ей судьбу и ее истинную Силу. Однако предстоящее ей — схватка не на жизнь, а на смерть с двумя могущественными колдуньями. Какая же сила должна пробудиться в Изабо, чтобы она выстояла в такой войне?!

ПЕТЕР ФРОЙНД

Лаура и тайна Авентерры

Роман — пер. с нем. Л. Есаковой — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Секретная миссия» — 544 стр. — 4000 экз.



Лаура не сильна в математике, зато хорошо фехтует и отлично держится в седле. А это главное. Ведь в свой тринадцатый день рождения она узнает, что ей отведена особая роль в извечной борьбе Добра со Злом. От того, сумеет ли она выполнить свою миссию, зависит судьба целой планеты.

ФАНТАСТИКА

Русская фантастика

АНДРЕЙ БЕЛЯНИН

Казак в Раю

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 376 стр. — 100100 экз.



Иван — потомственный филолог, а ныне современный казак. Рахиль — юная еврейка, военная служащая государства Израиль. И вот эти две полные противоположности после загадочно-скоростной смерти попадают в Рай. Не сразу Иван и Рахиль понимают, что собственный Рай можно найти только вместе, рука об руку, прикрывая друг друга спиной... Даже если против вас все — религия, вера, национальные предрассудки и сплошные враги!

КИР БУЛЫЧЕВ

Похищения чародея

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Отцы-основатели: русское пространство» — 5000 экз.

Переиздание романов «На днях землетрясение в Лигоне» и «Голые люди», фантастические повести, детектив «Смерть этажом ниже», а также впервые представляемая широкому читателю повесть «Мамонт».

АНАТОЛИЙ БУРАК**Отдел Химер**

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 376 стр. — 11000 экз.

Их реакция — молниеносна. Их физическая сила — фантастична. Их потенциал — огромен. Для них не существует ни време-

Переиздания**Василий Головачев****Вторжение в реальность**

Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Отцы-основатели: русское пространство» — 5000 экз.

Переиздание цикла «Запрещенная реальность» (романы «СМЕРШ-2», «Перехватчик» и другие).

Василий Головачев**Правила боя**

Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Отцы-основатели: русское пространство» — 5000 экз.

Переиздание цикла «Катарсис» (романы «Человек боя», «Поле боя» и другие).

Олег Дивов**Лучший экипаж Солнечной**

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

Переиздание романа в новой авторской серии.

Владислав Крапивин**Мальчик со шпагой**

Романы — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Отцы-основатели: русское пространство» — 5000 экз.

В книгу вошли романы «Мальчик со шпагой» и «Бронзовый мальчик».

Олег Кулагин**Московский лабиринт**

Роман — СПб.: «Азбука-классика», 2005 — серия «Звездные врата» — 416 стр. — 7000 экз.

Переиздание романа. Кто сказал, что России нет? Есть такая страна.

Андрей Ливадный**Зона отчуждения**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Стальная крыса» — 8000 экз.

Переиздание романа о Первой галактической войне.

Святослав Логинов**Имперские ведьмы**

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

Переиздание прошлогоднего романа одного из патриархов нашей фантастики.

Алекс Орлов**Основной рубеж**

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

Переиздание романа о пилоте боевого робота Тони Гарднере.

Надежда Первухина**Имя для ведьмы**

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

Переиздание романов «Имя для ведьмы», «Все ведьмы делают это!», «От ведьмы слышу!».

Мария Симонова**Одержимые бессмертием**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Стальная крыса» — 6000 экз.

Переиздание романа о бессмертном борце с бесчеловечной Системой.

Сергей Фрумкин**Улей**

Романы — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 991 стр. — 6000 экз.

Переиздание романов «Улей», «Боевое Братство», «Планета в подарок».

**Юлий Буркин****Изумрудные росы**

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 7000 экз.

Продолжение книги «Цветы на нашем пепле» (премия «Странник-2000»). Астробиолог Грег Новак возвращается на Землю спустя много тысячелетий после начала неудачной экспедиции в поисках новой родины для человечества. Однако жизненное пространство уже занято...

В сборник также вошла серия рассказов, сказка «Автобиография», повести «Ежики в ночи» и «Исковерканный».

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ**Смерч**

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 7000 экз.

Роман примыкает к циклу «Запрещенная реальность».

В попытке уничтожить Аморфа Конкере Стас Котов терпит поражение и превращается в исполнителя воли Монарха Тьмы. Теперь Изменение реальности, в результате которого человечество может быть уничтожено, становится неотвратимым. Если не появится человек, готовый принять на себя миссию спасения.

РОМАН ГЛУШКОВ**Повод для паники**

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

Прекрасный Новый Мир в одно мгновение превратился в пылающий кровавый хаос, когда глобальная компьютерная система по неизвестной причине прекратила функционировать. Однако и в это смутное время нашлись люди, способные навести порядок. Одному из них, Гроулеру, предстоит выяснить, кто спровоцировал апокалипсис...

ДМИТРИЙ КАЗАКОВ**Высшая раса**

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Историческая альтернатива» — 416 стр. — 10000 экз.



Июль сорок пятого. Укрывшиеся в глухом уголке Верхней Австрии ученые и офицеры СС создают пресловутое «вундер-ваффе» — чудо-оружие. Отряд советских разведчиков во главе с капитаном Радловым проникает в американскую зону оккупации. И вскоре выясняется, что Вторая мировая война не кончилась, над Европой встает призрак Четвертого рейха...

АЛЕКСЕЙ ОВЕРЧУК**Тени войны**

Роман — СПб.: «Крылов», 2005 — серия «Современная фантастическая авантюра» — 320 стр. — 10000 экз.



Опальным журналистом заинтересовалось тайное общество ветеранов внешней разведки, которых совсем не устраивает нынешняя власть. Союз ветеранов сохранил по всему миру хорошо законспирирован-

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПОРТАЛ



WWW.OLMER.RU

5 лет на плаву!

ную агентурную сеть и ее боевое ядро — специально обученных ликвидаторов. Своими действиями «тени войны» могут запросто спровоцировать Третью Мировую...

АЛЕКСЕЙ ОНИЩЕНКО Сплошное свинство

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 410 стр. — 9000 экз.



«Свин — это не кличка. Мой старший офицер действительно был свиньей. Толстым розовым хрюком со щетинистым рылом, маленькими глазками и шершавым пятком», — так начинается рассказ о двух отважных сотрудниках секретного Отдела при Небесной Канцелярии, которые, рискуя жизнью, борются со всевозможным свинством.

ДМИТРИЙ САМОХИН Меняла Душ

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — серия «Фантастический боевик» — 406 стр. — 11000 экз.



Восставший из праха преступник... Призрачный, уносящий в никуда лифт стоэтажной башни... Загадочное исчезновение известного астронавта... Сенсационное открытие провинциального гения, так и не ставшее достоянием человеческой цивилизации... Шефу службы безопасности и бывшему киллеру предстоит найти объяснения странным событиям, расшатывающим основы Мироздания.

СЕРГЕЙ СУХИНОВ Лабиринт для Звездного волка

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

Продолжение цикла о Звездном волке. Когда Морган Чейн вышел на дистанцию открытия огня, корабли агрессоров трусливо спрятались за гигантским дредноутом... Звездный Волк никак не ожидал встретить здесь неприкаянных бродяг космоса — цыган. Но именно их табор нашел прибежище в туманности М-125...

АЛЕКСАНДР ТРОШИН Выбор альтернатора

Роман — М.: «Армада»: «Издательство Альфа-книга», 2005 — 413 стр. — 8000 экз.

Альтернатор Генрих Озолиньш занимается коррекцией реальности в про-



ВЯЧЕСЛАВ ШАЛЫГИН Dr. Сокол

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Абсолютное оружие» — 10000 экз.

Странные и необъяснимые события во Франции, Японии, Бразилии, Африке были только прологом глобального заговора. Его руководитель, таинственный Главный, получил шанс стать владыкой мира. Противостоять Главному и его агентам могли лишь такие, как Александр Барков, в прошлом простой инженер, а ныне — человек и биокомп в одном лице.

ДМИТРИЙ ЯНКОВСКИЙ Третья раса

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

Продолжение романа «Правила подводной охоты».

Несмотря на то, что охотник Роман Савельев был отправлен в отставку, его снова ожидает глубина. Забытая всеми донная ракетная установка, сохранившаяся со времен Третьей Мировой войны, угрожает нанести ядерный удар по Европе. Только бывшие подводные охотники-ветераны способны разработать план по ее устранению.

Зарубежная фантастика

ДЖЕЙМС АЛАН ГАРДНЕР Отряд обреченных

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

Планета Мелкавин — мир, откуда не возвращаются живыми. В качестве сопровождения опального адмирала Чи вместе с ним сюда направляют двоих разведчиков — Фестину Рамос и Яруна Дериху. Оба они из «обреченных», из тех, кого называют «расходным материалом». Они оказываются в центре событий, грозящих уничтожить не только жителей этого мира, но и ставящих под удар саму Землю.

ДИКИЕ КАРТЫ: КОЗЫРНЫЕ ТУЗЫ

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Дикие карты» — 5100 экз.

Вторая книга межавторского цикла под редакцией Джорджа Р. Р. Мартина.

шлом, а попутно — незаконным промыслом. Его «маленький бизнес» состоит в том, что он зарывает в землю древние артефакты, затем откапывает их уже в своем времени. Но как-то раз, наладившись ферментированного мамонтова молока в гостях у неандертальцев, Генрих нажал не на ту кнопку.

Переиздания

Гарри Гаррисон

Стальная крыса на манеже

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастика & Фэнтези: The best of» — 6000 экз. Переиздание очередного романа о Стальной крысе.

Энн Маккеффри

Все вейры Перна

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

Пятнадцатый, согласно официальному порядку прочтения, роман цикла о фантастическо-фэнтезийном Перне.

Андрэ Нортон

Опасные сны

Сборник — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Стальная крыса» — 8000 экз.

Андрэ Нортон приоткрывает дверь в загадочный мир, который находится совсем рядом, но совершенно не похож на наш...

Ральф Питерс

Война 2020 года.

Поле битвы — Россия

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Войны будущего (Фантастика)» — 7000 экз.

Переиздание объемного романа об охваченном войной недалеком будущем.

Полуразумное гигантское существо из глубин Вселенной замыслило уничтожить все живое на планете. Казалось бы, планета обречена. Однако доктор Тахион, инопланетный ученый, который пытался помешать распространению вируса, поднимает на борьбу его жертвы — тузов.

АНДРЭ НОРТОН, ЛИНН МАККОНЧИ

Цирк повелителя зверей

Роман — М.: «Эксмо», 2005 — серия «Фантастический бестселлер» — 7000 экз.

Внешняя сторона деятельности бродячего цирка Дредана ничем не отличается от зрелищных предприятий такого рода: перебираясь от планеты к планете, цирк дает представления. Но за спиной Дредана, хозяина цирка, стоит всемогущая Воровская гильдия, и настоящая цель гастролей — похищение животных на других планетах.

БРАЙАН СТЭБЛФОРД

Империя страха

Роман — М.: «АСТ», 2005 — серия «Золотая библиотека фантастики» — 496 стр.

Что-то случилось... И наш мир пошел по другому пути... И у человечества появились хозяева — красивые, практически бессмертные, нечеловечески жестокие.



Они правят странами и государствами — и в редчайших случаях, в качестве великой милости, обращают своих рабов в себе подобных. Но — как это происходит? И возможно ли людям это повторить?

Сергей Лобов



ЖИТЬ, НЕ ТЕРЯЯ НИ МИНУТЫ

ТВОРЧЕСТВО РЭЯ БРЭДБЕРИ

Я не могу назвать писателя, чья жизнь была бы лучше моей. Все мои книги изданы, они есть во всех школьных библиотеках и когда я выступаю перед публикой, мне аплодируют еще до того, как я начну говорить.

Рэй Брэдбери

Все мы так или иначе знакомы с творчеством Рэя Брэдбери: что-то проходили в школе, что-то читали сами. В советское время его книги расходились по стране миллионными тиражами. Наверное, не будет преувеличением сказать, что тогда мы могли судить о западной фантастике исключительно по творчеству Брэдбери. Почему же выбор пал именно на творца «Марсианских хроник», а, скажем, не на его одногодок Азимова или Герберта? Что это, счастливый случай или нечто большее? И почему одни читатели жадно поглощают любые его произведения, другие относятся к ним спокойно, а третьи вообще не считают книги Брэдбери фантастикой?

В шеренге знаменитых фантастов господин Рэй стоит обособленно. Сам мэтр любит сравнивать себя с фокусником, достающим из бездонной волшебной шляпы разные чудесные штучки. Но в этой шляпе



Рэю Брэдбери двадцать лет.

далеко не одни только разноцветные платочки и живые кролики. Что же еще прячет в своем цилиндре мистер Брэдбери? Попробуем это узнать.

Жизнь Волшебника

Рэймонд Дуглас Брэдбери родился 22 августа 1920 года в маленьком городке Уокиган, штат Иллинойс. Первые книжные впечатления Рэя — «Страна Оз» Фрэнка Баума, рассказы Эдгара По, приключенческие романы Эдгара Берроуза. Одним из его любимейших авторов станет Жюль Верн, которого писатель впоследствии

назовет своим «литературным отцом». Первый писательский опыт двенадцатилетнего Брэдбери можно назвать вынужденным: у его родителей нет денег, чтобы купить продолжение «Марсианских войн» Берроуза, и Рэй решает сам дофантазировать и дописать эту книгу. Затем бурная фантазия юного автора выплескивается в многочисленных рассказах-страшилках и стихотворных опусах.

Не случайно первым опубликованным произведением писателя стало именно стихотворение: каждая строчка этого автора — будь то рассказ или роман — дышит поэзией. Язык зрелого Брэдбери — удивительное и часто неожиданное переплетение образов и метафор. Некий импрессионизм, где реальные вещи растворяются в светящемся потоке сравнений. Литературные эстеты восторгаются писательской техникой Брэдбери. Еще бы — его стиль с виду такой легкий и невесомый, а как щекочет мозговые извилины!

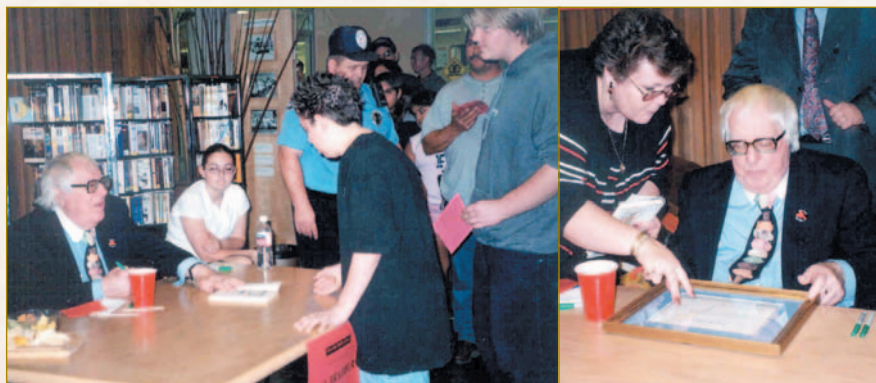
Бедность не позволила Брэдбери получить высшее образование, поэтому он ча-

сами просиживал в библиотеке, изучая историю и знакомясь с шедеврами литературной классики. Рэй поставил себе условие — создавать по два рассказа в неделю — но печатали его мало. Начинаящий писатель рассылал свои творения по журналам и безуспешно ждал ответа. Став членом лос-анджелесской «Лиги научных фантастов», он знакомится со многими выдающимися личностями, в том числе с Робертом Хайнлайном. В 1946, забежав в один книжный магазинчик, Брэдбери встречает там свою будущую жену — Маргарет, с которой они через год венчаются. Тогда же появляется в печати первый сборник рассказов Брэдбери — «Темный карнавал». Но настоящий успех ждет его в 1950, когда писатель создает свои знаменитые «Марсианские хроники». Затем — новая вершина, «451° по Фаренгейту», одна из самых ярких антиутопий в истории мировой литературы.

Ну, а дальше... слава, достаток, дети, внуки, благородные седины... И все новые и новые произведения сыплются из его волшебного цилиндра...

Шляпа Волшебника

Сам Брэдбери не относит себя к писателям-фантастам и принципиально не знакомится с творчеством собратьев по перу. «Я считаю себя писателем «идей», — говорит он в одном из интервью. — Это нечто иное. Такая литература впитывает в себя любые идеи: политические, философские, эстетические. Я из категории мечтателей — выдумщиков нового». Главный литературный козырь Брэдбери — его фантазия, безудержная, парадоксальная, то возвышенно-дирижная, а то, наоборот, до крайности



Встреча с читателями.



мрачная. Черный юмор переложен у него лепестками роз, а из-за спин марсианских первопроходцев скалятся тыквы Хэллоуина. Только у Брэдли дети могут весело прыгать, размахивая собственными сахарными черепами на палочках; только у Брэдли дремлющий в кресле старый полковник может громко именовать «машинной времени»; только у Брэдли человек, выдающий себя за Чарльза Диккенса, на самом деле не является сумасшедшим; только у Брэдли... Впрочем, продолжать можно бесконечно. Каждое произведение этого автора по-своему уникально, несет в себе философскую или нравственную идею и подается на стол читателя в фирменном «брэдбериевском» соусе.

Р — значит ракета

Для многих поклонников фантастики имя Брэдли ассоциируется в первую очередь с Марсом. Действительно, серия рассказов о красной планете, а также знаменитые «Марсианские хроники» — значительный вклад писателя в копилку мировой фантастики. Марс Брэдли уникален: умирающая планета, где древние города заброшены, а каналы засыпаны песком, вдруг начинает оживать, и не понимаешь — наяву или во сне это происходит. По каналам снова журчит вода, оживают забытые тени и что-то странное происходит в, казалось бы, мертвом мире.

Первоначально «Марсианские хроники» — это цикл ничем не связанных

друг с другом рассказов. Издательства одно за другим отказывались от них, и Брэдли, следуя совету знакомого редактора, за ночь объединил рассказы в роман. Итог очевиден — гениальный винегрет, в сюжете которого сложно найти какую-либо логику. Меньше всего это похоже на научную фантастику. Писателя мало интересуют такие вещи, как, например, процесс освоения землянами Марса или социальное обустройство марсианских обществ. Нет, Марс — это некое философское зеркало, глядя в которое человек открывает в себе многое, ранее ему неведомое. Среди лучших рассказов марсианской серии — «Бетономешалка», «Были они смуглые и золотоглазые», «Разговор заказан заранее», «Марсианский затерянный город»...

Действие многих произведений Брэдли происходит на бескрайних космических просторах. Для писателя это отличный повод показать человека со стороны. Именно там, далеко от Земли, человек проходит настоящее испытание. Выдержит ли его воля, сохранит ли он свое лицо, взглянув в бездонную звездную бездну, не дрогнет ли? Космос манит человека, тот не может противиться — и смело шагает на подножку уносящейся ввысь ракеты. Но вернется ли он? Может, как в рассказе «Уснувший в Армагеддоне», его спящий разум станет аренной битв двух враждующих народов? А может, он будет мокнуть под вечными ливнями венерианских болот

Романы и повести

- Марсианские хроники (1950)
- 451 градус по Фаренгейту (1953)
- Вино из одуванчиков (1957)
- Надвигается беда (1962)
- Канун всех святых (1972)
- Смерть — дело одинокое (1985)
- Зеленые тени, белый кит (1992)
- Из праха восставшие (2001)

(«Нескончаемый дождь») или, найдя вдруг несбыточные сокровища, протянет к ним дрожащую руку и... услышит за спиной угрожающее рычание («Здесь могут водиться тигры»)? А может — обретет невозможное на Земле счастье?

Темный карнавал в Гринтауне

Реальность становится сказкой, детство — мечтой. Маленький городишко Уокиган превращается в Гринтаун — «зеленый город», место действия не одного десятка самых разных произведений Брэдли. «Вино из одуванчиков», «Надвигается беда», «Канун всех святых» — везде мы бродим по одним и тем же тихим зеленым улицам, на которых порою происходят загадочные и непонятные события. В городе есть свое «страшное место» — это огромный Овраг, где пропадают люди и куда обязательно надо пойти ночью, желательно хэллоуинской...

Подобно тому, как Уокиган превратился в Гринтаун, многие родственники или знакомые Брэдли перевоплотились в персонажей его произведений. Так реальный дядюшка Эйнар стал героем нескольких рассказов писателя и даже обрел крылья. Так появилось загадочное и обаятельное семейство Эллиотов — ведьмочка Сеси, вампиры Тимоти и дядюшка Фрай... Позднее мотивы этих рассказов («Дядюшка Эйнар», «Апрельское колдовство», «День возвращения») появятся в позднем романе писателя «Восставшие из праха».

Тема смерти — главная в творчестве Брэдли. «Смерть — это мой постоянный бой. Я вступаю с ней в схватку в каждом новом рассказе, повести, пьесе... Я буду бороться с ней моими произведениями, моими книгами, моими детьми, которые останутся после меня».

Подобно своему создателю, борются со Смертью и его герои, причем делают это они по-разному. Можно попытаться обмануть ее, заперев дверь на замок, как это происходит в рассказах «Жила-была старушка», «Смерть и дева». Можно поиграть с ней в веселую игру и попросту забыть о Смерти («Канун всех святых»). А можно умчаться в будущее для того, чтобы сотню часов подряд стучать на печатной машинке, а после вернуться назад и навеки уснуть, обретая Бессмертие («О скитаниях вечных и о Земле»). Способов много, выбирайте на свой вкус.



«Бетономешалка». Добро пожаловать, дорогие завоеватели!



«Постоялец со второго этажа». Мальчик и вампир. Угадайте, кто кого?

Очень часто в роли борцов со Смертью у Брэдли выступают дети. Так, например, в романе «Надвигается беда» двенадцатилетние Джим и Вилли противостоят зловещному мистеру Дарку и побеждают его. Детям у Брэдли открыты тайны, недоступные взрослому разуму, они по-другому чувствуют и понимают мир, и каждый прожитый день для них — праздник, который никогда больше не повторится.

С другой стороны, Брэдли открывает нам и оборотную сторону детства. Дети — безжалостные убийцы, несмысленные зародыши, не ведающие никакой морали и способные на все по поводу и без повода. Они могут не моргнув глазом уничтожить собственных родителей («Вельд», «Крошка-убийца»), заживо похоронить человека в яме с цементом («Поиграем в отраву»), а от их невинных игр пахнет страхом и насилием («Детская площадка»).

Чудеса и диковины

Еще одна сквозная тема писателя — Цирк. В возрасте восьми лет он посетил цирковое представление, которое произвело на него настолько сильное впечатление, что маленький Рэй решил непременно стать иллюзионистом. Сам Брэдли считает, что его детская мечта исполнилась, ведь на что похоже создание книг, как не на представление фокусника?

Впрочем, Цирк у Брэдли тоже порой принимает невероятный гротескный оттенок. Кто такой зловещный мистер Дарк из романа «Надвигается беда»? Хозяин загадочного балагана, прибывший вместе со своей трупой в тихий американский городок на ночном поезде и похи-

щающий людей. Люди превращаются в уродов, которые пополняют трупку мистера Дарка, а на территории цирка среди других аттракционов устанавливается Карусель — стоит ее запустить, и изменится ход времени...

В повседневной жизни Брэдли подчеркнута старомоден: он не умеет управлять автомобилем, компьютеру до сих пор предпочитает старенькую пишущую машинку, ненавидит интернет и только в очень преклонном возрасте совершает свое первое путешествие на самолете. Почему, ведь писатель всегда ратовал за технический прогресс? Ответ прост — Брэдли одновременно и восхищается научными достижениями, и боится их возможных последствий. Писатель предчувствует, что рациональное сознание несет смерть самому дорогому, что есть у Брэдли, — миру Фантазии.

Тогда наступят необратимые перемены: за ненадобностью исчезнет Хэллоуин, будут выброшены или сожжены книги «ненужных» писателей — Эдгара По, Лавкрафта, Льюиса Кэрролла... Дети лишатся детства, ведь детство по Брэдли — это истории про оживших мертвецов и приведений, это путешествия по ночным кладбищам, а также веселый праздник Хэллоуин.

И герои Брэдли борются с этим по мере своих возможностей. Так, например, в рассказе «Столп огненный» в далеком будущем вставший из могилы мертвец начинает крушить все вокруг и убивать людей. Делает он это по одной простой причине — наши потомки заменили кладбища на крематории. А кладбища для Брэдли — святое.

Будущее

Крайне безрадостные перспективы рисует нам Брэдли в своих произведениях-антиутопиях, среди которых, конечно же, выделяется знаменитый роман «451° по Фаренгейту». Авторитарное общество тотального контроля, напроць лишённое каких-либо духовных ценностей. Инакомыслие истребляется, а книги сжигаются. Брэдли писал о будущем своей родины — Америки, впрочем, и по ту сторону «железного занавеса» писатель видел то же самое. Вернее — ничего не видел. Ведь откуда-то из темноты вынырнула ракета, уничтожившая город в конце-концов романа...

Атомный ужас 50—60-х годов не мог не проникнуть в фантастическую литературу, порождая жуткие картины грядущего апокалипсиса. Но Брэдли слишком эстетичен, чтобы устилать страницы своих книг горами трупов. Он поступает иначе — дает маленькую деталь, тонкий намек, которые настолько пронзительны и настолько точно бьют в цель, что читателя невольно заглаживает волна страха... Прочтите рас-

сказ «Мусорщик» — вся античеловечная мерзость войны скрыта в этом маленьком шедевре Брэдли.

Лицо Волшебника

Литературное наследие Брэдли впечатляет, и основную его часть составляют рассказы — сотни рассказов. И самое страшное — Брэдли пишет до сих пор. Что же в этом страшного? А вот представьте себе: каждый день он выстукивает на машинке рассказ за рассказом. И рассказы-то выходят неплохие... Но! Почему-то все самое любимое читателями было создано им очень давно — в 50—60-е годы прошлого века. Странно, не правда ли? Нет, писатель по-прежнему виртуозно владеет словом.



Рэю Брэдли восемьдесят. В кругу друзей.

Его последние сборники рассказов очень хороши, но невольно складывается ощущение, что они словно написаны кем-то другим... Не тем Волшебником, которого все знали и любили...

Современный Брэдли — словно ностальгия о чем-то утраченном. С уходом молодости исчез его задор, и умудренный жизнью взгляд Писателя устремился куда-то внутрь себя. Брэдли изменился, изменилось его лицо — и не только внешность. Сейчас он чувствует себя счастливым человеком, считает, что пишет ничуть не хуже, чем в молодости, и **боже упаси**, никаких антиутопий...

Он знает, что все в мире налаживается, Америка — гарант Демократии, а ее «томагавки» несут на своих крыльях воздух Свободы...

● ● ●

Говорят, если ты в юности не был бунтарем, у тебя нет сердца, а если к старости не стал консерватором — у тебя нет разума. Возможно, для Брэдли это превращение оказалось слишком контрастным. Но даже если вы не разделяете его сегодняшних взглядов, это не мешает вам взять с полки потрепанную книгу Волшебника и зачитать так, как зачитывались ею тридцать и сорок лет назад. ☞

Иллюстрации автора.

Лучшие рассказы

- Ветер (1941)
- Женщины (1948)
- Бетономешалка (1949)
- Разговор заказан заранее (1949)
- Вельд (1950)
- Апрельское колдовство (1952)
- Ржавчина (1952)
- И грянул гром (1952)
- Смерть и дева (1960)
- Каникулы (1963)

Борис Невский



В ЛАБИРИНТЕ ВРЕМЕНИ

ХРОНООПЕРА

Среди неизвестного в окружающей нас природе самым неизвестным является время, ибо никто не знает, что это такое и как им управлять.

Аристотель

Время — загадочная материя, без начала, конца и края. Однако находятся смельчаки или безумцы, которые бесстрашно пускаются в странствия по неизведанным временным просторам. Одни безвозвратно теряются в темпоральных глубинах, другие гармонично скользят по хронопотокам, а третьи даже принуждают время обратиться вспять. О приключениях путешественников во времени и рассказывает хроноопера.

Произведения, связанные с проблемами времени, его эффектами и парадоксами, называются *темпоральной фантастикой* (от латинского *tempo* — время). На Западе в ходу термин *Time-Travel SF*. Хроноопера (*chronos* — опять время, но уже по-гречески) — лишь один раздел темпоральной фантастики, хотя и весьма существенный.

Темпо или хроно?

Темпоральная фантастика дает широкий простор для показа психологических, философских, социальных ситуаций и конфликтов. Тут и встреча с самим собой («Снежок» Михаила Емцова и Еремея Парнова, «Письма разных лет» Кира Булычева). Увлекательный аттракцион «убей своего дедушку!» или «заведи роман с прабабушкой» («Достаточно вре-

мени для любви» и «Все вы зомби...» Роберта Хайнлайна, «Редкие рукописи» Александра Шарова). Попытки переписать прошлое («Демон истории» Севера Гансовского, «Человек, который убил Магомета» Альфреда Бестера). Желание решить демографические проблемы («Контора по переселению» Карела Чапека, «Дети детей наших» Клиффорда Саймака). Мечты обрести истинную любовь («Дверь в лето» Хайнлайна). Наконец, жажда познать непознанное.

В цикле повестей Игоря Забелина «Записки хроноскописта» ученые изобретают хроноскоп, с помощью которого можно «заглядывать» в прошлое, считывая информацию со старинных предметов. Что и делается исключительно во благо науки. А в рассказе Т. Шерреда «Попытка» похожий прибор используется для разоблачения происков власти имущих, что приносит героям серьезные неприятности. Ученый из «Петли гистерезиса» Ильи Варшавского пытается раскрыть тайну личности Иисуса, отправившись в древнюю Иудею, и в итоге сам занимает место Спасителя на кресте.

Бывает и похлеще. Запуск автоматической машины времени приводит к *хроноклазму* — возникновению альтернатив-



Какикулы в прошлом. Где записаться?

This is trial version
www.adultpdf.com



Приключения в прошлом — это здорово! Особенно когда сидишь перед хроноэкраном...

ной реальности. Ничего, в принципе, не изменилось, разве что люди превратились в спрутообразных существ, даже не заметив этого («Бруклинский проект» Уильяма Тенна).

Во многих произведениях темпоральной фантастики путешествие во времени служит лишь сюжетным «спусковым крючком». Завязка однотипна: современный человек переносится в прошлое. Здесь он может попытаться изменить историю — или просто устроиться поудобней в чужом времени. Главное в таком повествовании — приключения героя в иной эпохе, факт перенесения во времени — всего лишь случайный и единичный эпизод. К фантастике этого рода относятся «Янки при дворе короля Артура» Марка Твена, «Да не опустится тьма!» Спрэга де Кампа, «Инженер средневековья» Лео Франковски, межавторская «Боярская сотня».

Хроноопера — особый островок в океане темпоральной фантастики. Путешествие во времени для этого жанра — не сюжетный толчок, а сам сюжет, движитель событий. Самый наглядный пример — знаменитая кинотрилогия «Назад в будущее». Но и писатели не отстают.

Странники времени

Родоначальником хронооперы, бесспорно, является Герберт Уэллс с его «Машинной времени» (1895). И до него были книги о путешествиях во времени, но Уэллс внес две новаторские идеи. Во-первых, персонаж оказывался в ином времени не случайно, а целенаправленно, с помощью изобретенного им прибора. А во-вторых, делал это неоднократно, из-за чего скачки во времени приобретали особую значимость. При этом «Машина времени» — не просто приключенческая история, а социальная сатира на несправедливость современного писателю общества.

Роман Уэллса стал отправной точкой длинной вереницы произведений об одиноких изобретателях, которые с помощью особого механизма находят путь сквозь века. Башковитых ученых все чаще сменяли лихие авантюристы или случай-



Отец хронооперы и его творение.

ные бедолаги, ненароком влипшие в неприятности.

Вот отважный хрононавт спасает в меловом периоде марсианских детей, похищенных гангстерами. Инопланетный спецназ, забрав детишек, бросает путешественника-землянина в прошлое. Его машина сломана, но героя выручают бывшие дети, которые перебрались на Землю и оказались... давними помощниками протагониста («У начала времен» Роберта Янга).

В «Машине пространства» Кристофер Прист скрестил два



Машины времени бывают разными.

великих сюжета Уэллса. Герой использует машину времени для борьбы с напавшими на Землю марсианами. А вот Саймон Морли («Меж двух времен» Джека Финнея) ни с кем не борется. И механической машины у него нет. Он переносится в другую эпоху усилием воли и надеется решить свои житейские проблемы. Молодой обалдуй оказывается в плену построенного спятившим дядюшкой странного аппарата с извращенным чувством юмора («Машина времени шутит» Кейта Лаумера). А чудесный золотой хронометр, изобретенный еще одним дядей (ох уж эти родственники!) и доставшийся герою в наследство, позволяет контролировать время («Девушка, золотые часы и все остальное» Джона Макдональда). Нажал кнопку, и все остановилось — какой простор для злоупотреблений!

Странников Хроноса поджидают страшные опасности. Например, темпоральные вихри и капканы — области, где время идет по замкнутой кривой («147 вихрей» Станислава Лема, «Берег динозавров» Лаумера). Или зубастые чудовища, буквально поедающие прошлое («Лангольеры» Стивена Кинга).



Хлопотное дело — хрононавтика. Есть о чем похвастать в кругу друзей!

Бизнес во времени

Одиночки протаптывают тропинку, по которой рано или поздно отправляются организованные экспедиции. И первыми по этому пути бросаются деловые люди. Путешествия во времени — не исключение. Какая, в принципе, разница, на чем и как делать деньги? Бизнес не имеет границ! Даже временных...

Стань агентом времени!

В 1980-х большой популярностью пользовалась межавторская серия приключенческих книг-игр «Машина времени». Читатель серии вместе с главным героем, секретным агентом времени, егзил по разным эпохам, свершая большие и малые деяния. Найти ожерелье королевы в революционной Франции, вырвать «серебряный» галеон из лап карибских пиратов, узнать причину гибели динозавров, поймать Джека Потрошителя и много чего еще. Всего вышло 25 книг, причем среди авторов были и довольно известные писатели вроде Дэвида Бишоффа и Стива Перри.



Разгадай тайны Хроноса.

Деньги можно зашибать по-разному. Например, просто посредничать в торговле между разными эпохами («Торговцы во времени» Андрэ Нортон). Или заглянуть в будущее с целью выяснить котировку ценных бумаг на бирже («Домино» Сирила Корнблата). А то и наоборот: шпионить в прошлом за теми, кто зарывает клады, и добывать эти лакомые кусочки в настоящем («Наш человек в Пантикапее» М. и Л. Немченко).

Хороший способ заработать — туристические поездки («Винный сезон» Кэтрин Мур, «Туризм» Боба Такера). При этом можно поставить хронотуризм на промышленную основу. Например, построить целый Вокзал времени — перевалочный пункт между эпохами с многочисленными отелями и магазинами. Группы путешественников гурьбой отправляются посмотреть гладиаторские бои в Древнем Риме или побродить по закоулкам викторианского Лондона. А чтобы избежать неприятностей, безбашенных туристов сопровождают специально подготовленные скауты («Разведчики времени» Роберта Асприна и Линды Эванс).

Любители охоты на очень крупного зверя радостно выбирают доисторическое сафари — пострелять динозавров. Правда,



Туризм во времени — выгодное дельце! Если выживешь...

такая охота может закончиться весьма плачевно. Не в том смысле, что кого-нибудь из трапперов схрумкают шустрые ящеры — это как раз дело обычное («С ружьем на динозавра» Спрэга де Кампа). А вот случайно раздавленная бабочка может положить начало неуправляемой реакции, которая закончится хроноклазмом («И грянул гром» Рэя Брэдбери).

А еще можно снять исторический блокбастер — например, про викингов. Сделать это в прошлом, чтобы сэкономить на капризных актерах. И если звероватые, грубые и обросшие скандинавы при этом еще и откроют Америку, то туда ей и дорога («Фантастическая сага» Гарри Гаррисона).

Владыки времени

На смену чудакам-изобретателям, искаателям приключений и торговцам почти всегда приходят крутые дяди с решительными лицами и скорострельными аргументами наперевес. Одиночки жаждут знания или приключений, торгаши — выгоды, а правительственные организации ставят глобальные цели. Если прибыль — то в космических масштабах, если власть — то беспредельная.

Власть над временем — дорога в вечность, которая быстро оборачивается вечной властью. А демократия в таких условиях не жилец. Поэтому господа, которые пытаются управлять временем, быстро скатываются на кровавую дорожку тоталитаризма. Они, естественно, лучше прочих знают, что нужно человечеству для счастья и готовы безжалостно подавить любое несогласие («Конец вечности» Айзека Азимова, «Вечная война» Фрица Лейбера). И вот уже спецподразделения буквально стирают из времени целые миры («Легион времени» Джека Уильямсона), а летающие крепости тиранической империи, передвигаясь по хронопотокам, уничтожают недовольных («Падение Хронополиса» Баррингтона Бэйли).

Но на любой лом находится свой прием. Чем больше власти и денег, тем



Власть — бремя тяжкое, но сладостное.

больше желающих занять местечко повыше. А значит, рано или поздно начинается война...

Войны времени

Традиционный повод для войны — попытка глобального изменения прошлого. В «Четвертом Риме» Дэвида Дрейка и Джанет Моррис агенты Анти-ревизионной команды из 26 века сражаются с германскими реваншистами, которые пытаются изменить историю. Какой-нибудь авантюрист, изобретая машину времени, может набрать в прошлом армию головорезов («Всадник времени» Эдмонда Гамильтона). Скачки во времени используются для скрытной переброски войск («Достойный соперник» Клиффорда Саймака). Война может вспыхнуть и между цивилизациями из прошлого и будущего («Бесконечная ночь» Пьера Буля).



Война! Лучшее средство от скуки.

Чаще всего такой конфликт скрыт для посторонних глаз, но иногда способен превратить мир в кровавую кашу. Так, люди из будущего, чья жизнь оказалась перечеркнута агрессией кровожадных ацтеков, организуют в ответ тотальную войну, беспардонно перекраивая время. Результат — мир, переполненный ненавистью («Все способные держать оружие» Андрея Лазарчука).

Центральную роль в военных действиях способен сыграть и один человек. Например, профессиональный телохранитель наших дней Марк Стренг из трилогии Джона Барнса «Воины времени» оказывается то в 18 веке, то в Древнем Риме, то в конце 1930-х, и везде предотвращает вражеские козни.

Постовые времени

Наглых жадюг, не видящих дальше собственного кошелька, или фанатичных безумцев, готовых пустить под нож миллионы ради «светлого» будущего, всегда пруд пруди. И машина времени в грязных лапах способна уничтожить человечество.



Патруль времени — всегда на страже!

во. Раз есть преступники, всегда найдет-ся местечко для тех, кто их ловит.

Эталонной историей о спецслужбах, охраняющих прошлое, настоящее и будущее, заслуженно считается цикл Пола Андерсона о **Патруле времени**. Добры молодцы и красны девицы, рекрутированные сверхцивилизацией далекого будущего в разных эпохах, отважно противостоят преступникам и террористам всех мастей.

Написать что-либо принципиально новое непросто. Поэтому трилогия Уоррена Норвуда «Полиция времени» — почти идентичный клон андерсоновского цикла. Да и подвиги спецов Департамента контроля над временем Алексея Калугина («Все под контролем») или Единой Службы Контроля Евгения Прошкина («Магистраль») из той же оперы. Есть еще «Воины Хронопла» Кроуфорда Киллиана, «Таймлайнер» Ричарда Мерелита, «Хроноразведка России» Андрея Горюнова... Наконец, подвиги сотрудников Института экспериментальной истории Владимира Свержина. Хотя эти бойкие ребята так вольно обходятся с историей, которую, по идее, должны охранять, что оторопь берет. Не каждый хронобандит на такое способен...



Хроностража — не для слабых!

Иногда полицейским приходится самим совершать преступления. Спецагенты из будущего вынуждены ликвидировать особо настырных хрононавтов: один, например, жаждет помочь Наполеону выиграть битву под Ватерлоо («Операция Ватерлоо» В. Болдхида), другой пытается доставить в Мексику лошадей, дабы ацтеки смогли отразить нашествие испанцев («Звезда над нами» Чэда Оливера). А задача сотрудников таинственной Конторы из цикла Кейдж Бэйкер — вовремя изъять из прошлого нужного человека или особо ценную вещь, которые в реальности были уничтожены. Если понадобится, то и выкрасть...

● ● ●

Способов передвижения во времени немало. Чаще всего это разнообразные механические приспособления, иногда весьма причудливого вида. Бороздить время можно на космических кораблях, с помощью химических препаратов, простым усилием воли или силой магии. Но самый верный способ отправиться в чудесное путешествие сквозь века — воспользоваться нашей фантазией. ☞

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

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

Выбор читателей. Август 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие **379 человек**. Всего было отдано **1083 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Василий Головачев	Возвращение джинна	8,3%
2.	Маргарет Уэйс	Кузница души	8,2%
3.	Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова	Киндрэт. Кровные братья	7,6%
4.	Александр Зорич	Без пощады	6,9%
5.	Мэтью Стовер	Месть ситхов	3,6%

ВАСИЛИЙ ГОЛОВАЧЕВ ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖИННА



Фантастика. Боевой робот древней цивилизации, как выясняется, что-то охранял. К этому неведомому объекту тянут руки жаждущие власти мафиозы. Кто встанет на защиту человечества от самого человечества? Разумеется, бесстрашные Ромашины! Исход противостояния вроде бы ясен, но кто знает, какую шутку выкинет джинн...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №7(23) за 2005 год.

МАРГАРЕТ УЭЙС КУЗНИЦА ДУШИ



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

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №2(18) за 2005 год.

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



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

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №5(21) за 2005 год.

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ БЕЗ ПОЩАДЫ



Фантастика. Вторая часть патристической космооперы, начатой романом «Завтра война». Лейтенант Военно-космических сил Александр Пушкин спасается из плена на аномальной планете Глагол и оказывается в самом пекле крупнейшего сражения за всю космическую историю человечества. И ОН, и Конкордия сражаются без пощады.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

МЭТЮ СТОВЕР МЕСТЬ СИТХОВ



Фантастика. Роман по мотивам фильма — это и меньше, и больше, чем фильм. Потому что в новеллизации Мэтью Стовера на смену зрелищным спецэффектам приходят детальные логические обоснования поступков, яркий внутренний мир героев. И — «фирменная» стоверовская мрачность, которая только оттеняет общий настрой фильма.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в этом же номере журнала.

МИХАИЛ УСПЕНСКИЙ НЕВИННАЯ ДЕВУШКА С МЕШКОМ ЗОЛОТА

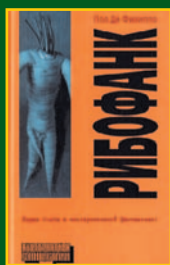


Фэнтези. Новинка от одного из ведущих российских авторов юмористической фантастики. Сможет ли невинная девушка, да еще и с целым мешком золота, пройти через страну Ерусланию, не потеряв ни чести, ни денег? А если от этого судьба целого царства зависит. Вот и придумается бывшему разбойнику Луке Радищеву честь девическую защищать...

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №7(23) за 2005 год.

ПОЛ ДИ ФИЛИППО РИБОФАНК



Фантастика. Безудержная фантазия Пола Ди Филиппо порождает на свет похожий на киберпанк мир, где вместо электроники используются достижениями биотехнологий. Тринадцать рассказов, в которых автор блестяще перемешивает сюжеты, темы и мотивы из современников, и классиков; к тому же они достойно переведены на русский язык.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №6(22) за 2005 год.

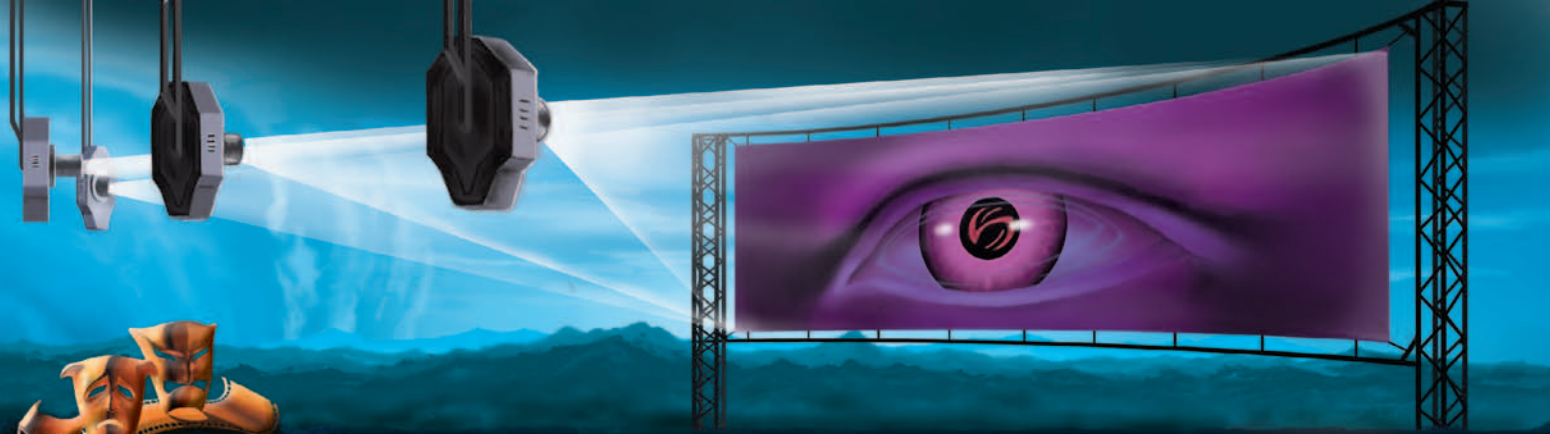
МАКС ФРАЙ ХРОНИКИ ЕХО 2. ВЛАСТЕЛИН МОРМОРЫ



Фэнтези. Говорят, что за первую половину этого года Макс Фрай оказался чуть ли не самым тиражным из наших фантастов. Как бы то ни было, новая серия про Ехо не уступает ранним книгам Фрая. Во второй книге «Хроник» речь пойдет о первых временах работы Тайного Сыска, о власти сновидений, а рассказывать будет сэр Джуффин Халли.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №7(23) за 2005 год.



ВИДЕОДРОМ

Новости киноиндустрии: АВГУСТ 44

Съемочная площадка: КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 43

Главные киноожидания последнего летнего месяца: «Земля мертвецов» от создателя зомби-хоррора Джорджа Ромеро, средневековая сказка про братьев Гримм, клонический блокбастер «Остров» и пестрая лента «Чарли и шоколадная фабрика» с Джонни Деппом.

После финальных титров: КИНОРЕЦЕНЗИИ 46



«Мадагаскар» — очередной супермультфильм от создателей «Шрека». «Разборки в стиле кунг-фу» — великолепное фэнтези-кино в современных декорациях из Китая. «Бэтмен: Начало» — пятый и, пожалуй, самый удачный фильм о человеке-летучей мыши. И последняя работа легендарного Хаяо Миядзаки — «Ходячий замок Хаула».

Новинки лицензионного видео 50

Многосерийная экранизация «Волшебник Земноморья», головоломный триллер «Куб Зеро», исторические некроужасы «Мертвые пташки», фантастическая комедия «Чобиты» и другие фильмы в вашу домашнюю коллекцию

Сериал: ФУТУРАМА 52

Фантастический мультсериал от создателя «Симпсонов» Мэтта Гронинга. Миллионы поклонников по всему земному шару. Незабываемые персонажи, приключения и гэги. Даже если вы ничего не слышали о «Футураме», гарантируем — с ней стоит познакомиться любому поклоннику фантастики.

Новости аниме: АВГУСТ 56

Аниме: CHRNO CRUSADE 57

Альтернативная Америка двадцатых годов прошлого столетия, где на фоне гангстерских разборок экзорцисты борются с демонами и прочей нечистью. Не самый оригинальный, зато почти идеально сбалансированный сериал.

ФИЛЬМ НА DVD 60

«Искатели приключений» — блестящая авантурная кинолента от создателей картины «Крадущийся тигр, невидимый дракон». Фильм выдержан в лучших традициях «Индианы Джонса» и, несомненно, заслуживает просмотра.

Что посмотреть? 62

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



Александр Чекулаев

НОВОСТИ КИНО- ИНДУСТРИИ



Занимательная египтология

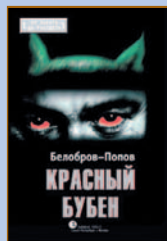
После успеха «Ночного дозора» имя Сергея Лукьяненко для киношников — словно мед для пчел. На студии «Дед Мороз» уже вовсю кипит работа над экранизацией повести «Сегодня, мама!», первой части трилогии «Остров Русь», написанной им вместе с Юлием Буркиным. По жанру это детская юмористическая фантастика, описывающая приключения обыкновенных подростков Кости и Стаса в космосе и в эпоху фараонов.

Режиссером картины с бюджетом 5 млн. долларов выступает Олег Компасов, а компанию занятым в главных ролях юным артистам Филиппу Авдееву и Роману Керимову составят маститые Александр Лазарев, Александр Филиппенко, Спартак Мишулин и др. Съемки идут ударными темпами: фильм должен выйти уже на новогодних каникулах.



В осаде

Компания «Централ Партнершип» наложилась свои мозолистые руки на роман Владимира Белоброва и Олега Попова «Красный бубен». Сюжет книги посвящен подвигу жителей дремучей деревни, которые стойко обороняются от вампиров, посягающих на хранящийся в местной церкви артефакт. В столкновении посконной сельской реальности с миром нежити принимают активное участие гости из города, иностранная шпионка и море водки. Съемки микса алкологической комедии и мистического боевика начнутся в 2006 году.



Неприветливая личность на обложке так и напрашивается, чтобы ей дали... э-э-э... в «Красный бубен».

Мuppet-шоу

Приближающееся 50-летие студии «Jim Henson Co.», известной, прежде всего, по фильмам из вселенной Мuppet-шоу и роботронным спецэффектам для нужд Голливуда, ее боссы решили отметить выпуском сиквела лучшего кино в истории компании — «Темный кристалл» (1983) Фрэнка Оза. Осенью начнутся съемки «Силы Темного кристалла», продолжающей историю фэнтезийной расы гелфлингов. Как и в первой части, героям придется спасти свой мир от ужасной катастрофы, когда оказывается повреждена его главная святыня, управляющая законами Вселенной.

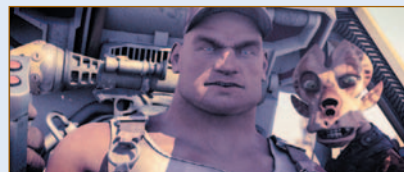


«Темный кристалл» получил премию «Сатурн» как лучший фэнтези-фильм. Сможет ли сиквел сравниться с оригиналом?

На рыбалку

Девятиминутная фантастическая лента «Каменная рыба» (2003), созданная на студии «Blur» методом 3D-анимации, наделала в свое время немало шума и была номинирована на премию «Энни». В данный момент идет работа над ее переделкой в полнометражный компьютерный мультфильм с бюджетом 30 млн. долларов. Как и в оригинале, сюжет картины посвящен охоте на гигантскую инопланетную тварь, живущую под землей. Главного героя в этом НФ-

сафари по мотивам «Моби Дика» и «Охоты на Снарка» озвучит Вин Дизель («Хроники Риддика»).



Судя по всему, тип с наковальней вместо нижней челюсти — тот самый герой, которого озвучит Вин Дизель.

Чужой против Хищника

Помелькав на вторых ролях в таких фантастических эпиках, как «Властелин колец», «Хроники Риддика», Карл Урбан созрел для того, чтобы самому стать главной звездой НФ-боевиков. После «DOOM'a» новозеландский актер сыграет в «Пришельце» инопланетянина, совершающего аварийную посадку на Земле во времена викингов. Пикантная деталь: вместе с героем в древнюю Скандинавию попадает кровожадный монстр из космоса, которого необходимо уничтожить во что бы то ни стало. Чудище, названное Моорвеном, создаст Патрик Татопулос, автор облика американской Годзиллы и андроидов из фильма «Я, робот».



Карл Урбан, спаситель добрых, приветливых и беззащитных викингов от угрозы из космоса.

В ДВУХ СЛОВАХ

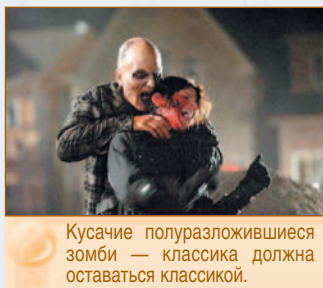
Сценарист Дэвид Гойер пообещал, что в новых фильмах о Бэтмене вернется самый популярный злодей Готэм-сити — Джокер... ● Комик Келси Граммер сыграет покрытого синей шерстью мутанта по прозвищу Beast в «Людах Икс 3», режиссером которых после ухода Мэттью Вона стал Бретт Ратнер («Красный дракон»)... ● Сценарий «Индианы Джонса 4», написанный Джеффом Натансоном, одобрен Стивеном Спилбергом и Джорджем Лукасом: фильм должен выйти 1 июля 2007 года... ● Студия «Millenium Films» готовится к созданию римейка третьей части зомби-трилогии Джорджа Ромеро — «День мертвецов» (1985)... ● Съемки фильма-комикса «Город грехов 2» начнутся в январе 2006 года... ● Режиссер Сэм Рэйми планирует растянуть киносагу «Человек-паук» до 6 частей... ● Роб Козн («Сердце дракона») уговаривает Кеану Ривза на главную роль в своем фэнтези-эпике «Восьмое путешествие Синдбада»...

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ЗЕМЛЯ МЕРТВЕЦОВ LAND OF THE DEAD

Производитель: Atmosphere Entertainment/Exception Wild Bunch/Romero-Grünwald Productions ● Прокат в РФ: United International Pictures ● Режиссер: Джордж Ромеро ● В ролях: Саймон Бейкер, Джон Легвизамо, Азия Ардженто, Роберт Джой, Дэннис Хоппер

Сюжет: Они вернулись! Легендарные зомби Джорджа Ромеро наконец-то захватили власть над всем миром. Уцелел лишь один город-крепость. Богачи засели в шикарных небоскребах, а те, кто победнее, пытаются хоть как-то выжить на улице. Для борьбы с несметными ордами зомби был создан супертанк «Dead Reckoning». От этого танка зависит благополучие человечества — вернее, того, что от него осталось.



Кусачие полуразложившиеся зомби — классика должна оставаться классикой.

Премьера фильма в России сперва намечалась на конец октября, то есть через четыре месяца после мировой. Но, к счастью, дистрибьютор передвинул ее на август — поэтому мы сможем посмотреть новое творение легендарного мастера зомби-кинематографа практически одновременно со зрителями других стран.

Бюджет фильма — всего 15 млн. долларов, однако у нас есть все основания предполагать, что в ловких руках Ромеро эти деньги будут потрачены с умом, и мы получим качественный, стильный фильм.

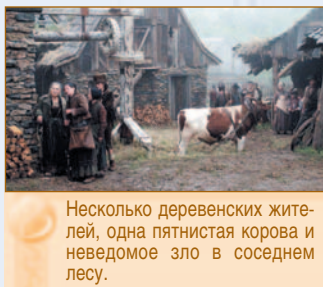
Премьера в России: 4 августа 2005.

Что ожидаем: Классические зомби в недалеком будущем — интересно, необычно и очень многообещающе.

БРАТЬЯ ГРИММ BROTHERS GRIMM

Производитель: Mosaic Media/Dimension Films/Summit Entertainment ● Прокат в РФ: Вест Видео ● Режиссер: Терри Гилльям ● В ролях: Мэтт Дэймон, Хит Леджер, Джонатан Прайс, Линда Хэди, Моника Белуччи

Сюжет: В этом фильме братья Якоб и Вильгельм Гримм — не популярные сказочники, а обычные мелкие жулики и пройдохи, путешествующие по средневековой Европе и выдающие себя за борцов с нечистой. Однажды они получают задание расследовать случаи загадочного исчезновения молодых девочек в лесу — и в процессе этих розысков сталкиваются с самым настоящим колдовством.



Несколько деревенских жителей, одна пятнистая корова и неведомое зло в соседнем лесу.

Дорогое (80 млн. долларов) приключенческое фэнтези от не подражаемого Терри Гилльяма, снявшего такие вещи, как «Бразилия» (1985), «Король-рыбак» (1991), «12 обезьян» (1995), «Страх и ненависть в Лас-Вегасе» (1998) — это именно то, что нельзя ни в коем случае пропустить.

Премьера в России: 15 сентября 2005.

Что ожидаем: Стильная и красивая сказка с хорошим юмором и популярными актерами.

ЧАРЛИ И ШОКОЛАДНАЯ ФАБРИКА CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Производитель: Warner Bros./Village Roadshow ● Прокат в РФ: Каро премьер ● Режиссер: Тим Бартон ● В ролях: Фредди Хаймор, Джонни Депп, Хелена Бонем Картер, Сандра Дарнелл, Эйлин Эссел

Сюжет: Чарли Бакет (Хаймор) — мальчик из бедной семьи. Он проводит почти все свое свободное время, мечтая о шоколаде — дорогой и непопулярной для его родителей роскоши. Однажды жизнь Чарли радикально меняется, когда Вилли Вонка (Депп), эксцентричный глава сверхпопулярной шоколадной империи Вонка, объявляет необычный конкурс. В пяти самых обычных шоколадках, продаваемых в самых обычных магазинах, будут спрятаны золотые билеты. Те дети, которые найдут их, получат приз — незабываемую экскурсию по фабрике и столько шоколада, сколько им хватит до конца жизни.



Каким-то чудом нашему герою удастся найти один из билетов. Мечта Чарли сбылась: вместе с четырьмя другими победителями (два мальчика и две девочки) — капризными, недобрыми, себе на уме — он входит на гигантскую фабрику, где их, вне всякого сомнения, ждут сюрпризы. Веселые. Смешные. Вкусные. Странные. Неприятные. Жутковатые. И даже опасные. Кто-то попадет в беду, кто-то вовсе исчезнет. Какие секреты хранит в себе шоколадная фабрика? И чего на самом деле хочет Вилли Вонка?

Тим Бартон («Битлджус», «Бэтмен», «Бэтмен возвращается», «Марс атакует!», «Спящая лощина», «Планета обезьян», «Большая рыба») — признанный сказочник для взрослых, мас-

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- На роль Вилли Вонка пытались попасть такие знаменитости, как Кристофер Уокен, Николас Кейдж, Робин Вильямс, Стив Мартин и Майкл Китон. Но больше всего им хотел стать певец Мэрилин Мэнсон. Позднее Депп признавался, что он создал своего персонажа, основываясь именно на сценическом образе Мэнсона. Интересно, что в начале своей карьеры Депп играл в рок-группе «The Kids».
- Джонни Депп уже снимался в «сладком» фильме — «Шоколад» (2000). Причем сам актер не любит дорогой шоколад, а предпочитает дешевый, молочный.
- Создатели фильма утверждают, что во время съемок в чан с шоколадом упала (и была полностью испорчена) линза камеры стоимостью в 540 000 долларов.
- Небольшая роль доктора Вильбура Вонка (Кристофер Ли) была написана специально для этого фильма, так как у Вилли Вонка по сюжету должна быть своя семья.



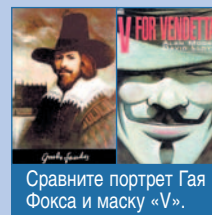
Сможет ли Джонни Депп создать более яркий образ, чем Капитан Джек-Воробей?

Забегая вперед...

«V» значит «Вендетта» V for Vendetta

- **Производитель:** Warner Bros./Silver Pictures
- **Премьера в России:** 29 декабря 2005
- **Режиссер:** Джеймс МакТиги (режиссерский дебют, работал в команде «Матрицы 1—3», «Звездных

- войн 2—3», «Темный город»).
- **Продюсеры:** братья Вачовские, Алан Мур (автор оригинальных комиксов)
- **Актеры:** Натали Портман, Хьюго Уивинг, Синед Кьюсак, Стивен Фрай, Руперт Грейвс



Сравните портрет Гая Фокса и маску «V».

Сюжет: Представьте себе, что после небольшой, но победоносной ядерной войны 1980 года Великобритания превратилась в фашистское государство. События фильма разворачиваются именно в этой альтернативной вселенной. Молодую женщину по имени Иви (Портман) задерживают злобные агенты спецслужб, но совершенно неожиданно ей на помощь приходит таинственный человек в белой маске. Его зовут «V» — отличный боец, анархист, ловкач и просто умный человек. Цель его жизни — подготовка революции. Он взрывает памятники истории, правительственные объекты, захватывает радиочастоты — словом, разрушает тоталитарное государство изнутри. Узнав друг друга ближе, Иви и «V» становятся союзниками в деле свержения фашистского режима.

Это интересно:

Картина содержит прямые отсылки на знаменитую попытку католического экстремиста Гая Фокса взорвать Палату Лордов и убить короля Джеймса I в 1605 году при помощи 2500 килограммов пороха. В фильме «V» носит маску Гая Фокса.

тер готических феерий и красивых загадок, взялся за переделку фильма 1971 года «Вилли Вонк и шоколадная фабрика». В отличие от оригинала, новая картина будет не радикально мрачной, а более светлой и веселой. Взрослая аудитория вряд ли будет скучать при просмотре. Тим Бартон потому и мастер своего дела, что может напустить в свои фильмы такую волшебную темноту и депрессию, от которой даже самым законченным циникам становится не по себе.

Премьера в России: 25 августа 2005.

Что ожидаем: Бесподобные съемки, таинственная атмосфера, неподражаемый Джонни Депп.

ОСТРОВ THE ISLAND

Производитель: Warner Bros./Dreamworks SKG • **Прокат в РФ:** Каро премьер • **Режиссер:** Майкл Бэй • **В ролях:** Эван МакГрегор, Скарлетт Йоханссон, Стив Бушеми, Шон Бин

Сюжет: Человек по имени «Линкольн 6-эхо» (МакГрегор) — обитатель некоего закрытого заведения, в котором созданы поистине райские условия для жизни. К сожалению, его жителей стерегут охранники, не выпускающие никого наружу. В один прекрасный день Линкольн узнает, что все члены этого замкнутого утопического об-

щества — клоны, выращиваемые с целью дальнейшего обеспечения своих «оригиналов» органами для трансплантации.

Не испытывая ни малейшего желания быть разобраным на запчасти, Линкольн находит себе подругу — Джордан 2-дельта (Йоханссон) и вместе с ней начинает планировать побег. Среди клонов ходит легенда об Острове — последнем месте на планете, не затронутом цивилизацией. Наши главные герои мечтают попасть именно туда.

Подробнее о клонировании читайте в нашей рубрике «Назад в будущее»

Судя по всему, нас ждет высокобюджетная (100 млн. долларов), динамичная и зрелищная фантастика с прекрасными актерами и режиссером, привыкшим снимать масштабные картины («Перл-Харбор», «Армагеддон»).

Премьера в России: 11 августа 2005.

Что ожидаем: Совершенно неожиданная находка для любителей хорошего кино.



Из первых рук

Морской охотник
Море будет нашим!



Рецензии



Battlefield 2
Новый фронтмен
онлайн



Area 51
Война миров



Imperial Glory
Наполеоновщина
от создателей
Commandos



Earth 2160
В будущем
по-прежнему
мрачно



Ночной дозор
По темным улицам
летит известно кто



Bard's Tale
Наверное, самая
смешная игра десятилетия.
Нет, правда!

В центре внимания

The Elder Scrolls IV: Oblivion
То, что вы так давно ждали

Игрострой

**Z-Brush: самый экзотичный
3D-редактор**

Железный цех:

**Источники бесперебойного
питания на службе и в быту**

Полезный софт:

**Софт для работы
с CD и DVD**

...а также многое другое!

На киноэкранах России в августе

С 4 августа:

Мальчик-акула и девочка-лава 3-D (The Adventures of Shark Boy & Lava Girl in 3-D) — трехмерная приключенческая анимация.

Земля мертвецов (Land of the Dead) — фантастика, ужасы.

С 11 августа:

Остров (Island) — фантастический боевик.

С 18 августа:

Валиант: Пернатый спецназ (Valiant) — трехмерная приключенческая анимация.

Колдунья (Bewitched) — романтическая фантазия.

Отмычка (The Skeleton Key) — мистический триллер.

С 25 августа:

Чарли и шоколадная фабрика (Charlie and the Chocolate Factory) — сказочная фантазия.



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

МАДАГАСКАР MADAGASCAR

Жанр: анимационная фантастическая 3D-комедия • **Производство:** DreamWorks Animation SKG • **Режиссеры:** Эрик Дарнелл, Том МакГрат • **Роли озвучивали (русский дубляж):** Константин Хабенский, Оскар Кучера, Александр Цекало, Маша Малиновская • **Премьера в России:** 2 июня 2005 года • **Прокатчик в России:** United International Pictures

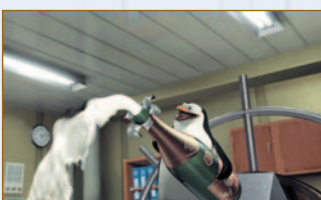
Парни из «ДримУоркс» продолжают удивлять. Как творческой плодовитостью («Мадагаскар» уже их третий 3D-мультфильм за 13 месяцев после «Шрека-2» и «Подводной братвы»), так и стабильно высоким качеством своих лент.

Сюжет: четверо приятелей — лев-шоумен Алекс, мечтательный зебр Марти, жираф-ипохондрик Мелман и рассудительная бегемотиха Глория живут в нью-йоркском зоопарке. Однако с подачи психованных пингвинов, мечтающих свалить в родную Антарктиду, Марти склоняет друзей к побегу на волю. Ну, сами напросились: героев ловят и высылают в Африку. До которой по случайности Алекс и компания не доплывают, оказавшись на берегу Мадагаскара. Там их ждет контакт с цивилизацией лемуру, отсутствие минимальных удобств и прочий «Последний герой». А еще в Алексее начинают просыпаться инстинкты предков, ставящие под вопрос его мирное сосуществование со вкусными товарищами. Как-то закончится это приключение четырех цивилизованных зверей в диких джунглях?..

Не сказать, чтобы такая история смогла побить «Робинзона Крузо» на его поле, но зато как неистощимому источнику шуток ей цены нет. Ярко выписанные герои, логичное развитие их характеров, бодрый темп повествования, дивная анимация и изо-



У времени в плену: попытка завести будильник привела к непредсказуемым последствиям.



«Парни, наш фильм только что скинул «Мест ситхов» с верха хит-парада! Надо отметить!».



Мелман, Марти, Алекс и Глория в реали-шоу «Последний герой». Мадагаскар, день первый.

СИТКОМ

Достаточно искушенный зритель быстро обнаруживает, что по структуре, тону и типу шуток фильм явно смахивает на комедийный сериал (ситком). И не случайно: в начале работ над картиной предполагалось, что героев озвучат четверо ведущих актеров популярного юмористического сериала «Сайнфельд». Идея не выгорела, но найденную схему оставили как в целом очень удачную.



Лемуры — не только ценный мех, но и две-три страницы забавных шуток в сценарии.



Побег из (зоо)сада. Подкоп в Антарктиду провалился из-за ошибок в навигации.

бретательные визуальные решения (оцените сюрреалистические глюки Алекса под снотворным!) очаровывают зрителя сразу и навсегда. Особо отметим удачный дубляж, виртуозно использующий все разнообразие приемов озвучки — от молодежного жаргона до тонкой литературной иронии.

Правила игры подразумевают, что для контраста рецензент должен наскрести ложку дегтя, однако признаемся: в случае «Мадагаскара» пришлось приложить усилия — и не сказать, чтобы найденным можно было как следует смазать колеса критической телеги. Чуть напрягает легкомысленность юмора, сбивающая драматизм робинзонады. Плюс элемент соцзаказа: звери навязчиво часто признаются в любви Нью-Йорку — Лучшему! Городу! Мира! Ну, не видели авторы фильма Жмеринки в мае, что поделать!

Итог: бесконечно занимательный и очень зрелищный цирк-зоопарк с повышенным содержанием чувства юмора в крови его обитателей. Попроще «Шрека», но лучше «Подводной братвы» — «ДримУоркс» держит планку качества на очень высоком уровне.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ.....	9
СЮЖЕТ.....	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА....	9
РЕЖИССУРА.....	9

ОЦЕНКА МФ

9

Александр Чекулаев

Как мы оцениваем фильмы

«Мир фантастики» оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев: **Зрелищность** — то, насколько фильм держит зрителя 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.



ПУТЬ СМЕШНОГО КУЛАКА

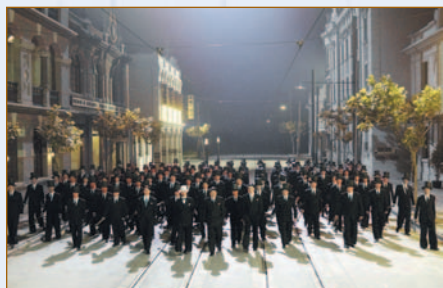
РАЗБОРКИ В СТИЛЕ КУНГ-ФУ KUNG FU HUSTLE

Жанр: восточные единоборства с элементами фэнтези, комедия • **Производство:** Beijing Film/China Film Group/Columbia • **Режиссер:** Стивен Чоу • **В ролях:** Стивен Чоу, Квок Куен Чан, Сюанг Фенг, Сю Лунг Леунг • **Премьера в России:** 23 июня 2005 года • **Прокатчик в России:** Каскад Фильм

Существует немало великолепных фильмов, о которых, как говорится, «никто не слышал». Обычно это или малобюджетные, «независимые» проекты американских студий, или картина из страны, которую не всякий покажет на карте, или лента из такого государства, кинематограф которого для обывателя сводится к словосочетаниям: «кино с песнями» (Индия), «кино про резиновых монстров» (Япония) или «кино про кунг-фу» (Китай). Сейчас мы имеем дело с последним случаем. Кунг-фу в новом фильме Стивена Чоу лежит в основе сюжета, интриги, зрелищности — и даже названия.

В последние годы западный зритель привык к дорогим фантастическим фильмам: «Крадущийся тигр, невидимый дракон» и «Герой» доказали, что Китай способен делать красивые фильмы о волшебном искусстве кунг-фу. А Стивен Чоу доказал еще две неочевидные вещи. Во-первых, древний или средневековый антураж для фэнтези-кино про кунг-фу — вовсе не обязателен. Во-вторых, пафос и назидательность, которые разрушили «Дом летающих кинжалов», можно заменить безбашенным юмором и киноцитатами из культовых лент.

Итак, в 40-е годы 20 века власть в преступном мире Шанхая захватила банда «Топоров». Подмяв под себя незаконную торговлю, рэкет и сутенерство, «Топоры» надеялись десятилетиями вести праздную жизнь. Но черт их дернул сунуться со своими амби-



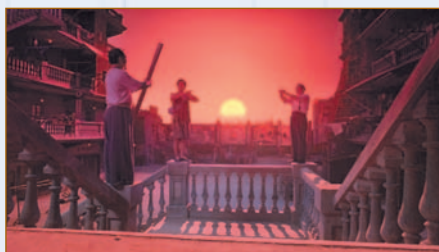
Это не братья агента Смита. Это «Топоры» в полном составе.



Стивен в белом. Новый Брюс Ли?

ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР

- «Европейские» имена мастеров кунг-фу Брюса Ли, Джеки Чана и Джета Ли — всего лишь сценические псевдонимы. Стивен Чоу — не исключение в этом ряду, его настоящее имя — Синь-Чи Чоу.
- Предыдущая лента Стивена Чоу «Шаолиньский футбол» также была комедией про кунг-фу. Другие пять картин, которые он режиссировал, мало известны за пределами Китая, но в своей родной стране, особенно в Гонконге, Чоу пользуется громадной популярностью. Еще бы, к своим 43 годам он сыграл в 61 фильме и сериале!
- Кумиром для Стивена Чоу, как и для многих из его поколения, стал Брюс Ли. Не случайно персонаж Чоу в «Разборках» одет так же, как Брюс Ли в своем самом известном фильме «Выходит дракон» («Enter The Dragon»).
- Нищего бродягу, «впаривающего» детям «волшебный» самоучитель кунг-фу, сыграл друг Чоу, известнейший постановщик боев Йен Ву-Пин (хореограф драк в «Крадущемся тигре», во всех частях «Матрицы» и в «Убить Билла»).



Три Учителя из квартала «Свинарник» — головная боль «Топоров».

циями в квартал бедняков: бесчеловечность банды пробудила ото сна Великих Учителей Кунг-фу. Ушедшие на вечный покой, сохранявшие инкогнито старые мастера берутся за оружие, чтобы остановить бесчинства. «Топоры» вынуждены искать помощь у Злых Мастеров, также ушедших на пенсию. Силам добра остается уповать на явление нового сверхмастера, Избранного, чье рождение, как и положено, предсказано мудрецами...

Простоту сюжета компенсируют многочисленные шутки, причем отменного качества. Если в современных голливудских комедиях многие эпизоды смотреть стыдно, а не весело, то сценаристы «Разборок» обладают отличным чувством юмора, не переходят граней разумного и подают пример американским коллегам, как делать уморительный фильм. Зрители смеются до колик в животе, почти все гэги оригинальны и не повторяются. Добавим пародийный



Не будьте спящими Мастерами!

**ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ**

**АВГУСТ
№8 2005**

НОВАЯ СЕРИЯ СТАТЕЙ

БОЕВОЕ ОРУЖИЕ



ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

- **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**
- **DUNGEON LORDS**
- **PARKAN II**
- **PSYCHONAUTS**
- **STILL LIFE**
- **BARD'S TALE**
- **RESTRICTED AREA**



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- **NEED FOR SPEED UNDERGROUND**
- **SILENT HUNTER 3**
- **SILENT STORM**
- **STARCRRAFT**
- **WARHAMMER 40 000**
- **SUDEKI**
- **GOthic 2**



СУДЬБА ХИТА

GOBLINS





Знаменитый прожектор появился после того, как к нему был привязан мафиози Фальконе.



Вовсе ты не такой уж крутой, Бэтмен. Кадр будто взят из зомби-фильма.

эффект: Чоу смело цитирует «Матрицу», «Убить Билла», фильмы Брюса Ли и Джеки Чана, супергеройские комиксы... Досталось даже мультфильмам «Looney Tunes» про кролика Банни!

Итог: Качественная актерская игра, выпуклые образы персонажей, романтическая линия без слащавой приторности, впечатляющие спецэффекты и тонны юмора. Стивен Чоу создает новое направление в кино про кунг-фу: интересно, красиво и — смешно до умопомрачения.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	●●●●●●●●●●	10
СЮЖЕТ	●●●●●●●●●●	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	●●●●●●●●●●	9
РЕЖИССУРА	●●●●●●●●●●	9
АКТЕРСКАЯ ИГРА	●●●●●●●●●●	8

ОЦЕНКА МФ
9

Николай Пегасов



БЭТМЕН НАЧИНАЕТ И ВЫИГРЫВАЕТ

БЭТМЕН: НАЧАЛО BATMAN: BEGINNING

Жанр: фильм-комикс, боевик • **Производство:** Warner Bros. • **Режиссеры:** Кристофер Нолан • **В ролях:** Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Лайам Нислсон, Морган Фримен, Гэри Олдман, Кен Ватанабе, Кэти Холмс, Рутгер Хауэр, Силлиан Мерфи, Том Уилкинсон • **Премьера в России:** 16 июня 2005 года • **Прокатчик в России:** Каро Премьер

Это свершилось — после откровенно слабых «Бэтмен навсегда» (1995) и «Бэтмен и Робин» (1997) компания «Warner Bros.» наконец-то сделала нормальный, крепкий фильм про человека-летучую мышь. Считается, что наиболее успешными были два первых варианта 1989 и 1992 года, снятые мрачным сказочником Тимом Бертоном. Но следует иметь в виду, что это были вычурные костюмные картины — фирменная режиссерская атмосфера гротеска и сюрреализма сделала их уникальными, но отнюдь не самыми приемлемыми вариантами экранизации знаменитого комикса.

Теперь все иначе. В этом фильме Крис Нолан решил сместить акценты в сторону реализма — и не прогадал. Власть ночи теперь не безраздельна. Дневной Готэм-сити сильно смахивает на современный Нью-Йорк, вместо карикатурных злодеев — вполне естественные мерзавцы, а молодой, неопытный Бэтмен постоянно зарабатывает синяки и шишки.

Великолепные визуальные решения, отличная динамика, драйв, шикарные актеры — все это делает «Бэтмен: Начало»



Бэтмен в своем автомобиле. Единственная яркая «примочка» последнего — встроенная ракетница.

настоящим пиршеством для киномана. Нолан снял универсальный фильм, способный порадовать любого зрителя — есть драки и погони на автомобилях, нетривиальная любовная линия и легкие шутки, философская задумчивость и масштабные, но хорошо дозированные, не выпирающие на передний план спецэффекты.

Интересно, что некоторые сцены сняты в технике «ужасиков». Вид на испуганных злодеев «от третьего лица», узкие лабиринты, темные углы... Бэтмен сваливается на противников, окутывает их плащом и утаскивает вопящую от ужаса жертву наверх. Натуральный «Чужой» во всей его пугающей красе.

Для объективности следует перечислить и кое-какие недостатки фильма. Гэри Олдман (лейтенант Джим Гордон) играет роль беспомощного клоуна. Жаль — ведь Олдман отлично умеет создавать сильных, упрямых и слегка безумных персонажей. Боевые сцены сняты в рваном ритме — обычная «нарезка кадров», в воздухе мельтешат конечности и непонятно, кто кого бьет. Нолан хоть и талантлив, но не специализируется на боевиках, да и режиссерского опыта у него маловато.

Отдельное «спасибо» стоит сказать тому, кто делал русскую «озвучку» Бэтмена. Будучи обычным человеком, Брюс Уэйн говорит нормальным голосом, но когда он надевает костюм летучей мыши, то его тут же переклинивает, и наш герой начинает чревоуещать глубоким, страшным басом — ну просто вылитый Шалапин.

Поклонники Бэтмена неоднократно возмущались, что новый транспорт Брюса Уэйна выбивается из стилистики прежних бэтмобилей (обтекаемые формы, обязательное наличие элементов «летучей мыши» в дизайне). Однако это — не причуда Нолана. Таким увидел бэтмобиль художник Фрэнк Миллер («Город грехов») — именно он в конце 1980-х нарисовал комиксы, которые легли в основу этого фильма.

Итог: Не идеальный, но очень грамотный и интересный фильм, свежая струя в экранизациях «Бэтмена». Будем надеяться, что боссы «Warner Bros.» не будут тянуть с продолжением (ходят слухи, будто в следующей картине вновь появится Джокер) и доверят его тому же Нолану.

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

ОЦЕНКА МФ
8

Михаил Попов

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Режиссер картины Крис Нолан — дальтоник (не различает красный и зеленый цвет).
- Бюджет фильма составляет около 150 млн. долларов, а кассовые сборы за первую неделю мирового проката — 113 млн. долларов. Некоторые источники утверждают, что компания «Warner Bros.» очень довольна результатом и, скорее всего, начнет съемки следующей картины в ближайшее время.
- Во время работы над фильмом на съемочную площадку заходил Арнольд Шварцнеггер (роль «Мистера Холода» в предыдущей картине).
- Полное имя Кристиана Бейла — Кристиан Чарльз Филип Бейл. Известен тем, что очень любит животных (приютил двух уличных собак и трех кошек). Бейл точно такого же роста, как и Бэтмен (по комиксам он достигал 6 футов 2 дюймов).



ВОЛШЕБСТВО И ПОЛЕТЫ

ХОДЯЧИЙ ЗАМОК HAURU NO UGOKU SHIRO

Жанр: аниме, фэнтези, драма, пароланк • Производство: Studio Ghibli •
Режиссер: Хаяо Миядзаки • Премьера в России: 25 августа 2005 года •
Прокатчик в России: Central Partnership



Хаяо Миядзаки — легенда не только аниме-индустрии, но и мирового кинематографа. Каждый его фильм, от «Нависаки из долины ветров» (1984) до «Унесенных призраками» (2001), становился культовым. Последний к тому же собрал множество самых разных наград, в том числе «Оскара» за лучший анимационный фильм и четыре «Энни». И вот через четыре года работы Миядзаки представил публике свой новый шедевр.

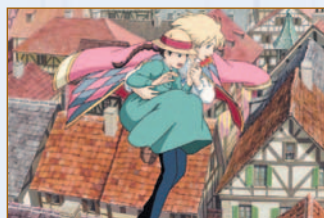
Сюжет «Ходячего замка» полностью соответствует всем сказочным канонам. Молодая шляпница Софи, скромная и замкнутая девушка, случайно встречает могущественного волшебника Хаула и влюбляется в него. Но завистливая Ведьма с Пустоши узнает об этом и превращает ее в древнюю старуху. Не имея возможности предстать в таком виде перед родными, Софи бежит из дома и отправляется странствовать по миру. В пути Софи помогает заколдованному пугалу, и оно приводит ее к ходячему замку, в котором живут Хаул, его ученик Маркл и огненный демон Калюцифер. Софи становится подружкой и домработницей Хаула, и вместе они пытаются снять проклятие. А между тем в мире разгорается война, и король требует, чтобы Хаул присоединился к его войскам...



До крайности продвинутая избушка на курьих ножках.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм снят по одноименной книге известной британской писательницы Дианы Уинн Джонс (у нас она известна по циклу «Миры Крестоманси»). Уинн Джонс не участвовала напрямую в создании фильма, но была очень довольна результатом.
- Изначально режиссером «Ходячего замка» должен был стать Мамору Хосода, автор «Superflat Monogram» и фильмов по аниме-сериалу «Digimon». Но его наработки не понравились начальству студии «Ghibli», и Хосода был вынужден уволиться. Проект был заморожен до тех пор, пока за него не взялся сам Миядзаки.
- «Ходячий замок» получил награду 61 венецианского кинофестиваля за технические достижения. Также фильм был объявлен анимацией года и получил награды за лучшую режиссуру, лучшую музыку и лучшую актерскую игру на Международном фестивале аниме в Токио (2005).



То, что Хаул и Софи созданы друг для друга, было ясно с самого начала.



Очень могущественный и очень забавный огненный демон Калюцифер (слева).

Яркая, проработанная до мельчайших деталей графика помогает в создании сказочной атмосферы. Авторам удалось создать потрясающе красивый мир, где магия и технология, древние амулеты и причудливые летающие машины смотрятся абсолютно естественно. Герои, их эмоции и превращения прорисованы на редкость старательно, что вместе с отличной работой актеров делает их не просто убедительными, а живыми. Будем надеяться, что русский дубляж если и не сравнится по качеству с японской озвучкой, то хотя бы не очень сильно будет ей уступать (пока фильм показывали только в рамках Московского международного кинофестиваля с оригинальным звуком и синхронным переводом).



Нашим бы пенсионеркам столько же энергии и жизнелюбия.

Но у фильма есть два существенных недостатка. Первый — невнятный сюжет. Кто, с кем и почему воюет? Зачем придворная волшебница Сулиман преследует Хаула? Почему Софи то принимает свой истинный облик, то снова становится старухой? Ответы на эти, как и на многие другие вопросы, в фильме найти невозможно. Также «Ходячий замок» можно упрекнуть во вторичности. Многие темы и приемы уже были не раз использованы автором в таких фильмах, как «Нависаки из долины ветров» и «Лапута: замок в небесах», и при просмотре невольно закрадывается мысль, что где-то все это уже было.

Итог: Добрый, красивый и атмосферный, но глубоко вторичный фильм. До уровня «Унесенных призраками», конечно, не дотягивает, но выгодно выделяется среди прочих анимационных картин сезона. Второго такого фильма в этом году не будет. А может, и в ближайшие четыре года.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ..... 9
СЮЖЕТ..... 6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА..... 9
РЕЖИССУРА..... 8

ОЦЕНКА МФ

8

Ссения Аташева

Александр Чекулаев, Ксения Аташева



НОВИНКИ ВИДЕО

ВОЛШЕБНИК ЗЕМНОМОРЬЯ EARTHSEA

VHS, США, 2004 • Дистрибьютор: «Екатеринбург Арт» • Режиссер: Роберт Либерман • В ролях: Шон Эшмор, Кристин Кройк, Изабелла Росселлини, Дэнни Гловер, Себастьян Роше

Фэнтези-сага по романам Урсулы Ле Гуин. Сын простого кузнеца Гед обнаруживает в себе дар чародея и становится сначала учеником известного мага Огиона, а потом и студентом в академии волшебства на острове Рок. Талантливый, но легкомысленный герой случайно вызывает из мира мертвых жуткую Тень, жаждущую убивать. Как водится, исправить зло оказывается труднее, чем его содейть. При этом Гед еще не знает, что



ему вскоре придется решать проблему и посерьезнее — например, спасти все Земноморье от маниакального короля и его сообщницы-жрицы, задумавших впустить в мир чудовищных Безымянных... Обидное фэнтези-фиаско со средними актерами и спецэффектами. Хуже того, авторы мини-сериала (на двух кассетах) грубо перепахали три первых книги о Земноморье в нескладный и скучный гибрид «Гарри Поттера» и «Властелина колец». Уникальная лирическая интонация романов Ле Гуин безнадежно утеряна.

ОЦЕНКА
MP
5

Героям удалось спасти Земноморье от жутких Безымянных — но не зрителей от скуки.

АНГЕЛЫ НОЧИ BLOOD ANGELS

VHS, Канада, 2004 • Дистрибьютор: «Пирамида» • Режиссер: Рон Оливер • В ролях: Лоренцо Ламас, Сири Барук, Леа Кейрнс, Шон Робертс

Вампирская комедия. Сексапильный мачо-кровосос Джонс коротает вечность, превращая красивых девчонок в рабынь-упыриц. Но однажды его жертвы сбегают, прихватив с собой любимую книжку хозяина — сборник заклинаний на латыни. После чего клыкастые девушки... открывают ночной клуб и начинают закатывать шикарные вечеринки, попивая на досуге кровь особо противных посетителей в ожидании ночи зимнего



солнцестояния. В эту ночь они намерены провести помянутый в краденом томе некий интересный ритуал, не подозревая, что их недобрый знакомый Джонс планирует в то же самое время нанести им визит невежливости... Огостельный вамп-трэш со спецэффектами времен очаковских и покоренья Крыма. К счастью, у его авторов неплохо обстоит дело с чувством юмора. В качестве бонуса прилагается музыкальный клип клубно-тусовочного содержания.

ОЦЕНКА
MP
4

Эротический сон ужасов дантиста: толпа вампирш неглиже — и у всех карие!

КУБ ЗЕРО CUBE ZERO

VHS, Канада, 2004 • Дистрибьютор: «Союз» • Режиссер: Эрн Барбараш • В ролях: Закери Беннетт, Стефани Мур, Макл Райлли, Мартин Роуч

Фантастический триллер. Последняя по времени выхода, но первая по времени действия серия нашумевшей трилогии про огромный мультикуб-головоломку. Нам вновь показывают, как партия амнезийных героев, осужденных неким тоталитарным режимом, бродит внутри него из комнаты в комнату в поисках выхода, теряя попадающих в смертельные ловушки товарищей. Но теперь мы видим также, как за садистским экспериментом наблюдают два техника, обслуживающих Куб. И один из них, не выдержав, решает помочь беднягам вырваться на волю. Однако Большой Брат бдит и не желает, чтобы птички сбежали из клетки...



Самодостаточный в своей изощренности хоррор-ребус вконец съехал в колею банальной антиутопии. Авторам сериала явно нечего добавить к эффектной, но «одноразовой» концепции «Куба», кроме понятного желания выжать из нее еще немного баксов.

ОЦЕНКА
MP
6

Третьему «Кубу» очевидно не хватает своего Рубика.

ВАМПИРЫ 3: ПРОБУЖДЕНИЕ ЗЛА VAMPIRES: THE TURNING

DVD, США, 2004 • Дистрибьютор: «Видеосервис» • Режиссер: Марти Уэйсс • В ролях: Колин Эгглсфилд, Стефани Чоу, Патрик Бошо, Меридит Монро

Мистический боевик. Молодой кикбоксер отправляется в Таиланд, дабы насладиться разборками в стиле муай тай. Но пока он изучает эстетику мордобоя, его невесту похищает вампир Ниран. К счастью, герой заводит знакомство с «доброй» кровосоской Санг, которая жаждет решить проблему вампиризма в мировом масштабе и готова помочь парню вернуть подругу. Как раз наступает специальное солнечное затмение (бывает раз в 800 лет), когда можно с помощью некоего ритуала обратить всех упырей в смертных. Только сперва героям абсолютно необходимо



встретиться с бандой Нирана лицом к лицу и узнать, чье кунг-фу лучше... Перевести готическую резню Джона Карпентера на рельсы «Кровавого спорта» было плохой идеей. Как и оставить DVD-релиз стерильным по части бонусов. Тем не менее, сочная и контрастная анаморфированная картинка формата 1,85 и убедительный шестиканальный звук частично искупают очевидную трэшность самого фильма.

ОЦЕНКА
MP
4 6
ФИЛЬМ ДИСК

В Антарктиде кино выйдет под названием «Кровавый спорт-13: Клык муай тай».

МЕРТВЫЕ ПТАШКИ DEAD BIRDS

DVD, США, 2004 • Дистрибьютор: «Видеосервис» • Режиссер: Алекс Тернер • В ролях: Генри Томас, Исайя Вашингтон, Патрик Фьюджит, Никки Эйкок, Майкл Шеннон

Мистика/ужасы. Америка времен Гражданской войны. Шайка дезертиров из армии конфедератов успешно грабит местечковый банк. А перед тем как рвануть с добычей в Мексику, герои бесечно останавливаются на ночлег в заброшенном поместье. Хотя могли бы и сообразить, что если перед домом лежат освежавшие галки, в дебрях засохшей на корню кукурузы шастают странные зубастые твари, а в сарае валяется заляпанное кровью пособие «Некромантия для «чайников» — спокойно поспать в этих стенах не выйдет. И точно, последующую ночь кошмаров с участием обитающих в проклятой хибаре демонов парни не забудут. Если вообще переживут ее... Компетентно снятый и, главное, без дураков жуткий хоррор. С довольно оригинальным финалом, кстати. DVD радует широкоэкранным анаморфированным кадром и атмосферным 5.1-звучком с безупречной локализацией аудиообразов. Бонусов, увы, опять забыли насыпать.



Демоны в фильме такие страшные, что, увидев себя в зеркале, сами пугаются.



ЧОБИТЫ CHOBITS

DVD, Япония, 2003 • Дистрибьютор: «MC Entertainment» • Режиссер: Морио Асака



Фантастическая молодежная комедия. В недалеком будущем компьютеры приняли вид симпатичных роботов-андроидов, называемых «персокомами». Эти роботы на вид неотличимы от людей и призваны быть их помощниками и советчиками. Хидеки Мотосува — бедный студент, проваливший экзамены в университет. Он мечтает о собственном персокоме, но не может позволить себе та-

Компьютер будущего — симпатичный, добрый и с большими честными глазами.

Также на видео

- «Один в темноте» («Alone in the Dark»), мистический боевик. Дистрибьютор: «Лизард».
- «Роботы» («Robots»), фантастический 3D-мультфильм. Дистрибьютор: «Гемини».
- «Кожа саламандры», мистическая мелодрама. Дистрибьютор: «Первая Видеокомпания».
- «Сокровище нации» («National Treasure»), приключенческая фантазия. Дистрибьютор: «Видеосервис».
- «Бешеные акулы» («Raging Sharks»), фантастический боевик. Дистрибьютор: «CP Digital».
- «Местные» («The Locals»), мистический триллер. Дистрибьютор: «Екатеринбург Арт».
- «Покемон: Судьба Деоксиса» («Pokemon: Destiny Deoxys»), аниме. Дистрибьютор: «Вест Видео».
- «Торнадо» («Nature Unleashed: Tornado»), мистика/фильм-катастрофа. Дистрибьютор: «Лизард».
- «Петля Ориона», космическая фантастика. Дистрибьютор: «Twister».

кую роскошь. Но однажды удача улыбается ему — в куче мусора он находит брошенного персокома, причем на редкость симпатичного. Вот только это очень странный персоком — на ней не установлена операционная система, нет серийного номера, ее мощность просто невероятна, и все, что она может сказать, это «чи». Может быть, этот персоком — легендарный «чобит», робот, наделенный волей и разумом? «Чобиты» — легкая романтическая комедия с ненавязчивым юмором и многогранным сюжетом, за которой приятно скоротать несколько вечеров в хорошей компании.



КУКОЛЬНИК INHYEONGSA

DVD, Южная Корея, 2004 • Дистрибьютор: «Videogram»/«Люксор» • Режиссер: Джонг Юнг-ки • В ролях: Ким Ю-ми, Лим Ен-кьенг

Мистика/ужасы. Несколько молодых и не очень умных людей получают приглашение посетить дом-музей кукол. Однако не успев надивиться на шикарную экспозицию, гости особнячка начинают самым драматическим образом склеивать ласты. Сперва подозрения в душегубстве падают на одну особенно одаренную в плане испускания пронзительных воплей девицу. И лишь в последний момент до выживших доходит



самого начала очевидный для зрителя факт, что убивают ожившие куклы... Вот что бывает, когда непостижимые корейцы снимают «Приключения Буратино». Выходит ощутимо глуповатый хоррор, зачем-то копирующий голливудские клише жанра. Бюджетное издание диска — ноль бонусов, стереозвук, картинка 4:3. Специальное — есть фильмографии, рекламные ролики, 6-канальный звук, картинка 16:9. Изображение и звук выше среднего.

Ни в коем случае не бросайте Барби на пол. Пластиковые блондинки злопамятны и мстительны!



РУБАКИ NEXT SLAYERS NEXT

DVD, Япония, 1996 • Дистрибьютор: «MC Entertainment» • Режиссер: Такаси Ватанабе

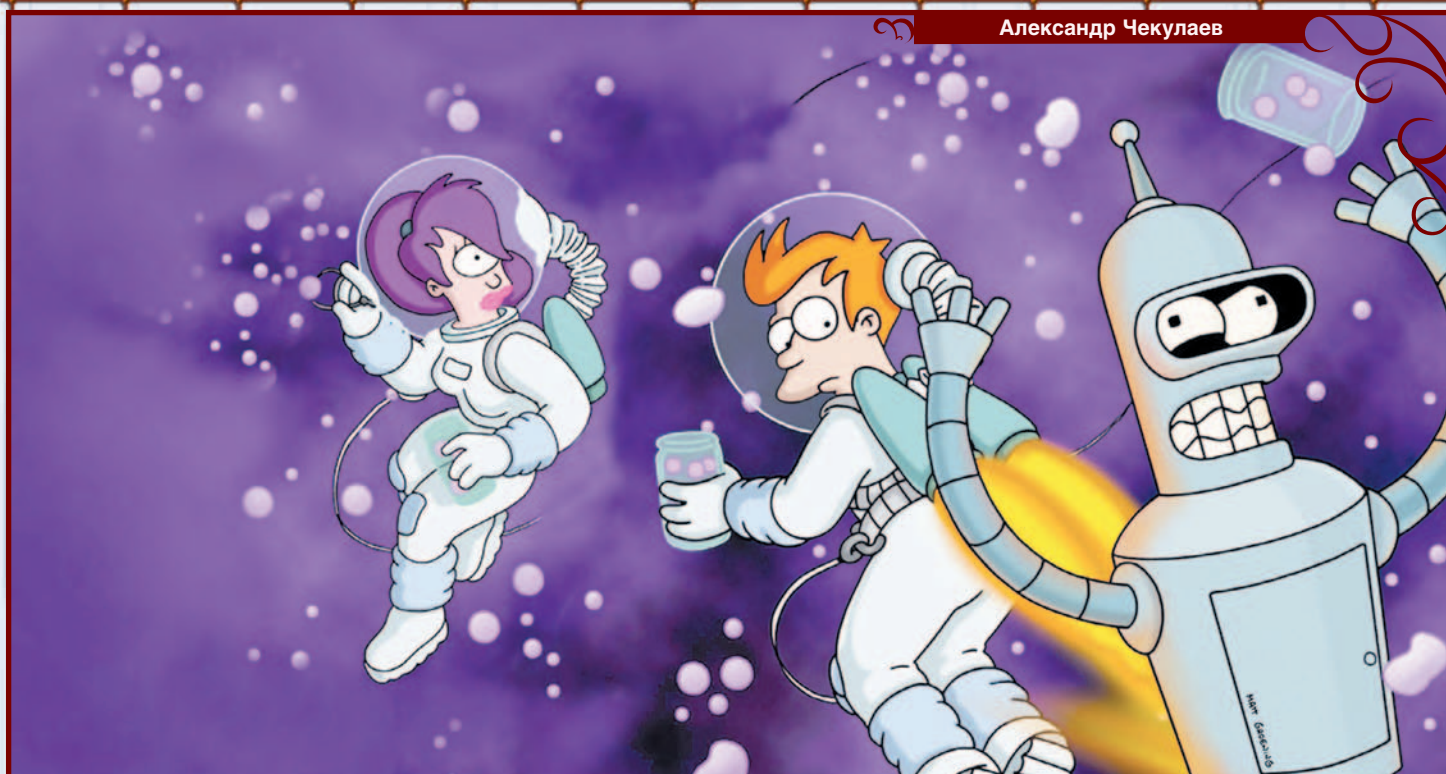
Фэнтези. Продолжение сериала «Рубаки». Красный священник Резо и его прихвостни были повержены. Возрождения Повелителя Тьмы удалось избежать, мир был спасен, а справедливость — восстановлена. Теперь Лина и ее друзья отправляются на поиски легендарной Пречистой Библии — древней волшебной книги, способной вернуть Зелгадису человеческий облик. Но на пути отважных героев снова встают бандиты, драконы и злые волшебники, а раса монстров строит новые планы по захвату мира. Во втором сезоне «Рубак» еще больше шутки, приключений, новых героев и заклинаний невероятной силы. Любителям юмористического фэнтези и просто хорошего аниме «Рубаки Next» также наверняка придутся по вкусу. Из бонусов на диске анимированное меню и пара видеороликов.



Трепещите! Непобедимая Лина возвращается.



Александр Чекулаев



ОБЛИК ГРЯДУЩЕГО

МУЛЬТСЕРИАЛ

«ФУТУРАМА»

— Ха, совместные парилки! Обожаю будущее!

— Фрай, это женская парилка!!!

— А-а-а... Футуристично...

«Футурама»

31 декабря 1999 года 25-летний разносчик пиццы Филип Дж. Фрай доставил свой очередной заказ в Нью-йоркскую лабораторию криогеники. Из-за редкого стечения обстоятельств (что, по правде говоря, означает хроническую незадачливость героя) он оказался заперт в одной из криокамер и был немедленно заморожен. Когда же Фрай оттаял, то увидел, что мир за окном, мягко говоря, слегка изменился, а календарь оповестил его о том, что сегодня 1 января 3000 года. Сюрприз-сюрприз! Так начинается «Футурама» — один из самых знаменитых фантастических анимационных сериалов в истории телевидения.

Идея рисованной комедии, действие которой происходит в будущем, но обыгрывающей реалии настоящего и пародирующей штампы научной фантастики, пришла к создателю популярнейших «Симпсонов» Мэтту Гронингу в середине 90-х годов. Художник, аниматор и поклонник фантастики, он чувствовал, что формат «Симпсонов» слишком тесен для воплощения некоторых его творческих задумок. Поиски необходимой сюжетной схемы не заняли много времени: Мэтт, по большому счету, позаимствовал типаж из юмористической пенталогии Дугласа Адамса «Автостопом по Галактике»

и переработал их для своих нужд. Если присмотреться, Фрай — вылитый Артур Дент, только выпавший из своего привычного времени.

Через тысячу лет

Работа над сериалом закипела в 1995 году, когда к проекту был подключен постоянный соавтор Гронинга Дэвид Коэн и родилось название «Футурама» — в честь экспозиции компании «Дженерал Моторс» на Всемирной выставке-ярмарке в Нью-Йорке 1939 года, живописавшей технические чудеса будущего. Пара творцов вкалывала, не покладая рук, четыре года, от-

Из картотеки: «Futurama»

- **Формат:** 72-серийный анимационный сериал
- **Жанр:** пародийная НФ-комедия
- **Производство:** «Fox Television»
- **Создатели:** Мэтт Гронинг и Дэвид Коэн
- **Режиссеры:** Уэс Арчер, Питер Аванзино, Карлос Бэза, Джеффри Линч, Рич Мур и др.
- **Награды:** 4 премии «Энни», 3 премии «Эмми», премия Гильдии сценаристов США
- **Сайты о сериале:** futuramasutra.de — мощный ресурс на немецком, aboutleela.ru — русскоязычная страница с акцентом на личность Туранги Лилы, gotfuturama.com — подробный англоязычный ресурс, futuramer.ru — детальный русскоязычный сайт, amywong.com.ar — «Футурама» в зеркале образа Эми Вонг, futuramafan.net — фанатская страничка на норвежском и английском





Фан-арт: вот что было бы, кабы герои «Футурамы» снялись в «Бешеных псах» и «Матрице».



тачивая концепцию шоу, продумывая его стилистическое решение и создавая персонажей. Не стоит забывать, что параллельно им приходилось выдавать на-гора все новые эпизоды «Симпсонов», поэтому путь к зрителю оказался дольше, чем предполагалось. Премьера шоу состоялась лишь 28 марта 1999 года...

Итак, молодой повеса из 21 века перенесся на тысячу лет вперед. Возможно, будь на месте пофигиста Фрая некто с более тонкой душевной организацией, он бы тронулся от жесточайшего футушока. Однако наш герой на диво быстро адаптировался в новой для него среде.

Второе пришествие Иисуса случилось в 2443 году. Но его никто не заметил.

Подружившись с хулиганистым роботом Бендером и отзывчивой циклопшей Турангой Лилой, он отыскивает своего отдаленного потомка — Хьюберта Фарнсуорта, который приглашает всю честную компанию стать служащими его курьерской компании «Планет Экспресс». Так Фрай и его друзья получают: а) работу; б) общее сюжетное пространство; в)

базу для заданий и сопутствующих им приключений.

И приключения (разумеется, щедро одобренные гэггами) не медлят. Доставка посылки в Галактику Ужаса, знакомство с самовлюбленным межзвездным эгоманьяком Зеппом Бранниганом, круиз на космическом «Титанике», битва с Робосантой, контакт с жидкими инопланетянами — персонажи без передышки попадают в истории одна другой безумнее. Фантазия и чувство юмора авторов сериала кажутся поистине неистощимыми. Но, как это бывает с циклами, не имеющими четкого сквозного сюжета, главная удача Гронинга и Коэна, это, конечно, герои шоу...

Пока Фрай спал, наступило глобальное потепление, однако человечество выжило, потому что планету охледила ядерная зима.

Звезды 31 века

Как и в «Симпсонах», в «Футураме» уйма самобытных персонажей с яркими, выпуклыми характерами. В отличие от множества мультсериалов, где второстепенные герои плоски и зачастую выполняют лишь предписанные сюжетом функции, даже самые незначительные лица вселенной Мэтта Гронинга — полноценные личности со своим норовом и... хм... тараканами в голове. Может, поэтому так не просто выделить для знакомства группу основных персонажей «Футурамы»? Тем не менее, волевым усилием мы выбрали для знакомства семь суперзвезд 31 века.

Филип Дж. Фрай

Недостающее эволюционное звено между Бартом и Гомером Симпсонами. Родился в 1974 (или 1975) году в семье Янси Фрая-старшего. Уникальная особь вида Homo Sapiens, чей мозг категорически отказывается испускать дельта-волны, что ставит Фрая в интеллектуальном плане где-то между дельфином и телевизором. Профессия: разносчик пиццы, межпланетный курьер. Призвание: бездель-



Уже не Барт, еще не Гомер.



Мэтт Гронинг как он есть — и как его видят его персонажи. Лично мы не заметили никакой разницы.

ник и лоботряс. Любит делать: ничего не делать. Не испорченный образованием ум, легкомыслие и безответственность часто ставят его в затруднительное положение, из которого неизменно выручают его доброе сердце, чарующая наивность, поразительное везение и Туранга Лила.

Туранга Лила



Моноскопическое зрение сильно занижает самооценку Лилы. Зато мужчины смотрят на нее в оба.

Сексапильная одноглазая мутантка, примерно двадцати пяти лет. Дочь Туранги Морриса и Туранги Мунды, в силу сложных жизненных обстоятельств воспитывавшаяся как сирота. Серьезная, умная и умеющая постоять за себя девушка-космический пилот, чья жизненная миссия (по крайней мере, со времени знакомства с Фраем) — компенсировать дефицит извилины героя и помогать ему выходить су-

Магазин «Ле Футур»



Бумага все стерпит: то, что не влезло в прайм-тайм, вы найдете в комиксах по мотивам сериала.

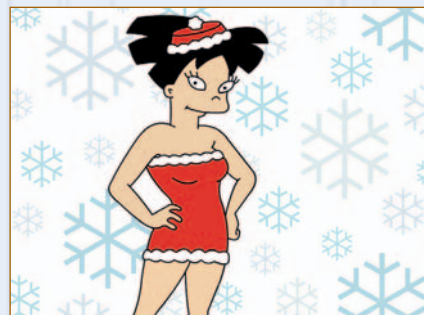
Помимо собственно сериала, под лейблом «Футурама» было выпущено немало продуктов иного рода. Например, комиксы про приключения главных героев и видеоигра для приставок «PlayStation 2» и «X-Box», в которой Фрай сотоварищи предлагалось спасти Землю от порабощения злодейкой Мамашей — миллиардершей и мегаломаньячкой. Про банальные игрушки и утварь с символикой сериала и говорить как-то неудобно: это само собой разумеется.



Поучаствовать в подвигах Фрая etc. лично? Для тех, кто купил игру «Futurama», это не проблема!

Эми Вонг

А профессор Фарнсуорт унаследовал свою аристократическую фамилию от известного американского изобретателя и пионера телевидения Файло Т. Фарнсуорта.



Одна из проблем Эми — большая доверчивость. Но стоит ее обмануть семь раз, на восьмой она уже не купится!

ему в бизнесе. Имеет клона Кьюберта. Его заклятый враг — бывший ученик Огден Вернстром, ни во что не ставящий такие замечательные изобретения профессора, как нюхоскоп, часы смерти, Ф-лучи и не-работающая машина времени.

The image consists of three panels showing the evolution of a robot character. The first panel on the left shows a simple blue robot with a single antenna and a yellow grid for a mouth. The middle panel shows a more complex robot with a blue body, a yellow head, and a yellow grid for a mouth, sitting in a wooden chair. The third panel on the right shows a robot with a blue body, a yellow head, and a yellow grid for a mouth, standing and looking to the side.

Он же «Бендер Юнит» («устройство для перегибания») №22 и Бендер Бендинг Родригес. Серийный номер: 2716057. Создан в 1998 году как автомат для переработки банок из-под пива, но дорос до статуса повара и оригинального мыслителя, чья жизненная философия зиждется на причудливой комбинации разнообразных пороков. Выдающийся лжец, убежденный клептоман, страшный грубиян, алкоголик и электротряпчик с тягой к самоубийству. Единственные ценности, что еще удерживают его в этом мире — сериал «Все мои короткие замыкания», киберпорнография и всепрощающие друзья. Любимое выражение: «Укуси мой блестящий железный зад!». Самый популярный персонаж «Футурамы».

Престарелый пра-пра-пра-пра-пра-правнучатый племянник Фрая, гениальный ученый и глава курьерской компании «Планет Экспресс». Вследствие склероза нетвердо помнит, сколько ему лет, но, скорее всего, больше 149. Достиг столь почтенного возраста из-за достижений медицинской науки и глубочайшего упрямства. Существует в двух режимах: научного энтузиазма и старческого маразма, что удивительным образом только подбавляет



Зепп — самый модный хлопец Галактики. По крайней мере, как он сам думает. А чужое мнение его не волнует.

Дружелюбная азиатка чуть более 20 лет от роду, дочь Лео и Инес Вонгов, студентка инженерного факультета Марсианского университета. Самый симпатичный и позитивно мыслящий персонаж «Футурамы». Увы, в силу сверхоптимистичной душевной организации и наличия богатых родителей редко проявляет такт в отношении погрязших в проблемах сотоварищей, отправляя их бытие неистовой преданностью розовому цветку в одежде и феноменальной неуклюжестью. Обожает ве-

Отечественные дистрибьюторы традиционно не любят связываться с выпуском на видео долгоиграющих сериалов. Зачастую это коммерчески неоправданно. Особенно если их то и дело показывают по ТВ. Вот и «Гемини Фильм» начала было выпуск мультшоу от «ХХ век Фокс» («Симпсонов» и «Футураму») на кассетах, но не довела свое начинание до конца — в обоих случаях серии зависли где-то на середине. В случае «Футурамы» компания дошла до эпизодов второго сезона и пока неизвестно, последует ли продолжение.



Так выглядят обложки лицензионных кассет «Футурамы».

- БЫТОВАЯ ПСИХОЛОГИЯ
КАК ВЫБРАТЬ МЕЛОДИЮ ЗВОНКА
- ЧЕМ ГРОЗИТ ЗАКОН
О МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ
- ТЕСТИРУЕМ
ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЮ
СКУПЕ НА КПК
- КАТАЛОГ
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ,
КПК И НОУТБУКОВ

тема номера



МОБИЛЬНЫЙ СПОРТ
Спорт и мобильные устройства - СОВМЕСТИМЫ

а также:

ЭКСПЕРТИЗА

Sony Ericsson J300
Asus P505
Sony Ericsson Z800
Pantech GF500

Wi-Fi У ВАС ДОМА

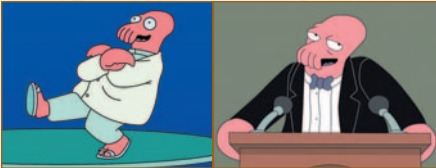
КАК СДЕЛАТЬ БЕСПРОВОДНУЮ СЕТЬ

ОБЗОРЫ ПОЛЕЗНЫХ ПРОГРАММ

ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ И КПК В ЖУРНАЛЕ И НА MOBI-ДИСКЕ

черинки, танцы, бисквиты, своих пони и «травку». Отличительная особенность: редко в состоянии удержать на чем-либо внимание дольше пяти минут.

Доктор Зойдберг



Будучи Раком по гороскопу, доктор Зойдберг избегает ресторанов: там его постоянно принимают за сбежавшего из кухни омара.

Ракообразный врач-инопланетянин с Декапода-10. Его основная специальность — получать культурный шок при попытках решать медицинские проблемы людей с точки зрения существ своей расы. Отсутствие у пациентов жабр, клешней и панциря неизменно повергает его в состояние стресса, побочным эффектом которого является ужасный голод. Считает поедание крабовых палочек изощренной формой каннибализма. Втайне мечтает бросить свое ремесло и стать знаменитым комиком, не подозревая, что его коллеги по «Планет Экспресс» и так порою считают его клоуном.

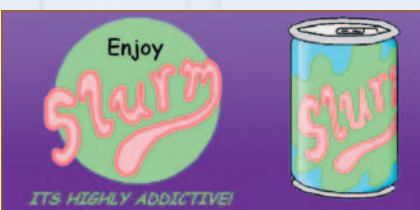
Темнеющая Вселенная

Однако вернемся из сияющего завтра «Футурамы» в наш грешный мир.

Чем более гротескными и смешными становятся похождения героев, тем отчетливее Мэтт и Дэвид понимают, что создали продукт для довольно ограниченного круга зрителей. Хотя бы потому, что аудитория семейных сериалов, пародируемых «Симпсонами», в разы больше аудитории телешоу, пародируемых «Футурамой». И чтобы понимать шутки Фрая сотоварищи, требуется немного более высокий культурный уровень — смеяться над умиающим гамбургер толстым и глупым Гомером Симпсоном гораздо проще, чем оценить основанные на игре слов и цитатах из фантастических книг, фильмов и видеоигр приколы.

Верные фанаты — это, в целом, замечательно. Только на телевидении все решают рейтинги. А они за два первых сезона показа не показали того прогресса, на который рассчитывали кинососы. Впрочем, речи о провале тоже не шло, и сериал мог бы жить и дальше, если бы...

Если бы 11 сентября 2001 года террористы не нанесли удар по Америке.



Главный дринк-фетиш сериала — страшный напиток под названием слерм. Вызывает мгновенное привыкание.

Слова из будущего

Хотите показаться своим в среде фанатов «Футурамы», но не видели ни одного эпизода? Не беда! Вот несколько примечательных цитат из шоу, которые вы можете вставить в разговор и поддержать светскую беседу...

- Приятно было познакомиться. Пойду покончу с собой.
- Судебный иск залечит мои раны!
- Это мой первый визит в Галактику Ужаса. И пусть он останется приятным.
- Он не виноват, что он беспощадная машина смерти!
- У меня есть деньги и слава, а также аморальность, которая позволяет ими пользоваться.
- Ты не могла бы закрыть свою говорильную дырку?
- Я люблю тебя за твой искусственный интеллект и симулятор искренности.
- Я учился за границей. И перед нею.

Лишенную мифа неуязвимости страну охватили страх и паранойя, и, как следствие, вектор зрительского интереса сместился в область новостных передач и нездоровых реалии-шоу. Раскрученные «Симпсоны» были слишком крепким орешком для таких потрясений. Но не «Футурама». В мае 2002 года было объявлено, что сериал закрывается. Фэны, естественно, взвыли и принялись бомбардировать письмами протеста компанию «Фокс», Белый дом и марсианское посольство — тщетно. Еще более года выходили в свет заранее снятые эпизоды, но все рано или поздно кончается: 10 августа 2003 года по ТВ был показан последний кадр «Футурамы».

Жизнь после смерти

Подведем итоги. Бывают пирровы победы, равнозначные провалу. И бывают блестящие поражения, стоящие иных викторий. История недолгой, но яркой жизни «Футурамы» — определенно второй случай. Неподражаемый стиль анимации, высококачественный юмор, остроумные сюжеты и мощные идейные корни, глубоко уходящие в богатую почву современной научной фантастики, превратили сериал в такой же культурный феномен, как «Секретные материалы» и «Стар Трек».

Спустя два года после его закрытия продолжают функционировать посвященные ему сайты, а поклонники исправно создают фанфики в честь его персонажей. Пусть и виртуально, но «Футурама» продолжает жить. Это ли не признак шедевра, который просто немного опередил свое время?

Скажем, на тысячу лет?

Возможно, насчет десяти веков мы погорячились. В мае 2005 года Дэвид Коэн проболтался, что, в связи с отменными продажами «Футурамы» на DVD, в недрах «Фокс» зреет желание возобновить шоу в формате среднетражных фильмов сразу для выпуска на кассетах и дисках. Скрестим пальцы на удачу, чтобы эта замечательная мысль не пропала втуне.

Ждем хороших новостей из 31 века. SP

Ксения Аташева

НОВОСТИ АНИМЕ

Планы студии «Gonzo»

Студия «**Gonzo**» объявила о съемках фантастической мелодрамы «*Gin-iro no kami no Agito*». Премьера фильма запланирована на 2006 год. Режиссером стал **Кеичи Сугияма** («*Najica Blitz Tactics*»), дизайнер персонажей — **Кодзи Огата** («*Boogiepop Phantom*», «*s-CRY-ed*»), меха-дизайнер — **Махино Маэда** («*Blue Submarine No.6*», «*Vision of Escaflowne*»), звукорежиссер — **Казуhiro Вакабаяши** («*Ghost in the Shell*», «*Wolf's Rain*»).

Также появилась новая информация о телесериале «*Solty Rei*», ранее известном как «*Project Solty*». Режиссером этого фантастического боевика стал **Ешимаса Хираике** («*Kaleido Star*», «*Vandread: The Second Stage*»). Показ сериала запланирован на 2005 год.

Gin-iro no
kami no Agito.

Solty Rei.

Animatsuri 2005

Определены даты проведения Фестиваля японской культуры «*Animatsuri 2005*». Фестиваль будет проходить в Петербурге 10—11 сентября этого года. В программе запланированы конкурсы караоке, косплея, фанарта, комикса, авторского рисунка. Более подробно о фестивале можно узнать на сайте www.animatsuri.org.

Seikai no Senki III

Недавно закончились съемки первого эпизода «*Seikai no Senki III*» («*Banner of the Stars III*»). Этот сериал на видео (OVA) является сиквелом телесериала «*Seikai no Senki II*» и продолжает историю о приключениях принцессы Лафизель и принца Джинто в далеком космосе. Первая серия выйдет в Японии на DVD 26 августа, вторая — 23 сентября.

Аниме по «Горцу»

Студия «**Madhouse**» объявила о съемках полнометражного анимационного фильма по вселенной «Горца». Режиссером «*Highlander: Vengeance*» является **Ешитаки Кавадзири** («*Ninja Scroll*», «*Vampire Hunter D: Bloodlust*», «*Animatrix*»). Сценаристом стал **Давид Абрамович**, работавший над оригинальным телесериалом. Сюжет фильма вращается вокруг Колина Маклауда, который путешествует по миру в поисках своего старого врага, Маркуса Октавиуса, убившего возлюбленную героя много веков назад. Попутно бессмертному Колину представится возможность спасти жителей затопленного Нью-Йорка. Но станет ли он помогать людям или полностью отдаст себя ненависти и мести? Ответ мы узнаем весной 2006 года.

Saikano live-action

Выход долгожданного игрового фильма по аниме «*Saishuu Heiki Kanojo*» («*Saikano*»), запланированный на этот год, перенесен на февраль 2006 года. Объявили актерский состав фильма: роль Чисе исполнит **Аки Маэда** («*Королевская битва*»), а **Шунсуке Кобозука** сыграет роль Шуджи. Режиссером фильма стал **Тайкан Суга** («*Блистер*»).

Новая работа «Bee Train»

Студия «**Bee Train**» в сотрудничестве с канадской компанией «*Cookie Jar Entertainment*» приступила к работе над аниме-адаптацией серии детских книг **Теда Анасти** и **Патси Кэмерон-Анатси** «*Spider Riders*». Первый эпизод этого аниме для детей 9—13 лет увидит свет в январе 2006 года. Всего планируется снять 52 серии.

Новые игры от «Bandai»

На июль-август намечен выход трех новых анимешных игр. Релиз «*Naruto: Uzumaki Ninden*» — action/adventure с реалистичной трехмерной графикой — запланирован на 18 августа.

На 28 июля намечен выход файтинга «*Fighting For One Piece*». Игра будет полностью трехмерной, с реалистичными моделями персонажей. Каждый герой сможет проводить более 20 специальных и комбо атак.

Релиз трехмерного файтинга «*InuYasha: Feudal Combat*» запланирован на 16 августа. Нам обещают возможность поиграть за одного из 14 героев сериала в полностью интерактивном окружении. Предусмотрено несколько режимов игры: тренировки, миссии, истории и бои между двумя игроками.

Все игры выйдут на платформе PlayStation 2.



«InuYasha: Feudal Combat» хорошей графикой не отличается.

Новый .hack//

«**Bandai Games**» объявила о выпуске новой игры серии «*.hack//*» для платформы PlayStation 2. Игра будет называться «*.hack//G.U.*», для нее будет написан новый сюжет, не связанный с предыдущими играми серии, и созданы новые персонажи. Дизайнером персонажей станет **Есиюки Садамото** (аниме «*.hack//*», «*Neon Genesis Evangelion*»), сценаристом — **Казунори Ито** («*Ghost in the Shell*», «*Patlabor*»). Американский и японский релизы игры запланированы на следующий год.



Меняются названия и герои, но великолепный стиль «хаков» остается неизменным.

РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ

- «*Рубаки Next*» («*Slayers Next*»), комедия, фэнтези. Дистрибьютор — «**MC Entertainment**» (диск 4).
- «*Евангелион*» («*Neon Genesis Evangelion*»), научная фантастика, мистика. Дистрибьютор — «**MC Entertainment**» (диск 3).



ПОСЛЕДНИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

ОБЗОР СЕРИАЛА «CHRNO CRUSADE»

Даруй мир заблудшим душам! Даруй покой несущим несчастья! А демонам даруй смерть!

Розетта Кристофер

Ни для кого не секрет, что некоторые аниме изначально создаются «на экспорт».

Фильмы и сериалы, лишенные национального колорита, с отличной графикой и несложным сюжетом, хорошо продаются за границей. Как правило, это простенькие комедии и стильные боевики, но попадают среди них и настоящие шедевры.

«Chrno Crusade» шедевром назвать сложно, но, тем не менее, это доброе и стильное аниме. Не снискав популярности в стране восходящего солнца, оно обрело много поклонников по всему миру, в том числе и в России. Этот сериал построен по классическим анимешным канонам, и в то же время достаточно оригинален и самобытен.

Другая Америка

Действие аниме разворачивается в Америке двадцатых годов прошлого века. Но не в реальной Америке, а в альтернативной. Здесь наряду

с мафиозными разборками и полицейскими облавами ведется и другая, тайная и куда более важная борьба — между людьми и демонами, добром и злом.

Послевоенный экономический рост сделал США богатой, процветающей страной. В поисках лучшей жизни туда стали съезжаться люди со всего мира, и каждый мечтал получить свою долю счастья и процветания. Многие находили простой способ этого добиться — они заключали контракты с демонами, насылали на врагов страшные проклятия, поклонялись дьяволу. И по ночным улицам начали бродить жуткие иноземные монстры, призраки и низшие демоны.

Обычная полиция не в силах была им противостоять, и в бой вступил Орден Святой Магдалены — древняя религиоз-



Сериал

CHRNO CRUSADE

- **Формат:** 24-серийный телесериал (2004)
- **Жанр:** альтернативная история, мистика, приключения
- **Производство:** студия Gonzo
- **Режиссер:** Ю Кой («Otogi Zoushi», «Slayers Premium», «Loveless»)
- **Другие создатели:** дизайн персонажей — Казуя Курода («Sakura Wars», «Vandread»), меха-дизайн — Томохиро Кавахара («Saikano», «Stratos 4», «Vandread»), звукорежиссер — Ета Тсурука («Spriggan», «Serial Experiments Lain», «Hellsing»), спецэффекты — Кумико Танигучи («Metropolis», «Princess Mononoke», «Spriggan»)
- **Официальный сайт:** chrno.com



Мы такие разные, но все-таки мы вместе!

ная организация, под покровительством которой формируются специальные отряды профессиональных экзорцистов. Бойцы Ордена вооружены по последнему слову техники, и среди их оружия не только кресты и святая вода, но и пистолеты, ружья и даже пулеметы.

Религиозная система мира весьма оригинальна. Она представляет собой альтернативную версию христианства с изрядной долей мистики и магии. В этой религии совмещены на первый взгляд совершенно несовместимые вещи — цитаты из Библии и использование астральной энергии, Фатимские пророчества и реинкарнация. Временами это выглядит абсурдно, но не стоит забывать, что перед нами — альтернативная религия альтернативного мира.

Жизнь по контракту

Главная героиня — монахиня-экзорцистка Розетта Кристофер, упорная и талантливая девушка. В свои 16 лет она стала лучшим бойцом бруклинского отделения Ордена Святой Магдалены. Розетта берется за самые сложные и опасные задания, защищая людей от происков нечисти. Главная цель ее жизни — найти брата, похищенного демоном по имени Айон, и ради этого она готова пожертвовать всем, включая собственную жизнь.

В одиночку Айона победить невозможно, и Розетта заключает контракт с Хроно — демоном, потерявшим свои сверхспособности и вынужденного принять облик двенадцатилетнего ребенка. Согласно этому контракту, Хроно может изредка принимать свою истинную форму и возвращать свои силы, используя энергию



Лорд Дюфо, мститель из преисподней.

Розетты, что значительно укорачивает срок ее жизни.

Розетта и ее напарник Хроно путешествуют по стране, выполняя разнообразные задания Ордена. Вскоре они сталкиваются с Айоном и узнают о его планах. Он мечтает уничтожить ад и поменять землю и небеса местами — благородная цель, но ценой ее достижения будет гибель всего человечества.

Орден Святой Магдалены готов вступить в бой с Айоном и его свитой, но тот избегает конфликтов, скрываясь и копя энергию для проведения последнего ритуала. Сразиться с ним на равных способны только Розетта, Хроно и их новые друзья — девочка-целитель Азмария и ведьма Сателла.

Герои сериала

Состав главных героев соответствует всем анимешным канонам. Есть здесь и главная героиня — веселая, сумасбродная молодая девушка, и ее молчаливый помощник, и взрослая подруга и конкурентка, и обаятельный злодей. Хотя эти образы достаточно шаблонны, они в то



Даже на спецзадании Розетта успевает развлечься.



И это — главные лица священного Ордена...

же время яркие и хорошо продуманы. Никто не пытается «нести добро и справедливость» людям, не встает в красивые позы и не читает патетических речей. У каждого из героев своя цель — найти брата, отомстить за сестру, защитить любимую; и ради этого они готовы сражаться до последней капли крови.

Розетта Кристофер

Одна из лучших экзорцистов Ордена Святой Магдалены. Выросла в приюте вместе со своим младшим братом Джошуа. После его исчезновения заключает контракт с Хроно и становится монахиней Ордена. Из-за контракта ее жизнь становится все короче, и она старается не терять ни минуты своего бесценного времени, помогая людям и веселясь при любом удобном случае. Розетта — сильный, оптимистичный, волевой персонаж, природный лидер.



Хроно

Демон, бывший союзник Айона. Был лишен всех своих сил и заточен в склепе, где его через много лет нашли Розетта и Джошуа. Хроно становится их лучшим другом. После исчезновения Джошуа он соглашается помочь Розетте найти брата, но для этого ему нужно восстановить свои силы, заключив контракт с человеком. Розетта соглашается на контракт, и с этих пор Хроно преданно ей служит. Спокойный и терпеливый, он всегда и во всем помогает Розетте и защищает ее.



Эван Ремингтон

Очень влиятельный член Ордена Святой Магдалены, начальник Розетты и Хроно. Прекрасный боец, он спокоен в любой ситуации. Добродушный и терпеливый, Ремингтон — таинственный персонаж, хранящий множество секретов.



Азмария Хендрик

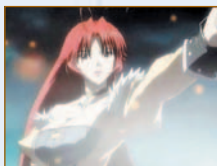
Маленькая девочка, способная исцелять и даже воскрешать людей силой песни. Азмария родилась в поселке Фатима в Португалии. Ее родители погибли во время Первой Мировой войны, и она была отправлена в США. Азмария путешествовала по стране вместе со странствующими музыкантами, но нигде не находила любви и понимания — ее



сверхъестественные силы внушали страх и приносили несчастья. Азмария — тихая и ответственная, но совершенно не способная постоять за себя девочка.

Сателла Хавернхайт

Независимая экзорцистка, способная превращать драгоценные камни в оружие и вызывать големов. Родилась в Германии в очень богатой семье, но переехала в США после того, как все ее родственники были убиты демоном, а старшая сестра была похищена. Сателла кажется высокомерной и самоуверенной, но на самом деле она одинокий и чуткий человек.



Айон

Стильный и харизматичный главный злодей. Могущественный демон, мечтающий уничтожить ад и перестроить мир по своему усмотрению. Зная все слабости и стремления людей, он легко ими манипулирует, всегда добиваясь желаемого. Хладнокровный и расчетливый, Айон искренне заботится о своих подчиненных, хотя и готов пожертвовать



Эпизоды

- 01 — Pilot ~ Sister Rosetta
- 02 — The Covenant ~ Contractor
- 03 — Apostles ~ The Angel
- 04 — Sinners
- 05 — Militia
- 06 — Jewel Summoner
- 07 — The Devil
- 08 — Falling Rain ~ The Puppet
- 09 — Joshua
- 10 — Horn
- 11 — Gabriel Hound ~ Beast
- 12 — Holy Night
- 13 — Marionette Train ~ Older Sister
- 14 — Invocation ~ Prayer
- 15 — The Pursuers
- 16 — Believer
- 17 — Accomplices
- 18 — Photograph ~ Four People
- 19 — Atonement ~ Neck
- 20 — Temptation ~ Poison
- 21 — Mary Magdalene
- 22 — Farewell
- 23 — The Noise
- 24 — Chrno



Розетта и Хроно — лучшие друзья и верные напарники.

ими в любой момент. Его цель оправдывает любые средства.

Джошуа Кристофер

Младший брат Розетты. Был очень слабым болезненным ребенком, нуждающимся в постоянном уходе. Не желая быть обузой для своей сестры и чувствовать жалость окружающих, Джошуа соглашается принять помощь Айона, не подозревая о последствиях. Он получает силу Хроно и частично теряет память и разум, разрушает приют и исчезает. Позже он становится сильнейшим слугой Айона.



Простенько и со вкусом

«Chrno Crusade» напоминает незаконченную мозаику. Одна часть получилась практически совершенной, другая еще не завершена, а третья и вовсе представляет собой набор разрозненных кусочков, так и не успевших сложиться хоть в какое-то подобие рисунка. Отдельные эпизоды и образы получились превосходно, но они не образуют целостной картины.

Графика стилистической новизной не блещет, но держится на весьма высоком для телесериала уровне. Сериал выполнен в классическом стиле, граничащем с *каваем* («милый, симпатичный» стиль). Дизайн персонажей также порадовал — внешность героев идеально подходит к их характерам, а костюмы оригинальны и практичны. Спецэффектов много (как и боевых сцен), сделаны они качественно и стильно. Персонажи ярко выделяются на фоне мрачных зданий и темных коридоров, что не только помогает создать нужную атмосферу, но и не дает им потеряться среди трехмерных объектов. Техника, оружие и костюмы идеально соответствуют тому времени — дизайнеры студии Gonzo постарались на славу.

Музыка приятная, ненавязчивая и идеально дополняет происходящее на экране. Неудивительно, ведь над саундтреком работали такие известные композиторы, как Хикару Ханасе («Angel Sanctuary», «Scrapped Princess») и Юки Кадзиура («Noir», «Madlax», «hack\»).

С одной стороны, сюжет аниме глубоко вторичен и, по сути, представляет собой



Хроно очень популярен среди монахинь...

Похожие аниме

Hellsing

экшен, мистика, ужасы.

- Студия Gonzo, 2002 год.
- Официальный сайт — www.hellsing.pioneeranimation.com/



Fullmetal Alchemist

приключения, комедия, драма, мистика.

- Студия Bones, 2004 год.
- Официальный сайт — www.b-ch.com/contents/hagaren/index.html



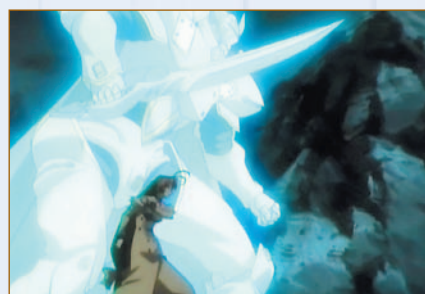
Ух ты, демон! Живой! Настоящий!

классическую историю о борьбе добрых героев с мировым злом. С другой стороны, он на редкость хорошо сбалансирован. Экшен, юмор, романтические и драматические сцены, фансервис (демонстрация белья главных и не очень героинь) — все это образует бесподобный коктейль, от которого очень трудно оторваться.

«Chrno Crusade» не блещет ни смысловой, ни стилистической оригинальностью, но смотрится легко и запоминается надолго. Сентиментальный и жестокий, он, словно демон, отберет несколько часов вашей бесценной жизни. Но вы об этом не пожалеете.



Вот она, истинная форма Хроно.



Сателла и ее «драгоценный» голем.

Николай Пегасов

РАЗБИТАЯ «ВОЛГА» И ХРАМ СУДЬБЫ

ФИЛЬМ «ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

И пока народ безграмотен, важнейшими из искусств для нас являются кино и цирк.

Владимир Ульянов-Ленин,
полная версия знаменитого высказывания



Лет 20 назад было трудно представить, чтобы развлекательное кино высокого класса, с великолепной операторской работой, хорошо поставленными драками, дорогими спецэффектами делалось за пределами Голливуда. Но в середине 90-х годов мы с удовольствием убедились, что зрелищное кино может происходить из таких стран, как Франция, Корея, Китайская Народная Республика... У Фабрики грез появились достойные конкуренты.



Из картотеки

«ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ» («The Touch»), 2002

- **Жанр:** археологический боевик
- **Режиссер:** Питер Пау
- **Сценарий:** Дж. Карбон, Л. Куртье, Дж. Зейк
- **В ролях:** Мишель Йео, Бен Чаплин, Ричард Роксбург
- **Продолжительность:** 103 минуты
- **Бюджет:** 20 миллионов долларов
- **Производство:** Aruze Corporation, China Film (Китай)



После того, как в 1997 году Гонконг перешел от Британской короны под юрисдикцию Китая, китайский кинематограф начал стремительно развиваться, прорываясь на зарубежные рынки. Гонконгские и китайские киностудии получили возможность объединить усилия — и в результате стали появляться фильмы голливудского уровня.

Нельзя сказать, что до этого кинемир не обращал внимания на китайско-гонконгскую кинематографию — фильмы Брюса Ли, а потом Джеки Чана попадали в широкий мировой прокат. Но эти ленты воспринимались только как «кино про восточные единоборства» — и избавиться от такого клейма не удавалось. Лишь с выходом в 2000 году «Крадущегося тигра, невидимого дракона» миф о «глупых фильмах про кунг-фу» был развеян.

Создатели «Тигра и дракона»

Режиссер и продюсер Энг Ли предложил западному зрителю эпизод из мифической истории древнего Китая, выбрав сюжет непривычный, но доступный для понимания европейцем или американцем. Слагаемыми успеха «Крадущегося тигра, невидимого дракона» стали также безупречная операторская работа, потрясающие сцены поединков, мастерская игра актеров. Причем на главные роли были выбраны не просто звезды гонконгского кино, а люди, известные по ролям в гол-

ливудских фильмах: Чоу Юн-Фат (главное лицо из боевиков Джона Ву) и Мишель Йео (напарница Джеймса Бонда в «Завтра не умрет никогда»).

Впоследствии все основные создатели «Тигра и дракона» были приглашены в Голливуд для работы над блокбастерами. Режиссер Энг Ли снял комикс «Халк», хореограф поединков Йен Ву-Пин ставил бои в «Матрице» и «Убить Билла», Чоу Юн-Фат получил главную роль в «Пуленепробиваемом монахе».

Но нас из всего штата «Тигра и дракона» интересует судьба исполнительницы главной роли Мишель Йео и кинооператора Питера Пау — именно они выступили авторами «Искателей приключений», картины, выбранной для DVD нынешнего номера «Мира фантастики».

Мишель Йео принадлежит идея создания «Искателей», она же стала продюсером фильма. Естественно, главную роль она зарезервировала для себя. Ми-



Приличные люди редко становятся охотниками за сокровищами.



шель на настоящий момент является, по-видимому, самой известной в мире китайской актрисой (ее главные конкурентки Гун Ли, Мэгги Чен и Зан Зи-Йи пользуются все же меньшей популярностью).

Уроженка Малайзии Йео Чу-Хен, китаянка по происхождению, избрала псевдоним «Мишель Йео» и карьеру фотомоделей, выиграв титул «Мисс Малайзия». Стартом кинокарьеры в Гонконге она обязана другу Джеки Чана, актеру и режиссеру Саммо Хунгу. Она снялась в большом количестве гонконгских боевиков, в том числе и с Джеки Чаном в одной из его «Полицейских историй». Как и



Эквилибристика — тайная наука. Передается от бабушки к внучке.

большинство других китайских актрис, Мишель отлично владеет кунг-фу.

Питер Пау несет ответственность за идеальную операторскую работу в «Тигре и драконе» — его труд в 2001 году был отмечен «Оскаром», высшей наградой Американской киноакадемии. Это первый случай, когда «Оскар» за лучшую кинематографию получил оператор из Гонконга, и один из четырех «Оскаров», полученных «Крадущимся тигром».

В «Искателях приключений» Пау занял режиссерское кресло, при этом оставив за собой должность оператора. Именно поэтому операторская работа — самая сильная сторона «Искателей». Чувство пространства и цвета не изменило Питеру Пау, и «Искатели приключений» зачаровывает своей красотой и гаммой красок. С первых и до последних кадров зритель ощущает, что фильм был снят настоящим мастером кинематографии. Кстати, эта лента номинировалась Гонконгской киноакадемией на приз за лучшую операторскую работу.

Из других персоналий, трудившихся над «Искателями приключений», отметим сценариста Дж. Зейку (писал сценарий к «Ронину»), а также неплохих актеров — британца Бена Чаплина («Тонкая



Маскировка: американо туристо, облик морале.

красная линия», «Кошки против собак») и австралийца Ричарда Роксбурга (сыграл главных негодяев в «Лиге выдающихся джентльменов» и «Ван Хельсинге»).

Весь вечер на манеже

Внушительный по меркам китайского кино бюджет в 20 миллионов долларов позволил привлечь в «Искателей приключений» известных западных актеров и сценаристов, провести съемки в нескольких живописных локациях, построить солидные декорации и использовать дорогую компьютерную графику.

Фильм не случайно открывается акробатическим номером под куполом цирка. В центре повествования «Искателей приключений» оказывается знаменитое семейство цирковых акробатов. Потомственные циркачи передают свое древнее искусство из поколения в поколение на протяжении тысячи лет. Вместе с гимнастическим искусством передается и сугубо материальная ценность — артефакт из полудрагоценного камня, именуемый «Сердцем». По преданию, он открывает путь к месту упокоения легендарного героя времен китайского средневековья. А могила воина хранит тайну бессмертия, традиционной цели мифологических сказаний...

Нетрудно догадаться, что главной героине, артистке цирка по имени Йин Фей (Мишель Йео) придется на время оставить манеж и родное семейство, чтобы с головой окунуться в поиски сказочной усыпальницы. Конечно, ее цирковая карьера прервется не по воле героини, а под напором обстоятельств в виде вооруженной по последнему слову техники международной шайки, охотящейся за старинными артефактами и возглавляемой харизматичным и проницательным Карлом (Ричард Роксбург).

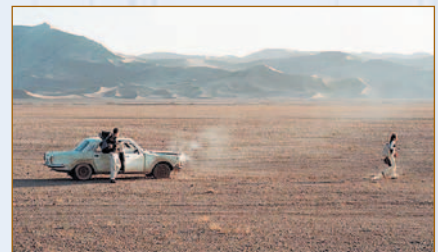
Впрочем, Карл и его братва вряд ли потревожили бы цирковых акробатов, если бы не Эрик (Бен Чаплин), задорный авантюрист с оригинальным чувством юмора. Именно он, не желая того, навел банду Карла на свою приемную семью — акробаты когда-то усыновили мальчишку-бродягу.

В сценарии применена традиционная схема: у одной стороны конфликта есть ключ, а другая знает, где дверь, которую он отпирает. Это решение памятно по классике, например, по «Приключениям Буратино» или вестерну «Хороший, плохой, злой». Сюжет развивается в русле, проложенном фильмами про Индиану Джонса. В реалистическое полотно будет постепенно вплестись мистическая нить, и в конце фильма, конечно же, непременно покажут финальную схватку в легендарном подземелье. Море огня и мощь древних артефактов прилагаются.

Это интересно

- Фильм изначально снимался на английском, а не китайском языке. На китайском языке говорят только в отдельных эпизодах, сопровождаемых субтитрами.
- В английской версии фильм именуется «The Touch» («Прикосновение»), во французской — «Le Talisman», а русские прокатчики решили назвать его «Искателями приключений».
- Для актрисы Мишель Йео родными языками являются малайский и английский (детство она провела в Англии). Позже она научилась говорить по-китайски.

В ленте много запоминающихся моментов, связанных, в основном, с саркастическим чувством юмора Эрика и его оппонента — Карла. Дейн Кук в комической роли Боба, непутевого племянника Карла также забавен. Наконец, вам в память наверняка врежется путешествие главных персонажей на автомобиле ГАЗ-24 «Волга» по китайской пустыне. Герои приобретут эту разваливающуюся на части колыхагу за какую-то пару сотен юаней, и не нужно особой проницательности, чтобы угадать, доедут они до места назначения или нет...



Тот самый ГАЗ-24. Зачем было мучить антиквариат?

Индиана Джонс китайского посола

«Искатели приключений» не породили культа. Повторить успех профессора Джонса, похоже, задача, непосильная для представительниц прекрасного пола. Ведь и Лару Крофт с ее амбициями стать «новым Индианой» фанаты засмеяли...

Обладая «Искатели» более динамичным сюжетом, будь поступки персонажей более обоснованными — тогда бы, вероятно, фильм ждал крупный успех. Но то, что кино голливудского размаха, с хорошим юмором и актерской игрой, с великолепной операторской работой пришло к нам из Китая — уже заслуживает похвалы в адрес съемочной команды.

«Искатели» — фильм без особых претензий, зато приятный почти во всех отношениях. Я впервые увидел его два года назад, и тогда он оставил положительные впечатления. Перед тем, как написать эту статью, я пересмотрел его еще раз, и снова получил удовольствие. Надеюсь, и вы не будете разочарованы. ☞

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. Август 2005

В голосовании на сайте www.mirf.ru приняло участие 403 человека. Всего было отдано **1179 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	Звездные войны: Эпизод III — Месть ситхов	44,8%
2.	Город грехов	12,9%
3.	Автостопом по Галактике	10%
4.	Константин	5,4%
5.	Электра	4,5%

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

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ЭПИЗОД III — МЕСТЬ СИТХОВ

Кассовые сборы: \$708 млн.



Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Вряд ли кто сомневался, что окончание великой саги будет самым громким событием мирового кинематографа в 2005 году. Вряд ли в ближайшее время будет снят фантастический фильм, сопоставимый по своей значимости со «Звездными войнами».

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №5 (21) за 2005.

ГОРОД ГРЕХОВ

Кассовые сборы: \$101 млн.



Смелый киноэксперимент и, пожалуй, самый достоверный перенос комиксов на экран. Монохромная жестокость с редкими вспышками цвета, невероятно стильные герои, буйство компьютерной графики и гнетущая атмосфера — разве этого недостатка для успеха? Продолжение выйдет очень скоро — летом 2006 года.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 10

Рецензия — в №6 (22) за 2005.

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Кассовые сборы: \$86 млн.



Долгожданная экранизация замечательной книжной серии Дугласа Адамса «Путеводитель «Автостопом по Галактике». Экцентричный сюжет, интеллигентный британский юмор, легкий сюрреализм, уничтожение Земли и невероятные приключения главных героев, ищущих ответ на самый главный вопрос бытия.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 7

Рецензия — в №7 (23) за 2005.

КОНСТАНТИН

Кассовые сборы: \$229 млн.



История меланхоличного борца с нечистью, спасающего Лос-Анджелес от нашествия злых сил — фильм зрелищный и мрачный, насыщенный спецэффектами, со слегка вялым сюжетом, но отличными актерами. Интересный симбиоз мистики, городского фэнтези и классических американских комиксов.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 6

Рецензия — в №5 (21) за 2005.

ЭЛЕКТРА

Кассовые сборы: \$56 млн.



Наемная убийца Электра Начиос — второстепенная героиня кинокомикса «Сорвиголовы», которой посвятили отдельный фильм. Считается, что он вышел не особо удачным. Однако комиксы — жанр специфический, поэтому его поклонники, безусловно, могут смело включить «Электру» в свою видеокolleкцию.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 5

Рецензия — в №5 (21) за 2005 год.

РОБОТЫ

Кассовые сборы: \$240 млн.



Анимационная комедия, рассказывающая об удивительном мире роботов. Вполне вероятно, что через месяц лидером среди мультфильмов окажется «Мадагаскар», однако «Роботы» действительно заслуживают высокой оценки — они смешные, добрые и запоминающиеся. Вы их еще не видели? Зря.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 9

Рецензия — в №5 (21) за 2005.

БЭТМЕН: НАЧАЛО

Кассовые сборы: \$120 млн.



Настоящий подарок любителям кино — новый «Бэтмен»: молодой, сильный, быстрый, мрачный и зрелищный. Благодаря этому фильму, пятому по счету и первому по хронологии, человек-летучая мышь был реабилитирован в глазах зрителей и получил надежную прописку в кинематографе нового тысячелетия.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в этом же номере «Мира фантастики».

ДОМ ЛЕТАЮЩИХ КИНЖАЛОВ

Кассовые сборы: \$92 млн.



Ошеломляюще красивый фильм. Смесь детектива и сказки о любви и предательстве, хитрости и честности, дальних путешествиях и сражениях вопреки законам физики. Эта завораживающая картина обязательно должна быть в коллекции у тех, кто считает, что кинематограф — не просто развлечение, а искусство.

Оценка МФ: ●●●●●●●●●● 8

Рецензия — в №4 (20) за 2005.



ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости компьютерных игр

64



Седьмое дополнение к легендарной «Ultima Online» — «Mondain's Legasy». Продолжение польского футуристического боевика «Chrome». А также очередная игра по мотивам книги братьев Стругацких.

Лучшие компьютерные игры: РЕЦЕНЗИИ

65



Обзоры детально проработанной игры с мистическими элементами «Хепус: Точка кипения» и странного, но, без сомнения, оригинального эпидемического приключения «Мор. Утопия».

Новости настольных игр

67



Вселенная «Песни льда и пламени», созданная Дж. Р. Р. Мартином, наконец-то обзавелась своей ролевой игрой. Одной из древнейших ККИ, «Legend of the Five Rings», исполнилось 10 лет. А также — новые книги от «Wizards of the Coast», игры по романам Сергея Лукьяненко и приближение нового сета «Магии».

Лучшие настольные игры: РЕЦЕНЗИИ

68



Для всех, кто хочет окунуться в атмосферу археологических приключений, вышла настольная игра «Мумия». В нашем обзоре мы рассказываем, как можно почувствовать себя Индианой Джонсом, не выходя из-за письменного или обеденного стола.



...ТИХОЙ ИДЕТ РАЗРАБОТКА ИГРЫ...ТИХОЙ ИДЕТ РИ



Александр Трифонов

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



ULTIMA ONLINE: MONDAIN'S LEGACY

Разработчик: Electronic Arts

Издатель: Electronic Arts

Дата выхода: август 2005

Сайт игры: www.uo.com/uoml.html

Легендарная, непотопляемая, известнейшая — все это «Ultima Online». Одна из старейших MMORPG, несмотря на 8 лет существования, цветет и пахнет, и на покой не собирается. В августе выходит уже седьмое дополнение «Ultima Online: Mondain's Legacy», которое явит миру Британии невиданную доселе расу — эльфов. Тысячи лет они наблюдали, как рушится мир, не в силах предпринять что-либо. Но теперь время ожидания вышло, и эльфы вернутся во всей своей красе и мощи.

Самое забавное среди нововведений то, что эльфom не обязательно может быть только новый персонаж. При помощи неких «сложных испытаний и заданий» в эльфа можно превратить старого героя — и обрести при этом все особенности остроухих. Это уникальные боевые приемы, специальные ездовые животные, одежда, оружие,

броня, элементы оформления домов и целый отдельный город эльфов. Помимо ушастых друзей, новых подземелий и монстров, есть и другие новшества. Например, могущественные заклинания, которые могут использовать только несколько магов совместно. Или новая забава: коллекционирование предметов, разделенных по темам, например, «музей», «библиотека», «зоопарк» — будет чем похвастаться перед друзьями. 100 новых квестов и масса прочих изменений прилагаются.

CHROME: SPECFORCE

Разработчик: Techland

Сайт игры: www.specforcethegame.com

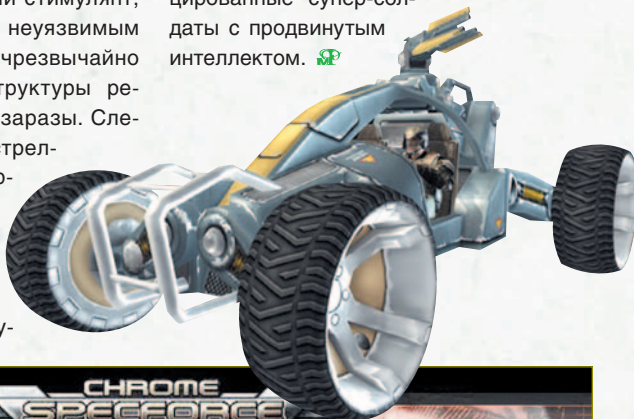
Польская компания Techland уже успела порадовать нас довольно неплохим футуристическим боевиком «Chrome», а теперь объявляет об отправке в печать продолжения «Chrome: Specforce». Действие игры происходит в той же вселенной: недалекое будущее, в котором человечество освоило межзвездные перелеты под управлением межзвездной Федерации, но вся реальная власть принадлежит гигантским мега-корпорациям. Им принадлежат целые планеты, и правительство Федерации почти не имеет возможности узнать, что на них творится.

Однако когда среди преступников стали все чаще попадаться наемники, принимающие специальный стимулянт, который делает человека неуязвимым для боли, бесстрашным и чрезвычайно агрессивным, силовые структуры решили вычислить источник заразы. Следы привели на планету Эстреллию, принадлежащую корпорации «ЛореГен». В густых лесах расположились целые промышленные комплексы, день и ночь выпускающие стиму-



лянт. Но чтобы выдвинуть обвинения против корпорации, сначала нужно собрать достаточно улики, и группа агентов тайно высаживается на Эстреллию. Пуская завязка достаточно банальна — судя по опыту первой части, нас ждет вполне приличный сюжет с интересными персонажами.

Главный герой — член спецподразделения, созданного для борьбы с чрезвычайными ситуациями и кризисами. На вооружении у отряда есть самые современные технологии и средства уничтожения, в том числе уникальная броня, которая существенно расширяет возможности бойца. Она не только добавляет ему силы и скорости, но может сделать солдата невидимым, защитить от пуль, ускорить рефлексы и улучшить зрение. Помимо чудо-брони, в деле вывода корпорации на чистую воду помогут новые виды оружия и разнообразная техника, а противостоять нам будут генетически модифицированные супер-солдаты с продвинутым интеллектом.



Массарах

И снова игра. И снова по книге. И снова по Стругацким. На сей раз под внимание разработчиков угодил роман «Обитаемый остров», посвященный приключениям звездолетчика-энтузиаста на далекой планете. Нас ждут приключенческий квест, 10 книжных эпизодов, 100 игровых локаций и реалистичная графика. Разработкой занимается московская компания Step Creative Group, которая в данный момент работает еще и над «Путешествием Алисы» по мотивам книг Кира Булычева.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



НО ПАСАРАН!

Xenus: Точка кипения

Жанр: Action/RPG • Разработчик: Deep Shadows • Издатель: Руссобит-М
 Системные требования: P3-1,8 GHz, 512Mb RAM, видеокарта 64MB
 (желательно: P4-3 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта уровня 256MB GeForce 6800) • Сайт игры: www.xenus.ru



И здесь не обошлось без «людей в черном».



Игры с «живым» миром, в котором все не сосредотачивается в унылых подземельях или коридорах, а подчиняется более-менее реальному распорядку, неизменно привлекают внимание игроков. Дикая популярность серий «The Elder Scrolls» или «Gothic» наглядно это доказывает. Украинские создатели «Xenus» внимательно переняли опыт западных коллег, но достаточно ли одного только открытого мира?

Сол Майерс, бывший боец Иностранного Легиона, спокойно доживает до пенсии в Париже. У него есть взрослая дочь, но он мало интересовался ее жизнью, зная только, что она работает репортером. Только после звонка из редакции он узнает, что шустрая дочурка успела побывать во всех горячих точках планеты, доставая сенсационные материалы. Последний раз она направилась в Колумбию, страну наркобаронов, где и пропала без следа.

Не надеясь на официальные власти, герой отправляется на выручку сам. В страну, где правительственные войска ведут

МАГИЯ ДЖУНГЛЕЙ

Все фантастические, или, скорее, мистические элементы в игре связаны с индейскими племенами. Вынесенный в название Xenus — это древний индейский артефакт, который был разбит на части и раскидан по всей стране. Собрать амулет — одно из заданий длительностью на всю игру. А чудодейственные зелья индейских шаманов излечат игрока и не вызовут привыкания.

беспрерывную войну с партизанами и наркомафией. Где похищение людей стало национальным промыслом, а человеческая жизнь не стоит и ломаного песа. И где человек со столь специфическими навыками будет очень востребован.

В поисках ему придется взаимодействовать со всеми местными группировками и тщательно выбирать союзников и врагов. Украсть у индейцев реликвию или освободить их соплеменников от рабского труда на плантациях коки? Помочь силам правопорядка разобраться с бандитами или уйти в лес к партизанам? Каждое задание, каждый лишний труп изменяет отношение разных фракций к вам. Можно доиграться до того, что в городах будет появляться небезопасно — «мирные жители» не преминут пустить очередь в известного преступника, а на дорогах на вас начнут устраивать засады.

Мир, впрочем, живет и без игрока: день сменяет ночь, жители городков спешат по своим делам, правительственные вертолеты атакуют катера партизан, при поездке по шоссе то и дело натыкаешься на перестрелки, джунгли кишат змеями и ягуарами, а реки — пираньями. Огромный участок Латинской Америки (25x25 км) воссоздан весьма тщательно, без какой-либо разбивки на уровни, а для быстроты передвижения служат разнообразные транспортные средства: от джилов и лодок до боевых вертолетов.

Обширный арсенал оружия с возможностью модернизации «стволов», простенькая, но все же присутствующая ролевая система, удобный дневник заданий и компас, необходимость время от времени отсыпаться и развивающаяся со временем зависимость от лечебных препаратов — все эти обещания разработчики выполнили, и по первости игра кажется глотком свежего воздуха среди современных штампованных экшенов.

При более же пристальном взгляде начинают всплывать серьезные проблемы с содержанием. Разработчики наступили на извечные грабли: создали большой мир с приличной свободой действий, но у них не хватило сил или желания наполнить его запоминающимися персонажами и снабдить приличным сюжетом и диалогами. Их и без того низкий уровень усугубляется кошмарной озвучкой. Добавим к этому многочисленные ошибки и непомерные системные требования при среднем внешнем виде, и получим неплохую задумку, загубленную реализацией. Если у вас есть мощный компьютер и возможность скачать немаленькие патчи, поиграть можно, ну, а остальным остается дожидаться «S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl».

СЮЖЕТ..... 7
 ИГРАЕЛЬНОСТЬ..... 8
 ГРАФИКА..... 8
 ЗВУК..... 7

ОЦЕНКА МФ
8

Александр Трифонов



СВД и крутая тачка — выбор профессионала.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

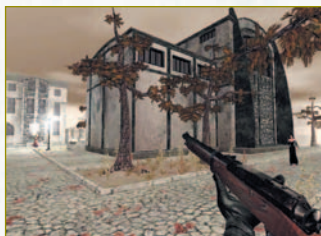
This is trial version
www.adultpdf.com



ДАВАЙ ВЕЧЕРОМ УМРЕМ ВЕСЕЛО...

Мор. Утопия

Жанр: Adventure/RPG • Издатель: Бука • Разработчик: Ice-peak Lodge • Системные требования: P3-800 MHz, 384Mb RAM, видеокарта 32MB (желательно: P4-1400 MHz, 512Mb RAM, видеокарта уровня 64MB GeForce3 и выше) • Сайт игры: www.pathologic-game.com



Авторы характеризуют свое творение как *симулятор поведения человека в условиях эпидемии*. Звучит довольно необычно. Все именно так — перед нами очень необычный проект. Неординарность проявляется с первых секунд после загрузки. Приходит в голову мысль: такого еще не было! Попробуем разобраться, так ли это на самом деле.

Город, где разворачиваются все события, — захолустное местечко, у которого нет даже названия. Но здесь живет уникальный человек, которому, кажется, удалось победить смерть. Помимо «бессмертного» старейшины, в городе жили ясновидящие женщины, которым принадлежала фактическая власть. Однако к моменту начала игры остается только одна из них — прочие внезапно и таинственно умерли. У умерших колдуний есть наследницы — дочери, которые также обладают даром, но пока слишком слабы, чтобы держать бразды правления в своих руках. И вот в этот момент в город приходит Мор. Страшная болезнь, Песочная Язва, от которой не существует лекарства и спасения. Болезнь, которая не щадит никого, распространяется с ужасающей скоростью, оставляя за собой вымершие, зараженные кварталы.

У нас в запасе всего 12 дней, чтобы предпринять какие-либо действия по спасению от смертельной заразы. После их истечения игра, так или иначе, завершится.

На выбор предоставлены три персонажа, каждый со своей предысторией и частью сюжета. Создатели утверждают, что только после прохождения за всех трех может сложиться полная картина событий, которые описывает игра. Все герои обладают вполне человеческими характеристиками: здоровье, усталость, сытость, иммунитет, величина инфекции и репутация. Главное же в игре — выполнение основного дневного задания. От этого напрямую зависит как конечный результат, так и жизни Приближенных. Приближенные — это все неординарные люди города, чьи жизни полностью зависят от действий игрока.



Что сделано хорошо, так это персонажи.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Если вас интересует тема эпидемий и прочих фатальных для человечества ситуаций, прочитайте статью «Время умирать» в рубрике «Машина времени» этого номера «МФ».



Как ни странно, блеклая картинка вносит свою долю в создание атмосферы.

После наступления полуночи дневное задание предыдущего дня закрывается и подводятся итоги того, что было сделано. Нам сообщают, удалось ли нам спасти одного или нескольких Приближенных. И выдают следующее задание. Кроме дневных — обязательных — существуют и второстепенные задачи, выполнение которых как приносит немалую прибыль, так и повышает авторитет персонажа. Часто приходится сталкиваться и с моральными дилеммами. Например, купить ли на пожертвования продовольствия для приюта или присвоить все себе. Что выбрать, каждый решает сам, однако ни одно деяние не останется без последствий.

Чтобы вписаться в достаточно жесткие временные рамки и выполнить все задания, придется крепко подумать. С каждым отыгранным днем времени на пустые хождения по городу остается меньше. Нужно рассчитывать свои действия все тщательнее. Город же с каждым днем все более опускается в пучину хаоса. Начинают появляться грабители и мародеры. Многие кварталы закрывают на карантин. Население вымирает, продукты дорожают.

Картину портит техническая сторона: тусклая, невыразительная графика и весьма низкого качества видеовставки. Отчасти спасает положение качественно подобранное звуковое сопровождение и отличные голоса актеров. Разработчикам удалось создать очень интересный проект, оторваться от которого практически невозможно. Здесь главную роль играют диалоги, общение с другими персонажами. Игру можно смело рекомендовать любителям интеллектуальных забав. И, конечно же, обладателям крепких нервов — они вам сильно пригодятся.

СЮЖЕТ..... 7
ИГРАЕЛЬНОСТЬ..... 6
ГРАФИКА..... 7
ЗВУК..... 8

ОЦЕНКА МФ
7

Дмитрий Веселов

Как мы оцениваем компьютерные игры

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Сюжет — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).

Играбельность — насколько игра затягивает, удобство управления, отсутствие ошибок.

Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.

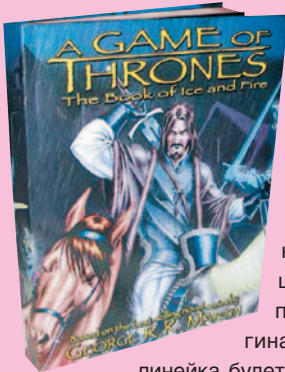
Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.



Константин Горбунов, Петр Тюленев

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Еще одна «Игра престолов»



Компания **Guardians of Order**, известная своей ролевой игрой в жанре аниме «**Big Eyes, Small Mouth**», объявила о скором выходе настольной ролевки по циклу Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени». Разработчики решили не рисковать, придумывая игре оригинальное название, — линейка будет предсказуемо именоваться «**A Game of Thrones RPG**». Механика игры будет двойной: по желанию вы сможете использовать либо наиболее распространенную сейчас **d20 System**, либо «фирменную» **Tri-Stat System** от «Хранителей порядка». Примерить на себя одежды Старков, Ланнистеров, Баратеонов и сыграть в Игру престолов можно будет уже этой осенью. В сентябре выйдет «делюксовое» издание игры — 576 страниц, суперобложка, переплет под кожу, тиснение, металлические уголки, большая карта Вестероса. В книге будут содержаться правила под обе игровые механики. На октябрь и декабрь запланированы отдель-



ные издания правил для **d20 System** и **Tri-Stat** соответственно. Осенью же увидит свет первое дополнение к игре — книга «**Winter is Coming**». Ролевая линейка будет издаваться силами монстров ролевой индустрии — компаний **White Wolf Publishing** и **Sword & Sorcery**.

Ну, а пока суд да дело, поклонники эпической саги Джорджа Мартина могут попробовать свои силы в других играх, выпущенных

Fantasy Flight Games. Это коллекционная карточная игра «**A Game of Thrones CCG**» и классическая настолка «**A Game of Thrones the Boardgame**». Парадоксально, но «Песнь льда и пламени» — пожалуй, единственный из популярных фэнтези-проектов, который обзавелся уже тремя настольными проявлениями и ни одним компьютерным.

Юбилей «Пяти колец»

Десять лет тому назад на фестивале **GenCon** появились первые демо-колоды коллекционной карточной игры «**Legend of the Five Rings**». В 1995 индустрия ККИ переживала настоящий бум, за год было выпущено 40 новых ККИ, однако лишь две из них, в том числе **L5R**, продолжают выходить в наши дни. «Легенду пяти колец» начала выпускать крохотная калифорнийская компания **Alderac Entertainment Group**, затем специально созданная **Five Rings Publishing**, а в 1997 успешный проект перекупила **Wizards of the Coast**. В начале тысячелетия игру вытащила из кризиса та же **AEG**, под чьей маркой сейчас регулярно выходят новые сеты.

За 10 лет увидели свет 7 базовых сетов, 32 сета-расширения, 5 стартовых обучающих выпусков и 3 специальных фиксированных сета. Всего напечатано около 5000 разных карточек.



Игра имеет репутацию самой интеллектуальной ККИ, правила которой требуют значительного усердия для освоения. Погружение в игровой процесс и японский феодально-фэнтезийный мир с лихвой окупает эти затраты.

В одном из ближайших номеров мы опубликуем статью о необыкновенной вселенной **L5R** и истории ее создания.



Россыпью

...Книга правил «**Mage: The Awakening**», одной из составляющих «Мира Тьмы» от **White Wolf Games**, появится в продаже в августе вместе с фирменным набором игровых костей... ● **Alderac Entertainment Group** разрабатывает ККИ по «**City of Heroes**», супергероической онлайн РПГ... ● Вторая редакция аниме-ролевки в жанре темного фэнтези «**Exalted**» выйдет в феврале будущего года... ● Карточная настолка по второй части «**Ночного дозора**» появится в продаже к новогодним праздникам... ● Планируется к созданию настольная игра по книгам Сергея Лукьяненко «**Линия грез**» и «**Императоры иллюзий**»... ● Июльские новинки в линейке «**Dungeons & Dragons**» — энциклопедия волшебных предметов «**Weapons of Legacy**» и географическое дополнение по миру Эберрона «**Five Nations**»... ● Вышла книга «**d20 Apocalypse**» — руководство по проведению ролевых игр в постапокалиптическом будущем... ● Новеллизацию очередного сета

«**Magic The Gathering**» пишет Кори Херндон; роман «**Равника**» назначен на сентябрь этого года...



Логотип и символ очередного сета MTG — «**Ravnica: City of Guilds**».



ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



ДЕАТМАТЧ С БОТАМИ

МУМИЯ

Жанр: настольная игра • Производитель: «Хобби-игры», «Астрель»
Сайт издателя: astrelgames.ru • Количество игроков: 3—6
Длительность партии: 40—60 минут • Язык игры: русский

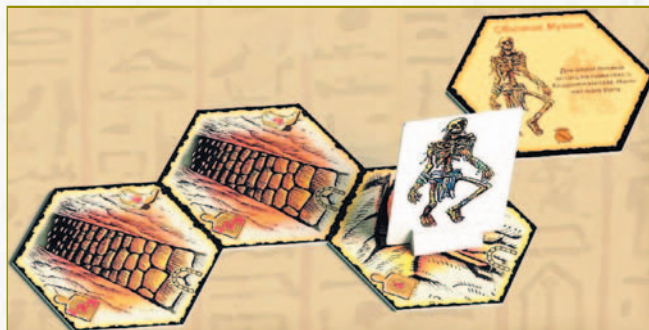
В 13 веке католический монах Раймонд Луллий придумал первый в мире компьютер — на деревянных дисках. Затем Блез Паскаль изобрел арифмометр, потом Чарльз Бэббидж спроектировал вычислительную машину, дальше были «Эниак» и «БЭСМ», а за ними — и компьютер, за которым я набираю эту статью. Электроника правит миром.

Но люди, которые стремятся пошатнуть эту власть, еще остались. Они придумывают настольные игры — и стремятся сделать их не менее интересными, чем компьютерные. И не беда, что механический искусственный интеллект так и остался мечтой Раймонда Луллия, — его с успехом заменяет коллективный разум игроков.

Изюминка настольной «Мумии» — в том, что играть придется одновременно и против поля, и друг против друга. По сюжету в египетскую Долину Царей проникают беспринципные кладоискатели и начинают освобождать древние гробницы от всего, что можно продать, и от всего, что может убить. Но прежде чем спускаться в катакомбы, надо их построить — «сгенерировать уровень». Игроки делают это сообща, выкладывая из «кирпичиков»-шестиугольников ходы и лазы, а также засовывая под них тайники. В тайнике может оказаться сокровище, мумия или следы древнеегипетской магии — но о том, что именно там находится, знает только тот, кто этот тайник заложил. Завершив гробницу, иг-



Кошмар египтолога в самом разгаре. Один кладоискатель нашел потайной ход, другой отбивается от мумии, а третий смылся от греха подальше.



...И они как прыгнут!

роки обвешиваются полезным снаряжением и спускаются вниз, чтобы вынести сокровище — или унести ноги, как повезет.

Не останавливаясь подробно на правилах, отмечу наиболее интересные моменты. На движение, стрельбу, вскрытие тайников игроки тратят очки действия, которые напрямую привязаны к здоровью персонажа. Убить героя нельзя принципиально, максимум — довести до состояния медленно ползущего к выходу тела. Пробужденные неосторожными кладоискателями мумии атакуют игрока в конце его хода, если находятся на прямой линии с ним. Понятно, что в том же «Unreal Tournament» боты ведут себя на порядок умнее, но что возьмешь с тысячелетних мумий? Игру сильно разнообразят карточки снаряжения: здесь и виски, и динамит, и даже ученый-египтолог. Книга правил написана недурно, с цветастыми «лирическими отступлениями», но, к сожалению, недостаточно четко организована. Некоторые моменты приходится искать по несколько минут. Зато в конце описана примерная партия — то, чего так не хватало «Ночному дозору».

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков сдает в музей два египетских сокровища — он и побеждает. Но найденное золото можно не сдавать, а обменять на что-нибудь полезное — или вовсе лишиться его по милости собрата-кладоискателя. Можно получить от него же пулю в спину или оказаться под завалом. В общем, весь спектр ощущений имени Индианы Джонса вам гарантирован — даже если вы не профессор археологии.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	7
ИЗГОТОВЛЕНИЕ	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ

8

Петр Тюленев

Настольные игры можно найти в магазинах игрушек, книжных магазинах, супермаркетах, специализированных игровых клубах.



ВРАТА МИРОВ



Космоопера А. Зорича: НЕ ТОЛЬКО ВОЙНА 70



Космическая трилогия Александра Зорича («Завтра война», «Без пощады», «Время — московское!») еще не закончена, но уже обзавелась многочисленными поклонниками. По ней создаются компьютерная и настольная игры. Исследуя этот феномен, мы обнаружили, что трилогия обладает интересным и проработанным миром, о котором вам сегодня и расскажем.

Вселенная Бэтмена: ТЕМНЫЙ РЫЦАР 74



Человек-летучая мышь входит в тройку главных американских супергероев. Про него изданы тонны комиксов, сняты километры киноплёнки, выпущено громадное количество игр. Наш постоянный автор Михаил Попов раскладывает всю эту массу информации по полочкам и знакомит вас со вселенной Бэтмена.

Забывтые Королевства: БОГИ ФЭЙРУНА 80



Лоскутный мир Забывтых Королевств может похвастаться крайне развитой божественной системой. Счет всевозможных богов и божественных существ идет здесь уже не на десятки — на сотни. Наша статья научит вас разбираться в пантеонах Фэйруна и расскажет о наиболее известных богах. Прямо скажем, информация жизненно важна — особенно если будете в Королевствах.

Бестиарий: ИНОПЛАНЕТНЫЕ РОБОТЫ 83



Вслед за многими другими статьями этого номера отправился в космос и августовский «Бестиарий». Сегодня он посвящен искусственным формам фантастической жизни. Борги из «Звездного пути», аутоны и киберлюди из сериала «Доктор Кто», некроны из «Warhammer 40000», трансформеры и другие менее известные технорасы.

Фантастический информаторий 88

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

НАШ
ПОСТЕРНАША
ОБЛОЖКА

НЕ ТОЛЬКО ВОЙНА

ПАТРИОТИЧЕСКАЯ КОСМООПЕРА

АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

Горжусь Россией!

Девиз информационной
кампании романа «Без пощады»

Авторы звездной фантастики нередко прорисовывают общую картину мира лишь по мере необходимости, скупыми мазками. Оно и понятно: космос неописуемо велик и читателя слабо волнует, что происходит на одном его краю, в то время как герои бороздят просторы за сотни световых лет. Александр Зорич — приятное исключение из этого правила. Вселенная его последней космической трилогии детально проработана не только в пространстве, но и во времени. А как показывает опыт, чем выписаннее мир, тем больше у него шансов обзавестись поклонниками, обрасти играми «по мотивам» и, в конечном счете, войти в историю мировой фантастики.

- **Название мира:**
Сфера Великорасы
- **Названия книг:**
«Завтра война», «Без пощады», «Время — московское»
- **Возникновение:**
2003 год новой эры нашего мира
- **Создатель:**
Александр Зорич (Яна Боцман и Дмитрий Гордевский)
- **Происхождение:**
литература
- **Воплощения:**
компьютерная и настольная игры (в разработке)

27 век от Рождества Христова. Сфера Великорасы — так называют теперь распространившееся по Галактике человечество. Война, в которую втянуты миллионы. Необъяснимые космические феномены и их бесстрашные исследователи. Любовь и ненависть, герои и обыватели. И — безграничная вера в будущее России, в несгибаемый характер ее народа.

Утопия для цивилизаций

Колыбель человечества стала заодно и колыбелью основной человеческой державы — Объединенных Наций. Хотя на смену на-

циям веке в двадцать втором — двадцать третьем пришли директории. Российская, Европейская, Южно-Американская, Директория Ниппон... У каждой — своя столица, свой Совет директоров, язык, менталитет, история, культура. Жизнь в директориях, разумеется, тоже отличается — при этом для каждой цивилизации выбран наиболее подходящий ей образ бытия. Русские и европейцы, например, двигают вперед науку, осваивают космос. Арабы и северные американцы, напротив, работают мало и много развлекаются, даже от воинской службы освобождены. Короче говоря, всякому найдется место в Объединенных Нациях.

Один из популярных девизов российских ученых гласит: «Сила тока — в амперах. Сила знания — в россак!».

Несмотря на формальную раздробленность, Объединенные Нации представляют собой единое государство — наверное, самой близкой аналогией будет сегодняшний Евросоюз. Столица на островах Фиджи, общая денежная единица — терро, всемирный голубь на гербе, равные права и отсутствие охраняемых границ и виз. Между собой директории не соперничают — зачем, если у каждого свои ценности? У Российской Директо-



Военфлот Российской Директории — не только надежная защита державы, но и опора офицерской чести.

рии самая сильная армия, а Директория Ислам — лидер по уровню жизни, но и те, и другие полностью довольны своей долей. Хотя задачи обороны ОН возложены на пять директорий-комбатантов, в случае серьезной угрозы Земле на ее защиту поднимутся все способные держать оружие или штурвал истребителя.

Объединенным Нациям принадлежит около полусотни колонизированных планет в исследованной части галактики; еще на нескольких сотнях небесных тел построены научные и военные базы. В Солнечной системе обжиты Луна (ее темная сторона превращена в грандиозный военный полигон), Марс, некоторые спутники и астероиды. Дальние колонии частью рассеяны по галактике, частью входят в два скопления: Синапский и Тремезианский пояса. Каждая колония формально принадлежит одной из пяти директорий-комбатантов, но это, разумеется, не закрывает их для прочих граждан ОН.

Из наиболее интересных планет можно назвать Екатерину, С-801-7 и Большой Муром. Первая — единственный известный человечеству источник сенокса, вещества, помогающего выносить многократные перегрузки. Сенокс — немаловажный источник дохода для Российской Директории, которой и принадлежит планета. За кодовым названием С-801-7 (седьмая планета в системе, расположенной за 801 парсек от Солнца) скрывается Город Полковников — крупнейшая военная база ОН. Льды планеты были растоплены с помощью специальных зеркал, именно здесь произошло переломное сражение войны 2622 года. А Большой Муром — это добровольная и серьезная реконструкция Древней Руси, только на космическом уровне. Муромцы носят обереги, отрачивают бороды и пляшут под экзотическую музыку в стиле «наше диско». В 2618 году Большой Муром заявил о выходе из ОН и сейчас обладает промежуточным статусом самоопределяющейся территории.

К 27 веку человечество не только нашло выход из эволюционного тупика, каким сейчас выглядит однополярный мир, но также избавилось от главных проблем современности. Преступность, наркомания, бездомность и безработица, массовые психозы неизвестны нашим далеким потомкам. Но путь к этим достижениям был довольно тернист.

История будущего

Ключевая роль в создании нового облика человечества принадлежит России. К сороковым годам 21 века наша страна разорвалась с насущными политическими проблемами и запустила «План 44-77», который воплощался под лозунгом «Россия может!». Несмотря на активное противодействие тогдашних господ мира, нашей стране удалось вернуть себе статус сверхдержавы.

Следующий, 22 век ознаменовался чередой грандиозных научных открытий. Главное имя тех лет — профессор Данко Липич. В 2115 году он создал первую установку, которая была способна дистанционно превращать уран в свинец. Через двести лет установку довели до ума и поставили на боевое дежурство, раз и навсегда отведя от Земли ядерную угрозу.



Главный герой цикла лейтенант Александр Пушкин в кабине истребителя «Дюррандали». «Дюррандали» оснащены портативным защитным полем, создание которого стало одной из главных инженерных задач начала 27 века.

Не менее важно побочное открытие этих опытов — вещество люксоген. Оно обладает целым рядом замечательных свойств, главное из которых — люксоген позволяет путешествовать в космосе без больших затрат времени. С помощью него звездолеты переходят в Х-матрицу (так называется у Зорича подпространство), из которой и «выныривают» в заданной точке за сотни световых лет от старта. Ощущения у экипажа при этом не самые сладкие, но разве не пожертвуешь несколькими часами комфорта ради далеких звезд? Разумеется, человечество сразу ринулось осваивать заманчивые просторы.

...И почти сразу столкнулось с неизбежными препятствиями. Колонии периодически решали отделиться — приходи-

СЛОВО ТВОРЦА: АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ

Вы писали трилогию как русский ответ на западные каноны космооперы. А какие произведения можно назвать вашими предшественниками, может быть, даже образцами?



Тут можно говорить только о произведениях, чем-то похожих по духу, настроению. Потому как образцов мы не ищем... По духу утопичности близка классика фантастики: «Туманность Андромеды» и «Час Быка» И. Ефремова, «Полдень. XXII век» А. и Б. Стругацких, даже «Тайна двух океанов» А. Адамова. А боевой настрой нам задавали такие публицисты и писатели, как Максим Калашников, Константин Крылов, Александр Покровский.

лось вразумлять их оружием. Встречи с иными разумными расами — с кем-то удалось договориться, с кем-то пришлось воевать. И, разумеется, неразгаданные тайны глубокого космоса.

Вокруг Объединенных Наций

Главная и самая опасная из этих тайн — вовсе не набитый ядерными бомбами привет от ушедшей цивилизации. И не аномальная планета Глагол, где умело брошенные вилки сначала висят над землей, а потом взмывают в небо. И даже не ожерелье из одиннадцати черных дыр в системе Чентанда. А — ретроспективная эволюция. Именно она «сорвала крышу» населению Большого Муром. Она же привела к отделению от Объединенных Наций зороастрийской ныне державы Конкордия. Да и на землях сказалась.

Ретроспективная эволюция — не выдумка Зорича. Ее можно найти уже в классической «Академии» Айзека Азимова. Изначально это процесс технологической дегградации звездных колоний, потерявших связь с метрополией. Зорич же ставит на первый план изменения в общественном строе. На Муроме, например, есть роботы-торговцы, но продают они не лимонад, а сбить. А в кастовое устройство Конкордии органично вписывается клонирование.

В 25 веке с одной из земных колоний случилось сразу несколько необъяснимых вещей. Во-первых, ее жители почти поголовно перешли в давно забытую религию — зороастризм. Во-вторых, провозгласили своим официальным языком фарси, которому подозрительно быстро обучились. Назвали свою планету мудреным именем Вэртагна, а главный город — Хосров. И пред-

Взгляд в 27 век

Иллюстрации — не менее важный источник для фантастической вселенной, чем сама книга. Именно благодаря им мы представляем себе, как выглядят любимые герои, на каких звездолетах они летают и каков настоящий космический бой. О том, как создавались обложки цикла «Завтра война», рассказывает иллюстратор книг Зорича **Евгений Деко**.

Как вы стали художником-фантастом? С чего началась работа с Александром Зоричем?

Книжная иллюстрация привлекала меня с детства, поэтому, когда появилась современная хорошая литература в стиле фэнтези и фантастики, я с удовольствием взялся за создание иллюстраций и обложек к книгам. Эта литература насыщена яркими персонажами, сложными символами, зрелищными сценами — с ней интересно работать, это благодатный материал для иллюстратора.

С Александром Зоричем мы познакомились в процессе работы над компьютерной игрой «В тылу врага». Он написал сценарий, я работал над артом и консультировался с писателем. В процессе работы мне предложили создать обложку для романа «Без пощады». Немалую роль в нашем знакомстве с Зоричем сыграл замечательный художник-фантаст Владимир Бондарь.

Как создавались иллюстрации к циклу «Завтра война»?

С Зоричем очень удобно работать — с одной стороны, он четко представляет, что хотел бы увидеть на обложке, грамотно и образно это формулирует, с другой стороны, работа с ним — это сотрудничество, где любое встречное предложение рассматривается и учитывается. Возможно, здесь решающим факто-

ром является наше взаимопонимание в вопросах творчества, противоречий не возникает.

Хорошую литературу интересно иллюстрировать. Образы, созданные в романе, во многом напоминают те характеры, которые мы видели с детства в военных фильмах и вокруг себя — это поколения наших родителей и старших сверстников, только перенесенные в далекое будущее. Поэтому они и выглядят не героями комиксов, а реальными людьми, со своими сложностями и странностями, с комическими и героическими чертами характеров. Конечно, для обложки романа выбирается скорее героическая составляющая персонажей. Для «Без пощады» взят образ лейтенанта Пушкина в момент космического сражения — как символ всей эпопеи. Для финальной части «Время — московское!» — образы Пушкина и Меркулова, два столь разных темпераментных характера, которые, тем не менее, ужились в романе и стали боевыми друзьями. Этот героический романтизм мне и хотелось передать на иллюстрациях к циклу.

Ваши личные предпочтения в фантастике. Можете ли вы кого-то назвать своим учителем по фантастической живописи?

О предпочтениях говорить довольно сложно, поскольку я читаю литературу самую разную, и в каждой нахожу что-либо интересное мне. Предпочитаю книги Г. Л. Олди, супругов Дяченко, С. Лукьяненко. Недавно прочитал ранний цикл Зорича «Свод Равновесия», и с удовольствием работаю над обложками к его переизданию.

Сочетание философского и фантастического — это то, что мне действительно интересно. К примеру, в кино во многом первая «Матрица» — это практически иде-



На обложке сборника Александра Зорича «Ничего святого» Евгений Деко изобразил соавторов — Дмитрия Гордеевского и Яну Боцман.

альное воплощение философской притчи в жанре фантастики. Чего нельзя сказать о продолжениях.

Из последних интересных впечатлений, пожалуй, можно назвать нашумевшую экранизацию «Ночного дозора». О ней можно много спорить, но то, что она всем запомнилась и стала в определенной степени прорывом в нашем кино — это безусловно.

Что касается фантастической живописи, то есть ряд бесспорных ориентиров. Могу назвать Алана Ли, Джона Хоу, Мишеля Вилемана, Джеральда Брома. Весьма интересен опыт и наших мастеров — Владимира Бондаря, Анри, Романа Гунявого, Лео Хао...

Работы Евгения Деко представлены на сайтах Александра Зорича (zorich.ru) и фестиваля «Звездный мост» (star-bridge.org).

СЛОВО ТВОРЦА: АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ

Общество джипсов — это такой стихийный биологический коммунизм. Почему, собственно, джипсы без малейшего зазрения совести влезли на Наотар? Потому что у них нет чувства собственности в отношении планет и тем более целых систем — согласно их мнению, космос должен быть общим. Джипсам надо размножаться. Для этого им нужна определенная среда и некоторые вещества. Вот и полезли за ними на Наотар. А на то, что там еще какие-то мелкие козявки (конкордианцы) присутствуют — на это им было самым прекраснотушным образом наплевать, потому что ведь космос общий! И воевать они ни с кем не собирались!



ложили всему остальному человечеству последовать их примеру. А когда ОН отказались, отстаивали свою независимость в борьбе. Потом еще и несколько планет колонизировали, в том числе Паркиду — крупнейший источник естественного люксоегена.

Термин «Конкордия» («Согласие») используется только в Объединенных Нациях. Это приблизительный перевод самоназвания новых зороастрийцев с фарси на латынь.

Жизнь конкордианца крутится вокруг трех столпов. Это религия и традиция — почитание огня, маниакальная борьба с грязью, строгие социальные нормы. Это родина — конкордианцы настоящие патриоты своей страны, жизнь за границей равноценна для них трауру. И наука — знание священно. Жители Конкордии делятся на четыре касты, перейти из одной в другую почти невозможно. Во главе стоят заотары — высшие политики, военные и жрецы. Затем идут пехлеваны — высший офицерский и чиновничий состав. Третья ступень — энтли, инженеры и прочие интеллектуалы, а в самом низу стоят демы, занятые грубым физическим

трудом. Поскольку последние размножаются исключительно клонированием и составляют большинство населения, Конкордию в ОН часто именуют «Клон».

Конкордианцы в массе своей — типичные фанатики. Они свысока смотрят на остальные разумные расы и считают их нечистыми. А бывших братьев по ОН делят на анеров — потенциальных зороастрийцев и друджвантов — приверженцев Мировой Лжи.

Объединенные Нации тоже стали жертвой ретроспективной эволюции, правда,



Агитационное искусство Конкордии. Для владеющих фарси.



в куда меньших масштабах. Они погрузились в 20 век. Привычное по Советскому Союзу обращение «товарищ», терминология (например, персональный компьютер называют планшетом), сокращения вроде «Спецдальстрой» или «Главдальразведка»... Тайну ретроспективной эволюции Зорич обещает раскрыть в третьей книге цикла, а пока только намекает, что она каким-то образом связана с инопланетной расой джипсов.

Из других разумных видов наиболее тесный контакт удалось наладить с чоругами — двухметровыми раками. По уровню развития они приблизительно равны Великой расе, да и мышлением сходны с землянами. Чоруги путешествуют по галактике с «научно-развлекательными» целями на звездолетах, оснащенных искусственным интеллектом. Любопытство, постижение нового — жизненная необходимость для чоругов. Поэтому они исследовали куда большую часть галактики, чем человечество, хоть и не могут похвастаться мощной армией.



«Гребешок» — истребитель джипсов (компьютерная игра «Завтра война»).

Полная противоположность чоругам — джипсы. Это раса звездных кочевников, состоящая из совершенно непохожих друг на друга организмов. Например, боевой джипс выглядит как расческа размером с истребитель, а матка похожа на громадную башню.

На планете Фелиция обитают сирхи, внешне похожие на помесь кота, белки-лентяи и кенгуру. Они находятся на низком уровне развития, а в ряде их технологических достижений (паровые экипажи, огнестрельное оружие) конкордианцы подозревают влияние ОН. Сирхи общаются не только звуками, но и меняя цвет шерсти.

Кроме того, человечеству известны еще три дальние негуманоидные расы. Но поскольку они не стремятся к галактической экспансии и живут в пределах домашних систем, интересуются ими только специалисты.

В огне войны

Многочисленные противоречия между Объединенными Нациями и Конкордией не могли не вылиться в вооруженный конфликт. К войне готовились обе стороны, но первый шаг сделали клоны. В ночь на 9 января 2622 года они организовали целую серию диверсий на Земле и начали боевые действия. Главным противником была выбрана Российская Директория.

Первый этап войны оказался трагическим для ОН. Тяжелые бои по всей перифе-



Богдан Меркулов и Александр Пушкин на фоне разрушенного Кремля.

рии, крупные эскадренные сражения, десанты клонов на пяти планетах... 20 февраля — новый удар: массированные бомбардировки Столицы, Москвы, Берлина и Дели. В Москве почти полностью уничтожен исторический центр. Но уже в марте благодаря новейшей разработке российских военных и ученых — Х-крейсерам — Объединенные Нации выигрывают сражение у Города Полковников. Впереди — рейд на планету Глагол и отступление агрессора. Впереди — «Время — московское!».

Надо признать, что Зорич не рисует клонов поголовно вероломными, а землян — благородными и безупречными. Нет, предательство и честь в равной степени свойственны обеим ветвям Великой расы. Обе стороны ведут войну по-рыцарски, не применяя запрещенного оружия. Цивилизованно обмениваются пленными, не создают концлагерей. И почему-то мне кажется, что главной победой в завершающем романе трилогии станет не разгром Конкордии, а совместное разрешение загадки джипсов и ретроспективной эволюции. В конце концов, это враг куда более опасный для человечества, чем внутренние разногласия.



И под конец — еще одна сторона космической трилогии Александра Зорича. Эта фантастика в первую очередь обращена к современности, к нам с вами. Герои цикла — прямые и благородные люди, настоящие патриоты своей родины и человечества в целом. Зорич не пытается пересмотреть историю или проагитировать за тот или иной политический строй. Космодром имени белого генерала Колчака соседствует в его книгах с уважением к Красной Армии и далеким от тоталитаризма обществом. Главное — не цвет знамен и не слова гимнов. Главное — сохранять веру в великое будущее собственной страны и трудиться на ее благо — ежедневно, на своем месте, каким бы ничтожным оно ни казалось. Тогда мы и в космос выйдем, и любого врага обратим в бегство.

Верно, товарищи?

Иллюстрации Евгения Деко и Романа Папсуева
Фотографии С. Поликарпова

Война уже сегодня

О популярности космической трилогии Александра Зорича говорит уже тот факт, что, не дожидаясь выхода заключительной книги, две ведущие российские студии объявили о компьютерной и настольной играх «по мотивам». Компьютерная игра — космический симулятор с сильной сюжетной линией — создается новосибирской компанией «CrioLand» и будет издана «1С» уже в конце этого года. Игроку предстоит побывать в шкуре кадета Северной Военно-Космической Академии Андрея Румянцева, пройти сражение с джипсами за Наотар и войну с Конкордией. Компьютерная игра значительно расширит мир трилогии: мы узнаем о пиратах и контрабандистах, о таинственном хризолите и загадочной расе пожирателей звезд.



Истребитель «Горыныч» атакует конкордианский линкор «Видевдат».



В космосе обещают показать множество планет.

Настольная игра будет называться «Завтра война. Вторжение клона» и разрабатывается дизайн-дивизией «13 Рентген» (игры «Диктатор», «Бойня», «Битва магов»). Она покажет войну ОН с Конкордией с другой точки зрения — стратегической. Игроки будут управлять флотами противодействующих держав, маневрировать, занимать выгодные позиции и сражаться — до победы. Помимо традиционно простой и непротиворечивой игровой механики, нам обещают стильные фигурки кораблей, посмотреть на которые можно уже сейчас.



Авианосец и линкор из настольной стратегии.



ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

ВСЕЛЕННАЯ БЭТМЕНА

Джокер: Вы... Брюс... Уэйн, не так ли?
Брюс Уэйн: Наибольшую часть времени — да...
Фильм «Бэтмен» (1989)

Супергероев в фантастике едва ли не больше, чем злых гениев. Сотни чудачков случайно попадают под воздействие радиации или химикатов, получают какие-нибудь особенные способности, надевают обтягивающее цветное трико, закрывают лицо маской — такой, чтобы врагам сразу становилось тоскливо, сочиняют себе мощное имя и с чистой совестью отправляются творить добро направо и налево. Однако действительно запоминающихся супергероев очень мало. На мировом уровне известность получили лишь несколько из них — патриарх Супермен, пылкий юноша Спайдермен и... Кто третий?

- **Название:**
Бэтмен (Batman)
- **Возникновение:**
1939 год новой эры нашего мира
- **Создатели:**
Боб Кейн, Билл Фингер
- **Происхождение:**
КОМИКСЫ
- **Воплощения:**
5 фильмов, мультсериал, компьютерные и настольные игры, художественная литература

Бэтмен... Как много в этом звуке для сердца русского слилось. Человек-летучая мышь является, пожалуй, самым известным голливудским супергероем в нашей стране. Ребята из «Фантастической четверки» или, например, «Людей Икс» хорошо известны на Западе, но у нас они находятся в совершенно другой весовой категории. Бэтмен — это наше все. Однако хорошо ли мы его знаем? Ведь мало кто в курсе, что он — один из самых старых американских супергероев.

Не буди во мне мышь

Самым первым супергероем (под данным термином, естественно, следует пони-

мать не фольклорных персонажей типа Ильи Муромца или тибетского Гесера, а героев американских комиксов) был хорошо известный нам Супермен, он же «Человек из стали». Комикс с его участием впервые вышел в далеком 1938 году. А первая история про Бэтмена была напечатана в 27-м выпуске «Детективных комиксов» в 1939 году. Таким образом, Бэтмен — второй старейший супергерой на свете. В этом году у него своеобразный юбилей — 66 лет.

По словам создателей Бэтмена, художника Боба Кейна (1915—1998) и писателя Билла Фингера (1914—1974), образ «человека-летучей мыши» был навеян такими героями, как Зорро, Доктор Саваж, Тень, Фантом, Дракула, Шерлок Холмс, Дуглас Фэрбэнкс, Супермен и Дик Трейси. Все началось с того, что Кейн задумал создать супергероя, лишенного каких-либо фантастиче-



Май 1939. Первый комикс Бэтмена.



ских способностей. «Рабочее» имя персонажа было «Человек-птица» (Birdman). Ознакомившись с этой идеей, Фингер предложил изменить имя на «Бэтмен» (в оригинале это писалось как Bat-man). Он же сочинил для него первую историю, снабдил его маской-капюшоном вместо банальной повязки на глаза (Кейн хотел сделать ее «шахматной» расцветки), одел Бэтмена в перчатки и убрал красный орнамент с первоначального варианта костюма.

Если рассматривать вселенную Бэтмена в целом (не опираясь на конкретные комиксы, книги и фильмы), то легенда «рыцаря в маске» выглядит довольно просто и незатейливо. Дело в том, что историй про Бэтмена очень много, и разные авторы интерпретировали его жизнь по-разному. Периодически изменялась биография персонажей, их отношения и даже облик. Подобных различий очень много, поэтому единого и непротиворечивого описания всех составляющих мифов о Бэтмене дать невозможно. Мы будем ориентироваться лишь на те элементы истории, которые почти всегда оставались неизменными.

Итак, Бэтмен — это альтер-эго Брюса Уэйна, молодого мультимиллиардера, владеющего огромной промышленной корпорацией «Уэйн Энтерпрайзес». Его родители Томас и Марта Уэйн были убиты бандитами на глазах у Брюса, когда тот был еще ребенком. В знаменитом фильме Тима Бертон «Бэтмен» (1989) убийцей родителей Брюса является Джокер — один из главных врагов Бэтмена, однако оригинальные комиксы не акцентируют внимание на личности людей, сделавших юного Уэйна сиротой.

Одoleваемый ненавистью к преступникам, мальчик круто меняет свою жизнь и начинает изучать рукопашный бой, электронику, химию, криминологию, занимается гимнастикой, словом, превращает себя в эдакого «черепашку-ниндзя» с научно-техническим уклоном. В некоторых историях про Бэтмена (самый свежий пример — недавно вышедший на экраны фильм) говорится о том, что Брюс Уэйн ездил на Восток и овладевал секретами боевых искусств в некоем тайном ордене.

Самые первые комиксы объясняли привычку Брюса наряжаться в человека-летучую мышь лишь стилистическими

соображениями — мол, во-первых, это выглядит очень круто, а во-вторых, мистер Уэйн надевает свой «мышинный» костюм, чтобы оставаться неузнанным и пугать злодеев. В дальнейшем образ Бэтмена был усложнен.

Для остального мира он — Брюс Уэйн. Молодой плейбой, ловелас, очень перспективный жених, известный меценат. Глядя на Брюса, никому бы и в голову не пришло, что этот заурядный филантроп и есть тот самый Бэтмен. Уэйн проживает в уединенном родовом поместье за городом и очень тщательно охраняет свои «бэтменовские» секреты. Лишь немногие знают о его втором «я» — например, Супермен.

Имущественный вопрос

Главный аксессуар Бэтмена — **Бэтмобиль**. По своему оснащению он весьма похож на машины Джеймса Бонда: мощный двигатель, броня, в том числе и выдвижная, на стекла; реактивные ускорители, устройство для быстрых маневров (трос с кошкой, выстреливаемый в сторону), встроенное оружие и бомбы, компьютер, видеосвязь с бэт-пещерой, медикаменты, а также персональный мини-вертолет (вертобэт), помещающийся в багажнике.



«Корд» 1936 года. Первая машина Бэтмена.

Бэтмобиль появился у Бэтмена в 1941 году. Сначала он ездил на стильном красном драндулете марки «Корд» (модель 1936 года), в котором не было никаких наворотов. Позже дизайн Бэтмобиля начал меняться, причем в конечном итоге дело дошло до абсурда — в каждой последующем комиксе про Бэтмена у него был новый Бэтмобиль, совершенно не похожий на предыдущий. Это создает ощущение, что Брюс Уэйн обновляет свой бэт-автопарк чуть ли не каждую неделю.

Самую полную информацию на английском языке по всем автомобилям Бэтмена вы найдете в интернете: www.batmobilehistory.com.

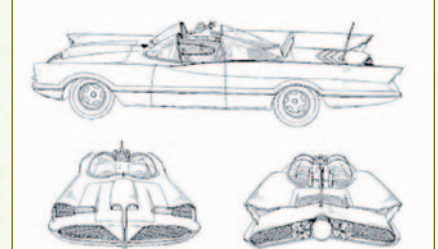
Долгое время у всех транспортных средств Бэтмена (автомобилей, катеров, самолетов — причем некоторые из них были трансформерами и могли выпускать крылья, колеса или гребные винты) был единый стиль: обтекаемость, темный цвет, наличие элементов в виде крыльев

летучей мыши. Однако Бэтмобиль из последнего фильма «Бэтмен: Начало», снятого на основе комиксов Фрэнка Миллера («Город грехов»), стал исключением. Этот нездоровый гибрид военного джипа и колхозной сноповязалки ничем не напоминает своих элегантных предшественников, вызывая бурное негодование у поклонников Бэтмена по всему миру.

Интересный факт — во всех фильмах про Бэтмена его автомобили были не бутафорией, а полноценными транспортными средствами. Дизайнеры брали какую-нибудь подходящую машину и «слегка» переделывали ее кузов. Самый известный Бэтмобиль появился в одном американском телешоу 1960-х годов. Это была модернизированная версия концепт-кара «Линкольн Футура» (кабина разделена на две части, каждая из которых похожа на «фонарь» самолетной кабины).



Patent Des. 285,998 Patented Oct. 18, 1956



«Линкольн Футура» 1955 года — выставочный концепт и «бэтменовская» версия.

Более мелкие предметы из инвентаря Бэтмена также заслуживают внимания. Самые преданные фанаты называют их с использованием приставки «бэт-». В телевизионных сериалах 1960-х годов эта практика превратилась в фарс — их главные герои с серьезными лицами говорили про бэт-веревку, бэт-радар, бэт-телефон, бэт-наручники, бэт-биту (умопомрачительное слово: bat-bat), бэт-камеру с поляризующим бэт-фильтром, а также бэт-спрей для отпугивания акул в воде.

Бэтмен почти никогда не применяет летальное оружие и не стремится убивать врагов. Его задача — обезвредить преступника и сдать его полиции. В отличие от других супергероев (например, Каратея), он не кровавый мститель, а истинное воплощение правосудия. Поэтому основное оружие Бэтмена — **бэтаранг** (бэт-бумеранг), хитрое метательное приспособление, начиненное электроникой и способное поражать заранее запрограммирован-



Джокер. Главный противник Бэтмена. Художник Алекс Росс

Это интересно

- В армии США «бэтмен» — это солдат-ординарец (денщик), выполняющий обязанности личного помощника офицера.
- «Бэтмен» — река, провинция и город (население около 300 000 человек) на северо-востоке Турции.
- Джон Бэтмен (1801—1839) — австралийский фермер и бизнесмен, живший в Мельбурне. Известен как человек, заключивший одно из первых мирных соглашений с аборигенами.
- Батман — мера веса зерна в восточной части Руси, равная 4,5 пуда (73,71 кг.). В древней Персии батман был равен 2,91 кг.
- «Бэт-пещера» («Batcave») — лондонский клуб, специализирующийся на готической музыке. Открыт в июле 1982 года.



Джон Бэтмен.
Умер от сифилиса на руках у аборигенов.

ные цели, возвращаясь после этого к своему хозяину.

Костюм Бэтмена раньше был сделан из обычных материалов и не выполнял функций брони. После изобретения кевлара (материал в четыре раза прочнее стали, созданный корпорацией «ДюПон» в 1960-х годах) костюм Бэтмена стал пуленепробиваемым, а его плащ, помимо всего прочего, — еще и огнеупорным.

Не имей сто рублей...

Бэтмен — не герой-одиночка. У него есть друзья и союзники — преданные, храбрые, но с одним маленьким недостатком — уж слишком мало они живут.

Первый и наиглавнейший партнер Бэтмена по его ночным делам — **Робин** (англ. — малиновка). Это может показаться странным, но Робин — не один конкретный человек. Робинов у Бэтмена



1. Одна из первых иллюстраций на тему «Бэтмен и Робин».
2. Май 1940. Первое появление Робина.
3. Робин вырос и стал большим злым дядькой по имени Ночное крыло.
4. Бэтмен находит мертвого Джейсона Тодда. 428 выпуск комиксов.

было, как минимум, пять. Главный признак Робина как такового — это молодой человек с выдающимися гимнастическими способностями, родители которого, как и у Брюса Уэйна, погибли от рук преступников. В противоположность Бэтмену, костюм Робина пестрит желтым, зеленым и красным. Кроме того, Робин носит на ногах короткие облегающие шорты и пижонские сапожки.

Верный союзник Бэтмена, облеченный властью, — комиссар **Джеймс («Джим») Гордон**. Особо сказать о нем нечего — кристально честный, умный, прямолинейный и упрямый. Давным-давно он договорился с Бэтменом об условном сигнале, который подает полиция в том случае, если ей требуются услуги «Темного рыцаря» — это мощный прожектор, который «вырисовывает» на небе яркий белый круг с темным силуэтом летучей мыши внутри. Кроме Гордона, есть еще два «добрых» полицейских, которые периодически общаются с Бэтменом, — Харви Баллок (в глубине души он не доверяет «летучей мыши») и детектив Рене Монтойя.

Сравнительно недавно компания «DC Comics» зачем-то «убрала» Гордона и поставила во главу городской полиции такого же честного трудягу по имени Майкл Аткинс.

Альфред Пенниworth — дворецкий семьи Уэйна, старейший и самый преданный друг Бэтмена. Стопроцентный британец. Возраст в разных комиксах колеблется от 50 до 80 лет. Один из немногих, кто знает личность Бэтмена, и единственный, кому позволено носить огнестрельное оружие внутри поместья Уэйнов. В молодости служил в спецназе, неплохо владеет боевыми искусствами и ревностно охраняет секреты своего господина.

Бэт-девочка — по сути она представляет из себя примерно то же самое, что и Робин, только появляется во вселенной Бэтмена довольно редко. Всего было 3 бэт-девочки — Кэти Кейн (пришла на замену неудачного персонажа бэт-женщины), Барбара Гордон (дочь комиссара полиции) — она работала недолго и после очередного свидания с Джокером оста-

лась парализованной, а также Кассандра Кейн — дочь убийцы Кейна, некогда конфликтовавшего с Бэтменом.

Люциус Фокс — управляющий компанией «Уэйн Энтерпрайзес». Талантливый топ-менеджер. Его в шутку называют «Мидасом» из-за способности одним прикосновением к деловым бумагам превратить провальное предприятие в прибыльный бизнес.



5. Лига правосудия: Флэш, Супермен, Аква-мен, Чудо-женщина, Марсианский охотник, Зеленая лампа, Бэтмен (на заднем плане).
6. Первое появление Эйса в 92 выпуске комикса «Бэтмен».

Эйс — немецкая овчарка, эпизодический персонаж ранних комиксов (появилась в 1955 году). Собака носит черную маску, скрывающую ее морду (этому есть разумное объяснение — Уэйна видели вместе с Эйсом, а у пса на лбу характерное светлое пятно, которое могло бы раскрыть инкогнито Брюса для посторонних).

Все, что не убивает, — делает сильнее

Враги Бэтмена составляют одну из самых пестрых и стильных галерей злодеев за всю историю американских комиксов.

Бэйн — заключенный, сбывавший из спецтюрьмы в Южной Африке. Там на нем проводились бесчеловечные эксперименты с использованием особого химиката **Venom** (то есть «яд»), в ходе которых Бэйн приобрел нечеловеческую силу. Именно благодаря ей он едва не сломал позвоночник Бэтмену во время их первой стычки. После этого Темный Рыцарь ушел на больничный и с большим трудом смог вылечить травму спины.

Женщина-кошка — юная леди Селина Кайл — взломщица, грабительница и, как ни странно, защитница животных (наказывает всех, кто причиняет вред братьям нашим меньшим). В «прежней жизни» была секретаршей, но после того, как злобный босс выкинул ее из окна, получила умственный сдвиг на почве шока. Носит обтягивающий черный костюм, проявляет чудеса ловкости и живучести, деморализует врагов своей непреодолимой сексуальностью. Впер-



Альфред Пенниworth в мультсериале компании «Cartoon Network».



Бэт-женщина, июль 1956 года. Заметьте — она везде носит с собой сумочку.



вые появилась в 1940 году. С Бэтменом у нее отношения сложные — в некоторых комиксах они сражаются не на жизнь, а на смерть, в других — женятся и заводят детей.



Девять жизней Женщины-кошки.

Светлячок — юное дитя по имени Гарфилд Линнс. Закоренелый пироман, сконструировавший для себя огнезащитный костюм и особо мощный огнемет.

Генерал — еще один ребенок по имени Улисс Адриан Армстронг, военный гений и полный псих, заикленный на истории великих сражений. Сколотил банду таких же шизофреников, как и он, одел их в униформу и периодически разыгрывает на улицах исторические баталии, после которых целые кварталы приходится отстраивать заново.

Харли Квинн — имя, образованное от слова «Арлекин». Безумная женщина-психиатр, ранее работавшая в лечебнице. Там она встретила Джокера, влюбилась в него, по поводу чего вскоре сошла с ума и превратилась в злобно-го клоуна. Теперь эти два персонажа злодействуют вместе.

Тс-с-с! (Hush) — его имя можно еще перевести как «Замолчи!» или «Тише!». Нейрохирург, доктор Томас Эллиот, с детства друживший с Брюсом Уэйном и тайно завидующий ему. В отличие от других злодеев, он не идет на прямой конфликт, а плетет невероятные интриги, выдавая себя за других людей и пытаясь таким образом добраться до Бэтмена (например, в одной из серий комиксов Эллиот смог выдать себя за Робина).

Джокер — главный и наиболее известный маньяк, враг №1 для Бэтмена. Авторы первых бэтменовских комиксов создали его с оглядкой на главного персонажа из фильма 1928 года «Человек, который смеется» (по роману Виктора Гюго). Про Джокера можно написать отдельную статью, но если кратко, то этот милый дяденька, загримированный под клоуна



Джокер и Харли Квинн. Рисунок Алекса Росса.

представляет собой творчески настроенного садиста с извращенным чувством юмора. Он получает удовольствие, подвергая людей жестоким пыткам и увечьям.

В телевизионных сериалах 60-х годов показан другой Джокер — безвредный клоун и мелкий пакостник. К счастью, этот образ не прижился и Джокер остался тем мрачным психопатом, к которому все привыкли.

Сумасшедший Шляпник — эксцентричный нейрофизиолог Джервис Тетч, обожающий книгу «Алиса в Стране чудес» Льюиса Кэрролла (отсюда и его имя). Специализируется на контроле человеческого разума при помощи изобретенных им чипов.

Макс Зевс — влиятельный бандит с «пункти-



ком» насчет греческой мифологии. Считает себя богом и использует электронно-лучевое оружие, чтобы имитировать молнии Зевса.

Мистер Холод — ученый по имени Виктор Фрайс, исследовавший влияние сверхнизких температур на человеческое тело и даже заморозивший свою смертельно больную жену, чтобы сохранить ее до появления соответствующих медицинских технологий. После несчастного случая в своей лаборатории способен выживать только при температуре ниже нуля — именно поэтому носит специальный костюм-холодильник. При помощи разработанного им замораживающе-



Дебют «Мистера Холода» в 1959 году.

го оружия мстит всему миру за те несчастья, которые свалились на его голову. Персонаж не злой, а скорее трагический.

В фильме «Бэтмен и Робин» (1997) Виктора Фрайса отменно сыграл Арнольд Шварценеггер, затмив, пожалуй, даже самого Бэтмена в исполнении Джорджа Клуни.

Пингвин — Освальд Кобблпот, мерзкий коротышка с действительно «пингвиной» внешностью и трудным прошлым (подкидыш, выступавший цирковым уродом). Среди других противников Бэтмена



Бэтмен против Пингвина. 287 выпуск комиксов.

он интеллигент, причем психически вполне здоровый, без каких-либо заметных отклонений. Постоянно носит smoking, тросточку, шляпу и монокль. Умен, изобретателен, хитер. Руководит бандой циркачей-убийц. Как персонаж «родился» в 1941 году.

Ядовитый плющ — она же Памела Лилиан Айсли, талантливый и больной на всю голову ботаник из Сиэтла. Считает растения своими детьми. После традиционного для всех злодеев эксперимента над собой получила иммунитет ко всем известным ядам, а главное — способность отравлять людей одним лишь прикосновением. Впервые встала на пути Бэтмена в 1966 году. Основная цель Памелы — уничтожить все человечество и установить на Земле царство флоры.



Первое появление «Ядовитого плюща» в 181 выпуске комиксов.

Ра'с Аль Гул, что по-арабски означает «Голова демона», — древний ниндзя, периодически омолаживающийся в мифическом источнике Лазаря. Мудрый, расчетливый и жестокий человек, владеющий боевыми искусствами едва ли



Первое появление Ра'са Аль Гула в 1971 году.

не лучше самого Бэтмена. Мечтает выдать за него свою дочь Талию, а в перспективе хочет сделать Бэтмена своим преемником во главе могущественного ордена убийц.

Человек-загадка — Эдвард Нигма (enigma — загадка), согласно оригинальным комиксам 1948 года — плут и проныра, физически слабый, малоопасный и в целом явно шутовской персонаж. В отличие от большинства других злодеев, он не псих, хотя и полностью нормальным его назвать сложно. Нигма заиклен на всякого рода секретах, шарадах и загадках. Он никогда не творит преступления просто так, а превращает их в экстравагантную проверку интеллекта для своих противников.



Человек-загадка. В фильме «Бэтмен навсегда» (1995) его сыграл Джим Керри.

Пугало — доктор Джонатан Крэйн, профессор психологии, специализирующийся на изучении человеческих страхов. Носит костюм огорожденного пугала, использует различные галлюциногенные газы (вызывающие у его противников панику и ужас), неплохо владеет кунг-фу, а именно — «стилем журавля». Стал появляться в комиксах с осени 1941 года.



Пугало и Бэтмен. 1984 год.

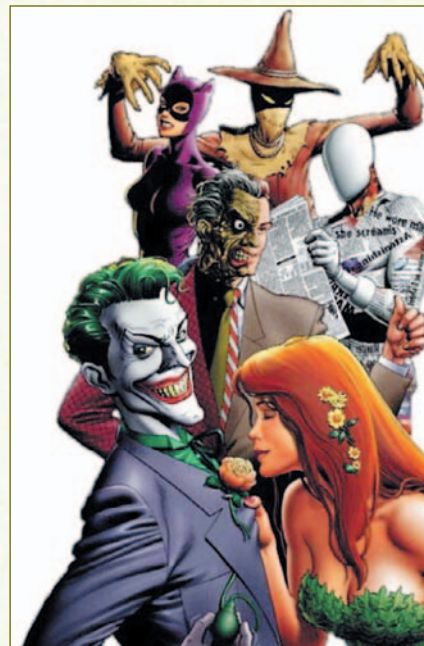
Двуликий (Two-Face) — бывший окружной прокурор Харви Дент, которому однажды на суде плеснули в лицо кислотой. Одна половина его лица стала жутко обезображенной, другая осталась нормальной. В результате он подцепил раздвоение личности, которое сказалось на всем его поведении — так, самые важные решения Двуликий принимает, подбрасывая монетку.



Двуликий в комиксе 1991 года.

По своей натуре Бэтмен — супергерой немногословный, серьезный и даже в каком-то смысле угрюмый. Но так было не всегда. Например, в 1950—60-х годах Бэтмен с Робинем стали периодически «подкалывать» друг друга и в конце концов едва не превратились в двух клоунов. Такое резкое изменение их образов было вызвано падением интереса читателей к супергеройским комиксам. Юмор не помог, поэтому сценаристы пошли на другой шаг — сделали ставку на научную фантастику. Бэтмен путешествовал во времени, в космос, в другие измерения — в общем, оригинальный супергерой едва не «умер». Знатки называют это время закатом «Золотого века» комиксов.

«Серебряный век» для Бэтмена начался в 1970—80-х годах, когда за него взялись писатель Фрэнк Миллер, а также художники Дэннис



Кто из них перебежит дорогу Бэтмену в следующий раз?..

О'Нэйл и Нил Адамс. Благодаря их усилиям «человек-летучая мышь» избежал забвения и вновь стал серьезным, таинственным, непобедимым, а главное — популярным.

В чем же секрет его успеха? Однозначного ответа нет. Следует понять, что современный Бэтмен — это, прежде всего, комиксы «Серебряного века» и два фильма Тима Бертона (1989, 1992). Они создали уникальный, непередаваемо стильный образ «рыцаря ночи» — именно таковым мы его воспринимаем сейчас.

Поколение людей, выросшее на первых, наивных и слегка глуповатых комиксах про Бэтмена, уже сменилось. Мы успели забыть, как Бэтмен разговаривал со своей ученой собакой, рассказывал Пингвину анекдоты и летал на Луну. Нынешний Бэтмен — это обычный человек в необычных условиях, это Готэм-сити, атмосфера ночи, гротеск и тьма. Добавьте сюда высокие технологии, выдающихся злодеев, немного любовных приключений (чаще всего трагичных) — и вы получите гремучий коктейль под названием «мир Бэтмена». Мир, который стал настолько успешным, что остальным супергеройским историям остается лишь подражать ему. **SP**

Привет от Лавкрафта

Одно из самых знаменитых зданий Готэм-сити — психиатрическая лечебница Аркхэм (Arkham Asylum). Все злодеи, пойманные Бэтменом, содержатся именно там.

Название этого заведения позаимствовано из творчества Г. Ф. Лавкрафта, придумавшего город Аркхэм.

Лечебница была основана в 1920 году доктором Амадеем Аркхэмом, перестроившим свое мрачное поместье под больницу. Сам по себе этот доктор — очень примечательная личность. Он был последователем психоаналитика Карла Юнга и сатаниста Алистера Кроули. Неудивительно, что в конце концов Амадей свихнулся и был помещен в свою же собственную лечебницу.



Добро пожаловать в санаторий имени Лавкрафта.



ЗАБЫТЫЕ
КОРОЛЕВСТВА

Наиболее известный и проработанный сеттинг (игровой мир) для настольной ролевой игры «Dungeons & Dragons». В России известен, прежде всего, по компьютерным играм («Icewind Dale», «Baldur's Gate», «Neverwinter Nights») и книжному сериалу Роберта Сальваторе о Темном эльфе.

ПОМНЯЩИЕ О КОРОЛЕВСТВАХ

БОГИ ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ



Так могуч был Ао, что, возникнув в начале времен из туманного водоворота Хаоса, он уравнивал силы Порядка и Хаоса. Из этого равновесия произошла жизнь: сначала были созданы боги на небесах, потом — смертные в Королевствах.

Скотт Чинчин. «Долина теней»

Велик и разнообразен мир Забытых Королевств. Есть в нем и жаркие пустыни, и синие моря, и ледяные просторы. И везде встречаются разумные обитатели — эльфы, люди, гномы, хоббиты и прочие, значительно менее приятные и дружелюбные создания. А порой, когда приходит большое горе или, наоборот, великая радость, эти существа обращаются за помощью или с благодарностью к своим богам. А богов в этих землях ой как много!

Божественная иерархия

В Забытых Королевствах осуществлен один из главных гуманистических принципов — свобода вероисповедания. Нет таких мест, где висела бы табличка «Вход только для правоверных поклонников Моандера», и нет таких территорий, где бы можно было обратиться к одному богу, но нельзя к какому-либо другому. Это с формальной точки зрения.

На деле у каждого бога есть свое место и своя область ответственности. Одни ведают погодой и урожаем, другие — удачей в бою, а третьи заправляют миром мертвых. Есть те, кому темными ночами молятся злые гоблины, выпрашивая защиты от не менее злых соседей, а есть и те, к кому обращаются люди, чтобы излечиться или даже воскресить мертвых. Чтобы разобраться во всем этом многообразии, исследователи Забытых Королевств разделяют богов по трем критериям: пантеону, портфолио и божественному статусу.

Пантеон (от греческого «храм всех богов») — все боги, почитаемые тем или иным народом.

Так как люди — самая многочисленная раса Забытых Королевств, то их боги имеют наибольший вес хотя бы в силу численности паствы. Человеческих пантеонов за время существования мира было великое множество. На данный момент их осталось два: мощный, но разобщенный пантеон Фэйруна и более сплоченный, но слабый пантеон Мулхоранда. Эльфы, гномы, гоблины и даже драконы вполне могут поклоняться человеческим богам, но и у них есть свои расовые пантеоны.

Словом «портфолио» называется сфера деятельности божества. Понятно, что основных сфер не так уж и много — война, торговля, удача, знания, магия, лечение... — в целом, десятка два. А богов-то — сотни! Чем же они занимаются в таком количестве и как делят сферы? Начнем с того, что главный голос здесь принадлежит Ао — богу над богами. Общие правила распределения таковы: одному богу, если он



обладает достаточно серьезным статусом, может достаться больше одного портфолио, но несколько богов одного пантеона не могут разделять одно портфолио между собой.

Божественный статус — условное мерило могущества бога. В самом низу «карьерной лестницы» стоят полубоги — это могут быть как отпрыски богов от смертных любовниц, так и обожествленные смертные. Казалось бы, какая радость быть полубогом? Во-первых, надо же с чего-то начинать. Во-вторых, чем там занимаются эти полубоги, — никого, кроме самих полубогов и попавших им под руку смертных, не волнует. Так что можно тихо-спокойно отгрохать себе небольшую империю и радоваться жизни. И, в-третьих, на



Вот что случается с теми, кто не почитает богов!

полубогов не распространяется правило портфолио: они могут заведовать уже «занятыми» сферами влияния.

Далее идут самые слабенькие боги. Они ведают некоей небольшой сферой деятельности, вроде кройки и шитья, и уже могут раздавать заклинания своим священникам. Да и народу им поклоняется побольше, чем всяким полубогам-однодневкам.

Следующая ступень — Младшие боги. Здесь уже и культ серьезней, и обязанности наличествуют. Да и куда деваться, когда тысяч двадцать народу жаждут именно от тебя красивого, доброго и вечного? Приходится вертеться, систему ритуалов для священников разрабатывать и всякие божественные вмешательства организовывать. А то чуть зазеваешься — и уже не у дел остался!

Стать одним из Средних богов сложнее, но, в целом, все то же самое — обязанностей больше, поклонников больше, да и силенок прибавляется. Главное, чтобы сверху не давили сильно, ну, и за нижними следить тоже не мешает: этим молодым да ранним палец в рот не клади!

Когда дело доходит до Старших богов, все слегка меняется. Во-первых, поклоняются таким существам уже миллионы по всем концам света. Во-вторых, следить приходится не только за низшими по статусу, но и за своими коллегами, чтобы не чудили и исправно выполняли свои обязанности.

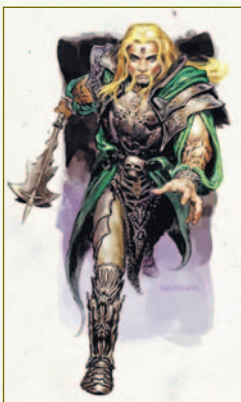
А уж как кто вырос из Старшего бога — пиши пропало. От коллектива отрывается, на поклонников ему плевать, да еще и силенок немерено! Таких в одном мире много не уживается. Тут уже обязанностей никаких — одни права остались. Хочешь Старшего бога сместить — пожалуйста, хочешь смертного на божественную должность определить — определяй, а уж визы въездные всяким эмигрантским богам выдавать — это одно удовольствие!

Боги и люди

В Забывших Королевствах отношения небожителей и смертных строятся на бартерной основе. Смертные предоставляют свою веру, а порой и деньги, исключительно в обмен на чудеса. И ежели какому из богов придет в голову мысль поработить всех гениальной религией типа «помоги себе сам», где болезни предлагается лечить правильной диетой и средствами современной медицины, то поддержки в смертных сердцах такой реформатор не найдет. Проводниками веры на земле становятся священники, достигшие путем многолетних практик верного взаимопонимания со своим богом. Простые смертные за помощью приходят именно к ним.

Очевидно, что практически у всех солидных богов существует институт церкви, а порой и не один. Причем не редкость, когда разные культы одного и того же бога местами противоречат друг другу. Пока все это находится в рамках приличия, небожитель будет поддерживать и тех и других. Самые злобные бессмертные могут провоцировать религиозные конфликты между подобными «ересями», чтобы выявить наиболее жизнеспособные организации или просто из любви к искусству. Но как только какая-то группа зарывается в своей самостийности и уходит совсем не в ту степь, ей тут же отказывают в покровительстве.

Боги нередко враждуют — причем не только те, чьи док-



Фзул Чембрил, один из самых верных последователей Бэйна, всегда готов встать на защиту своей веры.

трины противоположны, но и соседи по вере. Если в первом случае причина конфликта чисто религиозна, то во втором цель — отобрать у противника часть портфолио. Божественные разногласия разрешаются преимущественно на земле: собирается армия смертных, верующих в одного из богов, и двигается на такую же армию другого бога. Чья армия одерживает победу на земле, тому и достается победа на небе. Бывали случаи полного уничтожения культа. Тогда небожитель теряет всю свою силу и переходит в разряд мертвых богов. Это не значит, что сам он исчезает: всегда есть шанс, что кто-то на земле решит-таки возродить его веру.

Боги небольших пантеонов вовсе не «страшно далеки от народа», а порой даже страшно близки. Доказательств их существования хоть отбавляй: то аватар не землю спустится, то священник его именем куда-нибудь молнией шархнет. Такие боги не только активно участвуют в делах смертных, но порой и сами бывают впутаны смертными в их дела.

Время Скорби

Совсем недавно несколько не самых добрых и уж точно не самых умных богов решили изменить порядок вещей. Темный властелин Бэйн и бог смерти Миркул выкрали у Ао Скрижали судьбы, на которых было записано распределение сфер влияния между богами, и тут же начали их с азартом править. Ао решил, что, раз боги докатились до такого, то их пора вернуть на землю. И в буквальном смысле воплотил свою идею, спустив бессмертных на Фэйрун и закрыв им путь обратно. Он рассчитывал на то, что боги прекратят заниматься карьерой и вспомнят о своих непосредственных обязанностях перед миром и смертными. Однако боги вместо того, чтобы проникнуться глубиной идеи и начать проповедовать на площадях, ринулись сводить старые счета или искать Скрижали судьбы. Некоторые забыли, что на земле они не такие уж бессмертные. В общем, «мы делили апельсин, много на-

Откуда берутся боги

Много-много тысячелетий назад не было на Фэйруне богов, кроме Ао. Потом появились первые местные расы и с ними — первые пантеоны. Затем появились расы неместные и притащили своих богов, не все из которых были одобрены Ао. Со временем пантеоны стали перемешиваться. Но это только одна сторона вопроса.

1987 год. Выходит первое описание мира Забывших Королевств для AD&D, и вслед за этим множество разработчиков и писателей под руководством Эда Гринвуда начинают прорисовывать вселенную. Чтобы избежать фактических противоречий, создатели решили выделить каждому из авторов свой кусочек Фэйруна, а потом «слепить» из них цельную картину мира.

Авторы творили на свой страх и риск. И каждому требовались свои боги, как добрые, так и злые. А ведь писали не только рассказы с романами, но и десятки приключений и дополнений, в каждом втором из которых появлялась какая-то новая божественная сущность. Таким образом, уже несколько лет спустя мир состоял из кучи исторических обрывков, героев местного значения — и богов. Вот тогда и пришлось прописывать всю эту нетривиальную космологию, подчищая хвосты и убирая лишние свидетелей во Время Скорби.

ших полегло». Поиски Скрижалей крутились около смертной волшебницы Миднайт. Там же и было перебито большинство неосторожных богов. Когда пыль улеглась, было обнаружено, что на месте некоторых богов сидят подсушившиеся смертные, портфолио поделены слегка иначе, а нескольких небожителей и вовсе поубивали.

Жизнь замечательных богов

Как ни странно, но наибольший интерес вызывает история богов злобных и коварных, лелеющих планы захвата мира и оставляющих позади себя горы трупов. Все дело, видимо, в том, что жизнь их куда более беспокойна и насыщена событиями, чем бытие добрых богов.

Итак, первый в нашем списке **Бэйн**. Несколько веков назад он грезил мечтой стать владыкой мира, злобным тираном, которого все боятся и которому беспрекословно подчиняются. Но, будучи еще смертным, понял что этой цели достигнуть не сумеет. Тогда, найдя еще двоих смертных соратников — Миркула и Баала — он ринулся на поиски божественного статуса. Грохнув по дороге одного из семи так называемых Забытых богов и поставив на уши демонов, вся честная компания предстала пред очи Джергала, тогдашнего весьма могучего божества. Тот оценил упорство и целеустремленность троицы и раздал каждому по сфере деятельности, наделив заодно божественным статусом.

Вторая, кого мы отметим, **Ллотх** — богиня знаменитых темных эльфов. Некогда темные эльфы, они же драу, были обычным эльфийским народом с более темным цветом кожи. А сама Ллотх звалась Араушни и была женой **Кореллона Ларетана** — главного эльфийского бога. Но потом у нашей героини возник оригинальный вопрос: «А не захватить ли мне мир?». Ответом было, разумеется, «А не захватить!». Богиню сослали в Бездну в виде паукообразного демона, где она окончательно подвинулась рассу-

ком. А попутно испортился характер и у ее подчиненных-драу.

Сфера деятельности **Мистры** — магия. Большая часть творимых в Забытых Королевствах заклинаний получается исключительно благодаря ее усилиям. Мистра управляет так называемой *волной* — специальной прослойкой между грубой магической энергией и заклинателем, без которой любой маг сгорал бы в пламени сверхъестественных сил.

Нынешняя Мистра — уже третья богиня, носящая это имя. Первой была Мистрил, погибшая по вине незерильского архимага; вместе с ней сгинула и вся империя Незерил. Второй была богиня, погибшая во Время Скорби. Она сдала свои полномочия смертной по имени Миднайт, ставшей третьей Мистрой.


Несмотря на склонность к добрым поступкам, Мистра в первую очередь отвечает за баланс магических сил. Так что злобным некромантам и добрым волшебникам достается от нее по шапке примерно с одинаковой частотой и исключительно за нарушение этого баланса.

Первая и самая серьезная противница Мистры — богиня **Шар**. Она создала параллельную систему магии — *темную волну*. Те, кто используют эту силу, никак не зависят от Мистры и ее проблем. Да и остановить обычному магу такого противника куда как тяжелее. Платят они за это собственным разумом, постепенно сходя с ума — вот такой побочный эффект. В отличие от своей положительной сестры **Селуны**, Шар любит все темное и разрушительное. Из-за этой своей любви она ведет непрерывную войну с Селуной и, как ни парадоксально, со всеми прочими богами, которые любят тень.

Кайрик — один из самых колоритных персонажей нынешнего фэйрунского пантеона. Всего несколько лет назад он был обычным вором, даже и не помышляя о большем. Но, приняв участие в возвращении Скрижалей судьбы, он вступил на путь обречения божествен-

ного могущества. Ао даровал Кайрику божественный статус, чем последний немедленно воспользовался. Вооружившись набором портфолио, которого с лихвой хватило бы и на троих Старших богов, он почувствовал «головокружение от успехов» и начал творить полный беспредел, запугав весь пантеон до дрожи в коленках. Но слегка перегнул палку и был приструнен. Теперь он пьет с горя в своем небесном дворце, вспоминая о недавнем возвышении.

Недавний невольный последователь Кайрика, а ныне его смертельный враг, **Маск** — бывший бог интриг, а сейчас покровитель мошенничества и удачи. Во Время Скорби он активно участвовал в процессе развоплощения Бэйна, за что слегка не любим последним. Его церковь известна в народе как гильдия воров, скрывающаяся за завесой религии, что не так уж далеко от истины. Основной враг Маска, как показали последние годы, — он сам. Его любовь к интригам привела к потере части собственных сил и союзников. Все заговоры, к которым он приложил руку, в конечном счете обернулись против него же. Сами видите, до чего можно докатиться, если интриговать из любви к искусству!

Боги Забытых Королевств не так уж и отличаются от смертных. Постоянно интригуя и стараясь продвинуться по карьерной лестнице, они набирают сил или, напротив, теряют сторонников. Кто-то уже поднялся высоко, а о некоторых не сохранилось даже легенд. Место каждого из богов всегда готовы занять пара-тройка других. Незаменимых в этой системе нет. Отсюда вылезает и активное вмешательство в дела смертных — не наигрались они еще! И неразбериху происходящего в мире тоже можно списать на недоделанность богов. Может, оно и хорошо, что они такие несовершенные. А то еще достигнут просветления да и уйдут из мира, забрав с собой магию и эльфов. И наступит тогда темное и беспросветное средневековье в Забытых Королевствах! 



Мистра. Не подумайте ничего плохого об этой женщине. А то магии вам не видать!



А вот и Кайрик. Внешность весьма обманчива!



Бэйн страшен во гневе. Впрочем, это его нормальное состояние.



И внешность, и священный символ Маска полностью соответствуют его имени.



Эта воинственная леди по имени Шар не прочь ответить вашего разума.



Священные животные Ллотх — пауки. Раздавил паука — не показывайся на глаза драу.



КОСМИЧЕСКОЕ ЖЕЛЕЗО

ИНОПЛАНЕТНЫЕ РОБОТЫ

...Сегодня мы настолько озабочены взаимными противоречиями, что забываем о том, сколько общего есть у каждого из нас, а также о том, что нас очень многое объединяет. Возможно, нам как никогда нужна внезапная угроза, чтобы мы наконец-то разглядели эту хрупкую связь. Я иногда думаю о том, как быстро исчезнут все различия между нами, когда мы столкнемся с угрозой, исходящей из космоса.

Выступление президента США Рональда Рейгана на Генеральной Ассамблее ООН 21 сентября 1987 года

Аутоматонофобия — боязнь неодушевленных объектов, представляющих (реально или образно) разумное существо. При самом общем взгляде на историю научной фантастики может показаться, что писатели сознательно пытаются превратить своих читателей в параноиков, вздрагивающих при любом упоминании инопланетян и роботов. В самом деле — основными «страшилками» в классической фантастике всегда выступали либо гости из мрачных глубин далекого космоса, либо какое-нибудь чересчур умное железя-

А что делать, если инопланетянами вдруг окажутся роботы? Существа со вдвойне нечеловеческим интеллектом? Какими качествами их наделяют писатели-фантасты? Чего будут хотеть от нас механические пришельцы? Давайте посмотрим на самых известных представителей данного «вида» и попробуем ответить на эти непростые вопросы.

С чего начинаются роботы...

Для удобства мы будем называть всех перечисленных в данной статье инопланетян «роботами» — термином, придуманным в 1920 году чешским писателем Карелом Чапеком (пьеса «R.U.R.»).

Роботы в их самом общем, изначальном понимании были известны еще в

древнем мире. Например, греческий герой Кадм, основатель Фив, убил дракона и по совету богини Афины засеял его зубами поле. Из зубов выросли неугомонные воины. Не менее известен и миф о скульпторе Пигмалионе и ожившей статуе Галатее. Кривоногий бог Вулкан (Гефест) выковал себе золотых слуганок, а также несколько трехногих столов, передвигавшихся по полу самостоятельно. Зевс подарил Европе бронзового гиганта Талоса, еврейские легенды повествуют о глиняном Големе, оживленном каббалистической магией, а скандинавская «Младшая Эдда» упоминает глиняного гиганта Мисткальфа, созданного, чтобы помогать троллю Грунгниру в битве с богом Тором.

Термин «робот» происходит от чешского *robot* — труд, работа. В 17 веке

чешские крестьяне назывались «роботами», или «роботниками».

Начиная с 15 века, роботы стали стремительно «эволюционировать». В 1495 году да Винчи нарисовал механического рыцаря, в 1738 году французский механик Жак де Вокансон создал андроида-флейтиста и механическую утку, способную поглощать пищу и испражняться. Наступил 1817 год — в рассказе Гофмана «Песчаный человек» говорится о механической женщине, в 1865-м Эдвард Эллис создает рассказ «Паровой человек из прерий». В 1927 году на экраны выходит культовый фильм «Метрополис», ну а позже — хорошо известные нам картины «Бегущий по лезвию бритвы» и «Терминатор».



Пигмалион и Галатея. Картина Жана-Леона Жерома (1824—1904).

Роботы, существа с исключительно земным происхождением, очень быстро перекечевали в космос. Учитывая тот факт, что в научной фантастике они традиционно символизируют угрозу для всего человечества, «космические» роботы чаще всего стали выступать не помощниками людей, взятыми с собой в межзвездные экспедиции, а их противниками, прибывшими из других миров.

Главным архитектором образа «опасного робота» стал Айзек Азимов. В 1942 году вышел его рассказ «Хоровод», где впервые упоминались три знаменитых закона роботехники, полностью сформулированные автором в 1950 году.

Первый зафиксированный случай смерти человека от «руки» робота произошел в городе Джексон, штат Мичиган. 21 июля 1984 года заводской автоматический манипулятор внезапно дал сбой и раздавил рабочего.

Гипотетическая опасность, исходящая от роботов, заключалась в том, что они, выражаясь библейским языком, «наследуют землю», — то есть способны вытеснить человеческую расу в процессе «нестественного», небологического отбора. В 20 веке эта идея очень хорошо легла на космический антураж — и чапеково-азимовские роботы без всяких проблем превратились в злобных инопланетян. О них сейчас и пойдет речь.

Неживые пришельцы

Аутоны — искусственная форма жизни из британского телесериала «Доктор Кто» («Doctor Who», 1963—1989, 2005). С чисто технической точки зрения их вряд ли можно назвать полноценными роботами-инопланетянами. Аутоны представляли собой



Эти забавные манекены — грозные аутоны из сериала «Доктор Кто».

полноразмерные манекены людей, в которые вселился бестелесный космический дух — «Разум Нестене». Последний прибыл на Землю в пустотелых метеоритах.

Слово «аутон» происходит от Auto Plastics — промышленной корпорации, которая была взята под контроль пришельцев и стала производить для них механические пластиковые тела. В ладони аутонов встроено очень мощное оружие, способное за долю секунды разложить человека на молекулы. Обычный аутон не умеет говорить и выглядит, как большая кукла с прерывистой, «механической» пластикой движений. Однако встречаются и более сложные модели — они очень похожи на людей (за исключением неестественно блестящей кожи и лишнего эмоционального голоса).

Берсеркеры были придуманы Фредом Саберхагеном в качестве главных противников человечества для космооперного сериала. Самовоспроизводящиеся высокоразумные роботы, названные в честь свирепых скандинавских воинов, берсеркеры были могучим оружием, оставшимся после древней галактической войны неизвестных инопланетных рас.



И разумный космический корабль, и киборг — все это берсеркеры, враги любой жизни.

Учитывая, что главной целью для берсеркеров было уничтожение всего живого, можно предположить, что их создавали в качестве «оружия возмездия» — последний шаг, на который пошла побеждаемая цивилизация.

Берсеркеры как таковые — это огромные космические корабли (размером со средней астероид), независимые друг от друга, но в случае необходимости способные действовать сообща. Внутри них находятся более мелкие роботы, которые могут работать автономно либо подчиняться разуму основного корабля и выполнять сугубо утилитарные функции — ремонт, оборона, разведка.

Берсеркеры не делали никакой разницы между бактериями, растениями, жи-

вотными или разумными существами, уничтожая все биоформы во Вселенной. Единственными, кто смог оказать им достойное сопротивление, оказались люди.

Среди последних, впрочем, часто попадались предатели. Берсеркеры не убивали тех, кто помогал им, но в конечном итоге либо избавлялись от ставших ненужными союзников, либо превращали их в смесь живой плоти и механизмов.

Интересно, что «смесь живой плоти и механизмов» — едва ли не самая распространенная форма инопланетной роботехники. Например, **борги** (строго говоря — борг, но в русском языке правильнее будет называть их во множественном числе) — биомеханическая раса из сериала «Звездный путь».

С формальной точки зрения борги — коллектив совершенно разных инопланетных рас. Почти все органы в их телах заменены на высокотехнологические имплантаты, благодаря чему боргов можно считать скорее машинами, чем живыми существами. Борги бессмертны (либо живут чрезвычайно долго), физически сильны и невероятно умны.

Последнее — благодаря тому, что разум боргов объединен в единую технологию.

Плодитесь и размножайтесь

Чтобы роботы могли стать полноценными инопланетянами, они должны уметь размножаться. Одним из первых авторов, работавших над идеей самовоспроизведения механических существ, был Филип Дик, затронувший тему размножения роботов в повести «Вторая модель» (1953, в 1995 году по ней был снят фильм «Крикуны»), а также в рассказе «Аутофак» (1955).



Крикун, модель 2: мальчик Дэвид.

В 1962 году вышел рассказ Пола Андерсона «Эпилог», в котором описываются самовоспроизводящиеся морские баржи, использующие для «размножения» минералы из морской воды.

Замечательный русский фантаст Анатолий Днепров (1919—1975) был одним из первых исследователей вопроса эволюции роботов. В своем рассказе «Крабы идут по острову» он предположил, что процесс самовоспроизведения механизмов не может быть на 100% точным. От поколения к поколению будут накапливаться конструктивные изменения. Нежизнеспособные виды роботов начнут вымирать, а экземпляры с новой, более удачной конструкцией станут конкурировать друг с другом, повторяя, таким образом, эволюцию по Дарвину.

Эту идею подхватил Станислав Лем. В своем романе «Неуязвимый» (1964) он описал инопланетную небологическую форму жизни, которая развивалась по похожей схеме на протяжении нескольких миллионов лет.



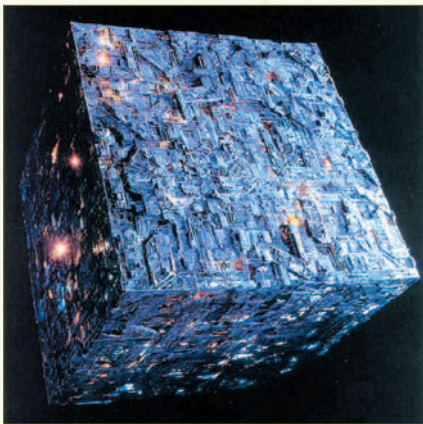
гическую сеть. В этом они очень похожи на муравьев. Борги обладают коллективным интеллектом, управление которым осуществляет их Королева из центрального «сервера» — Уникомплекса (некая обширная область космоса, заполненная соединенными друг с другом машинами, фактически — родина боргов).

Особенно интересен способ «размножения» боргов. В их коллектив может (и должно) быть принято любое разумное существо. Добровольностью здесь и не пахнет. Этот процесс называется «ассимиляция».



Борг по имени «7 из 9» (фильм «Звездный путь: Первый контакт»).

Сначала в кровь жертвы впрыскиваются наниты (миниатюрные роботы размером с красную кровяную клетку), которые подготавливают тело для последующей замены органов имплантатами. После вживления механических частей тела новый борг теряет индивидуальность, вливаясь в Коллектив (в оригинале — hive, т.е. улей). Все его знания переходят к остальным боргам, и наоборот.



Куб боргов — огромный, таинственный, непобедимый.

Борги — пожалуй, самая сильная раса в стратегической пошаговой компьютерной игре «VGA Planets».

Слово «борг» было использовано в ранних комиксах по «Звездным войнам» как сокращенное обозначение киборга. Термин не прижился, хотя до сих пор в этой вселенной принято говорить «дронид» (от слова «андроид»), называя так всех роботов вообще.

Следует также отметить, что роботов-инопланетян в прямом смысле этого слова во вселенной Звездных войн нет.

Может возникнуть вопрос — как появились борги? Основная теория сводится к тому, что много тысяч лет назад некая высокоразвитая инопланетная цивилизация чрезмерно увлеклась высокими технологиями и решила пойти по пути

«роботизации», объединив разум всех своих представителей в единую сеть.

Встречаются также и другие теории, иногда очень любопытные — например, о «кольце времени». Согласно им борги использовали технологию перемещения во времени и вернулись в 21 век, где смогли стать «основателями» своей расы.

Борги — одни из самых «продвинутых» существ в «Звездном пути». Они усвоили технологии сотен разумных рас, и это позволило разработать им такое оружие и такие космические корабли, которые попросту невозможно победить в открытом столкновении. Визитная карточка боргов — «кубы», гигантские звездолеты, обладающие огневой мощностью десятков кораблей Федерации.

Борги — закоренелые прагматики, лишённые каких-либо чувств или эмоций. Их знаменитое приветствие, которым они встречают любую инопланетную расу, звучит предельно лаконично и доходчиво:

«Мы есть борги. Отключите свои защитные поля и оружие. Вся ваша биология и технология станут нашей. Сопротивление бесполезно. Вы будете ассимилированы».

Во вселенной «Людей Икс» от компании Marvel Comics есть похожие на боргов существа — **технархи** и их отдельная человеческая ветвь — **фаланксы**.

Однако не следует думать, что борги — самые «крутые» ребята во всей вселенной «Звездного пути». Хитрые и изобретательные люди вполне успешно уничтожают их. Кроме того, существуют и другие инопланетные расы, которые оказались боргам не по зубам. Так, во время одного из своих очередных экспериментов борги проникли то ли в другую галактику, то ли вообще в другое измерение, встретили там разумных существ и попытались толкнуть им свою коронную речь. В результате боргам пришлось иметь дело с множеством маленьких кораблей, каждый из которых мог без труда уничтожить несколько борговских кубов, и с их владельцами, живущими по принципу «слабый должен умереть». Трезво оценив свои возможности, борги вспомнили о дипломатии и позвали на помощь Федерацию. Объединенными усилиями они прогнали пришельцев, после чего роботы вновь переключили свои нездоровые интересы на людей.



Киберлюди на Луне. Из сериала 1966 года.

Киберлюди — маловразумительные существа из сериала «Доктор Кто», о котором уже упоминалось выше. По своей сути они являются точной копией боргов, за исключением некого

рых деталей (например, создатели сериала не стали расставлять всех точек над «и» в вопросе о сущности киберлюдей — вполне возможно, что они полностью лишили себя плоти, заменив ее на металл). В целом, киберлюди менее колоритны, чем борги, а их художественный образ попросту наивен.

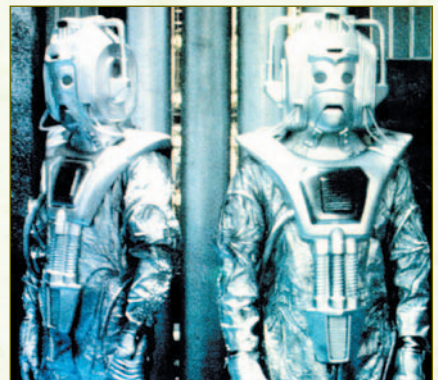
Одна из немногих отличительных особенностей киберлюдей — уязвимость к золоту: оно, будучи распыленным в воздухе, выводит из строя их «дыхательную» (если это слово применимо к роботам) систему. Соответственно, люди используют против них глиттерганы (glittergun) — фантастическое оружие, стреляющее золотой пылью.

Инопланетяне, представляющие собой симбиоз механики и живой плоти, очень распространены в научной фантастике. В том же сериале «Доктор Кто» есть **далеки** — мутировавшая раса калед, змееподобные существа, постоянно живущие внутри небольших конических «танков», вооруженных мощными пушками и перемещающихся в пространстве благодаря левитации. Интересно, что последний не дает им возможности двигаться по ступенькам. Это служит поводом для едких шуток: «Если вы, далеки, считаете себя высшей расой, то почему вы не умеете ходить по ступенькам?».



Далеки из последнего сериала 2004 года.

История появления киберлюдей вполне соответствует научно-фантастической моде 60-х годов прошлого века. Их раса родом с планеты Мондас — десятой в Солнечной системе, между Землей и Марсом. По невыясненным причинам она сошла с орбиты и полетела в открытый космос. Мондасиане поняли, что ничего хорошего им не светит, ускоренным темпом разработали космические технологии и отправили колонистов к звездам.



Киберлюди образца 1982 года.

Их новым домом стала планета Крион. Вырезав под корень ее исконных обитателей, мондасиане пошли по пути развития боргов — стали вживлять в себя всякие полезные механизмы. Однако, в отличие от своих близнецов из «Звездного пути», они не строили огромных кубов — а попросту превратили в звездолет планету Крион. Для того чтобы пережить длительные перелеты от одного мира к другому, под поверхностью планеты были сооружены миллионы криокамер, где киберлюди спали в особом «биомеханическом» анабиозе.

Сайлоны — инопланетные роботы из телесериала «Battlestar Galactica» (1979, 1980, 2003—2005). Их название, вероятно, образовано из приставки «су» (cyborg) и греческого суффикса «лон» (структура, единица).

По старой версии сериала, сайлоны были сконструированы некой разумной расой ящеров в качестве помощников и слуг. Некоторое время спустя эти роботы заключили союз с Графом Иблисом (мусульманский Сатана), уничтожили хозяев и посвятили «жизнь» геноциду всех гуманоидных созданий во Вселенной. Новая версия сериала, недавно прошедшая по каналу Sci-Fi, сделала сайлонов боевыми роботами, созданными людьми и взбунтовавшимися против них.



Сайлоновский центурион. Интересно — зачем роботам понадобилось копировать старинную броню?

Всего существует несколько моделей сайлонов — от хитрых и коварных лидеров до обычных солдат-центурионов; от разумных транспортных средств до биомеханизмов, копирующих внешность людей. Несмотря на свое явно боевое предназначение, сайлоны обладают очень сложной психикой (некоторые из них даже способны испытывать эмоции). Они организованы в некое псевдофеодалное общество, их командиры стремятся к власти и часто устраивают междоусобные войны.

Некроны — раса из настольной стратегической игры «Warhammer 40000». Это немыслимо древние скелетоподобные существа из металла, спящие в стахис-могилах на своей планете.

Раньше некроны, как водится, были живыми. Об этом периоде известно очень мало. Их раса называлась нек-



Некроны, отряд «бессмертных». Смотришь на них и охотно веришь — они еще вернутся...

ронтир и обитала на планете с очень ярким солнцем. Подвергаясь постоянному воздействию солнечной радиации, некронтиры редко доживали до старости и умирали от раковых опухолей. Именно поэтому они не оставили после себя никаких архитектурных памятников — все постройки этой расы были временными.

Потом пришли к'тан — энергетические существа божественного порядка. Они предложили некронтирам бессмертие, дали им металлические тела, но тактично умолчали об одной маленькой особенности этой сделки — ими были поглощены все души некронтиров, а получившаяся в итоге раса некронов превратилась в преданных рабов к'тан.

Игроки часто сравнивают некронов с фэнтезийной «нежитью», и в здесь есть доля правды. У этой расы есть особая «фишка», специальное правило, которое называется: «Мы еще вернемся!» («We'll be back», сокращенно WBB). Благодаря WBB некронов очень трудно убить: даже умерев, они могут вернуться с того света и снова вступить в бой.

После того как некроны прошли по галактике, собирая урожай душ для своих богов, в этом мире почти не осталось ничего живого — и некроны залегли в спячку, дожидаясь подходящего момента.

Он настал в 41 тысячелетии, когда вселенная снова закипела жизнью. Некроны и их жестокие боги стали просыпаться. Разумные расы нового времени столкнулись с реальной перспективой геноцида — гауссовское оружие древних воинов оказалось настолько разрушительным, что один-единственный отряд некронов мог без труда прорваться через строй тяжелых танков.

Репликаторы могут принимать любую форму, даже копировать человека, но чаще всего они «складываются» в виде пауков.

Репликаторы известны по телесериалу «Звездные врата SG-1». Они были созданы гинойдом по имени Риис — роботом с телом юной женщины, но разумом ребенка. Репликаторы были ее игрушками — до тех пор, пока не вышли из-под контроля.



«АНДРО» И «ГИНО»

«Андроид» дословно означает не просто человекообразного робота, а робота с внешностью мужчины (andr — мужчина и eides — подобный).

За рубежом существует термин гиноид (gynoid, от gyne — женщина). Он был впервые применен феминистической настроенной писательницей Гвинет Джонс. Для отечественной фантастики такое понятие нехарактерно.

Внешне они представляют из себя геометрическое нагромождение блоков — разумных наномодуляторов, которые могут общаться между собой и придавать телу репликатора любые формы. Основная цель этих существ — бесконечное самовоспроизведение и, соответственно, господство во всем мире. Репликаторы выделяют особую кислоту, которая может «переваривать» любые материалы, и очень охотно изучают чужие технологии, приспосабливая их под свои нужды. Сами по себе они не агрессивны, однако если их атаковать — пощады не жди.

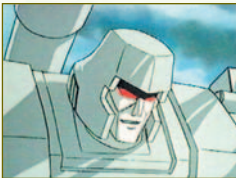
Эти роботы быстро распространились по планетам и стали настоящей чумой для расы асгард (бесстрашные





воины, в древности посещавшие Землю и породившие скандинавскую мифологию). К счастью, вездесущие люди смогли разработать подходящее оружие против репликаторов и спасли могущественных инопланетных «викингов» от полного вымирания.

Трансформеры — всемирно известные роботы, «родившиеся» в 1984 году как детские игрушки от компании Hasbro, работавшей в сотрудничестве с японской компанией Takara, а затем переключившейся в одноименный мультсериал и даже полнометражный фильм. Они выглядят как большие гуманоидные роботы, при необходимости способные трансформироваться в самые разные предметы: автомобиль, самолет, животное...



Трансформер Мегатрон. По глазам видно — негодяй.



Оптимус Прайм. Слева — гуманоидный, справа — в форме грузовика.

Существует два вида трансформеров, воюющих друг с другом — героические *автоботы* (во главе с Оптимусом Праймом) и подлые *десептиконы* с их лидером Мегатроном. Эта «двойственность» существенно выделяет трансформеров среди других роботов-инопланетян, которые почти всегда являются врагами человечества.

Родная планета трансформеров — Кибертрон — стала источником конфликта. Ни одна сторона конфликта не могла взять верх, поэтому, во избежание патовой ситуации, автоботы построили корабль «Ковчег» и отправились на поиски новых источников энергии. Десептиконы последовали за ними.

«Ковчег» потерпел крушение и упал в жерло вулкана на доисторической Земле. Через тысячи лет, в 1984 году, этот вулкан проснулся. Его извержение активировало ремонтные системы корабля. Автоботы и десептиконы быстро восстановились и продолжили свою бесконечную войну.



Перечень роботов-инопланетян очень велик и ограничен лишь одним — фантазией авторов. Роботы как таковые были

«сделаны» на Земле. Если просто перенести их в космос, то они, образно выражаясь, повиснут там в крайне нелепой позе — кто они, откуда появились, кем были созданы?

Из всего вышесказанного видно, что в настоящее время существует лишь несколько шаблонов, под которые можно подвести всех представителей механических братьев по разуму. Наверное, самым распространенным видом таких пришельцев являются роботы, некогда бывшие живыми существами — инопланетянами, которые в один прекрасный день вдруг решили напичкать себя электроникой.

Стремление фантастов синтезировать инопланетное существо, живое и одновременно неживое, само по себе очень интересно. Здесь эксплуатируется сравнительно новая человеческая фобия: судя по тенденциям в развитии современной медицины, лет этак через сто мы с вами вполне можем превратиться в самых натуральных боргов. Боязнь людей потерять свою идентичность, вытесненная фантастами в космос, порождает биомеханических инопланетян — бесчувственных, расчетливых и жестоких, стремящихся как можно скорее избавиться от «устаревшего» человечества.

Бунт машин против создавших их инопланетян — еще один популярный вариант, своеобразный «перевертыш» классических мотивов научной фантастики. Все остальные разновидности роботов из космоса можно считать экзотикой — интересной, в чем-то оригинальной, но, как правило, не получившей значительной популярности.

Здесь можно вспомнить Зонд Слэндро из компьютерной игры «Star Control 2». Газообразные существа с одной из планет-гигантов в системе Беты Корви запустили этих самовоспроизводящихся роботов-разведчиков, чтобы установить мирный контакт с другими мирами, однако из-за сбоя в программе зонды стали вести себя неадекватно. Встретив кого-либо в космосе, они сперва предлагали им сотрудничество, а получив согласие, сразу же переключались в режим «извлечения полезных ресурсов», что на практике означало попытку разложить вас на атомы.

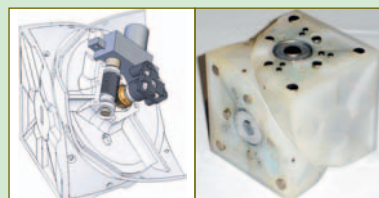


Робото-кристаллическая раса Чиммер из игры «Star Control 2».

Интересная концепция роботов-инопланетян есть у Йэна Бэнкса в его повести «Эксцессия» («Excession», 1996). Поклонники сериала «Лекс» («Lexx») наверняка помнят дронов мантрида — те, как и роботы Бэнкса, стремились превратить материю всей вселенной в копии самих себя. Алистер Рейнольдс в своем «Космическом Апокалипсисе» («Revelation Space») показал разумных роботов, пытавшихся предотвратить появление космических технологий у живых существ. Иными словами, несмотря на любопытный, но слегка однообразный набор кибернетических инопланетян, который у нас есть сегодня, эта тема еще далеко не исчерпана. Кто знает — может быть, следующее слово будет не за фантастами, а за учеными? 📖

Это интересно

- У Дугласа Адамса в его «Путеводителе «Автостопом по Галактике» упоминается Кибернетическая Корпорация Сириуса. Ее маркетинговый отдел рекламирует роботов весьма двусмысленно и даже пошловато: «Твой пластиковый друг, с которым можно весело провести время».
- В недалеком прошлом любители фантастики, посещавшие международный аэропорт Хартсфилд в Атланте (США) постоянно вздрагивали из-за того, что все объявления там делались голосом, практически идентичным голосу сайлонов, которым они разговаривали в телесериале. Это безобразие прекратилось лишь в 1996 году, когда во время подготовки к летним Олимпийским играм озвучивание объявлений было изменено на обычный человеческий голос.
- 12 мая этого года исследователи из Корнелльского университета испытали простейшую модель робота (внешне он выглядит как конструкция из небольших подвижных кубиков), реализующего основные принципы механизма саморазмножения. Этот экспериментальный прототип способен самостоятельно принимать решения относительно местоположения своих частей-кубиков и менять его, принимая различные формы, разделяясь на несколько частей и собираясь вновь. Чем не репликатор из «Звездных врат»? Перефразируя Нила Армстронга, можно с полным правом сказать: «Такой маленький шаг для человечества — и такой огромный шаг для роботов!».



Компоненты робота из Корнелльского университета.

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

В январском номере «Игромании» было написано, что Владимир Васильев написал книгу по игре «X-COM: UFO Defense». Хотелось узнать, как книга называется и в каком издательстве издается.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Максим Мазепа

ОТВЕТ



Новеллизация игры «X-COM: UFO Defense» уже существует. Роман американки Дианы Дуэйн так и называется, на русском языке он опубликован как «Икс-Команда» в 1997. В том же году в издательстве «АСТ» вышел роман Владимира Васильева «Враг неизвестен», основанный на игре «UFO: Enemy Unknown».

Что касается возможной русской новеллизации «X-COM: UFO Defense», то здесь ситуация неопределенная. Дело в том, что все права на использование марки «X-COM: UFO» принадлежат компании *MicroProse Software, Inc.* Поэтому для публикации книги, действие которой связано с миром игры, необходимо получить официальное разрешение от правообладателя. О переговорах по этому вопросу данных пока нет. Но самое главное: Владимир Васильев уже высказывался, что не будет более писать новеллизаций игр. Так что выход его романа по игре «X-COM: UFO Defense» маловероятен.

ЗАПРОС

Будет ли кем-нибудь переиздаваться Майкл Муркок (в частности, «Хроники Элрика»)?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Денис Головаш

ОТВЕТ

Издательства «Эксмо» и «Доминио» готовят к выходу специальное издание знаменитого цикла Майкла Муркока о приключениях Элрика из Мельнибонэ. «Хроники Элрика» будут выпущены в отдельном оформлении, в двух или трех толстенных томах, в полностью новом переводе Г. Крылова, сделанном по исправленному Муркоком последнему изданию книги. Про-

ект «Эксмо» — самый полный на русском языке «Элрик», куда, кроме канонических текстов, войдут также 4 малоизвестных рассказа, в том числе «Спасти Танелорн» и «Сон графа Обока». Правда, не будет повести «Элрик на краю времени» и самой последней трилогии «Сказания об Альбиносе», которую Муркок написал совсем недавно (заключительный роман датирован 2005 годом). Первый том «Хроник Элрика» от «Эксмо» появится ориентировочно в октябре — ноябре нынешнего года

ЗАПРОС

Расскажите, пожалуйста, о Наталье Игнатовой.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Л. Богомаз

ОТВЕТ



Наталья Владимировна Игнатова родилась 29 мая 1975 года в городе Свердловске (ныне Екатеринбург), где живет до сих пор. После окончания школы она поступила на факультет журналистики Уральского государственного университета, однако не закончила его, проучившись два года.

Пробовать силы в литературе Наталья начала еще в школе, однако до поры до времени писала только для себя. Инициатором издания Натальиных произведений стал ее муж, который взял на себя всю организаторскую работу. Творческий дебют Игнатовой состоялся в журнале «Уральский следопыт», где в



2001 была напечатана ее повесть «Сказка о любви» (в соавторстве с В. Кукаркиной). Первое книжное издание, роман «Чужая война», вышел также в 2001, в серии «Фантастический боевик» издательства «Альфа-книга». На фестивале фантастики «Звездный мост—2001» роман занял третье место в номинации «Лучший дебют», а также получил новаторскую премию «Кинжал без имени». На счету Натальи Игнатовой также книги «Змея в тени орла» (2001), «Последнее небо» (2001), «Врагов выбирай сам» (2003). В 2005 году в серии «Магия фэнтези» вышли еще 2 романа — «Охотник за смертью» и «Дева и Змей».

Среди увлечений Натальи Игнатовой — эхо-конференции и ролевые игры, в основном компьютерные, хотя иногда дело доходит и до полевых. Любит читать (естественно, фантастику). Самые значимые для Натальи авторы — Майкл Муркок и украинский «триумвират» (Г. Л. Олди, А. Валентинов, М. и С. Дяченко). О творчестве этих фантастов Игнатова говорит, что почитает их: «...и вместе, и по отдельности. Уважаю, люблю, читаю и перечитываю, восхищаюсь». А вот фантастическое кино Игнатова не любит, единственное исключение («фильм, который можно посмотреть более одного раза») — «Черная тьма» с Вином Дизелем.

Сейчас Наталья Игнатова работает над сиквелом «Змеи в тени орла», который, как и ее предыдущие романы, выйдет в издательстве «Альфа-книга».

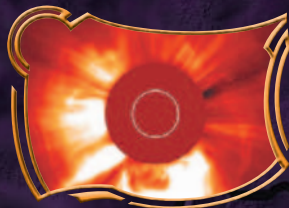
Официальная интернет-страница писательницы — <http://tressa.narod.ru>
Фотография предоставлена Н. Игнатовой



МАШИНА ВРЕМЕНИ

Хронология фантастики: АВГУСТ 90

Если бы...: ГИБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА 91



Человек, как известно, существо смертное. А вот канет ли когда-нибудь в небытие вся наша человеческая цивилизация? И если нам суждено исчезнуть с лица Земли, то по какой именно причине? Из нашей новой статьи вы узнаете о самых вероятных сценариях конца света. Чем грозит нам космос? Какие опасности подстерегают на старушке-Земле? Сгорим ли мы в ядерном огне? Теперь вы можете выбрать на свой вкус, как покончить с человечеством.

Назад в будущее: КЛОНИРОВАНИЕ 96



В последние годы из клонирования сделали какое-то пугало. Мол, стоит кому-то клонировать Гитлера, и жди Четвертого рейха. Или хуже — в будущем клоны вообще вытеснят обычных людей. Власти запрещают исследования, религиозные лидеры обвиняют ученых в соперничестве с Богом... Но так ли страшно клонирование, каким его малюют? Каковы его реальные возможности, чего достигнет оно в ближайшем будущем? Посмотрим на клонирование трезво и непредвзято.

Арсенал: СУПЕРОРУЖИЕ 101



Миф о Вавилонской башне и судьба «Титаника» наглядно показывают: гигантомания никогда не доводила до добра. И уж совсем плохо могут закончиться попытки создать колоссальное оружие. Из августовского «Арсенала» вы узнаете о самых больших и самых мощных пушках и бомбах за всю историю человечества — от разрушившей стены Константинополя «Базилики» до 500-мегатонного «Королевского плюща».

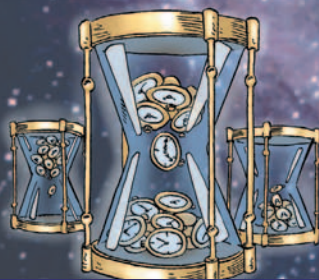
Будущее — сегодня: Новости науки и техники 106

Автопромышленники учатся у морских рыб, роботы проникают в квартиры и на стадионы, американские школьники лишаются карманных денег, а астрономы открывают первую землеподобную планету в далеком космосе.

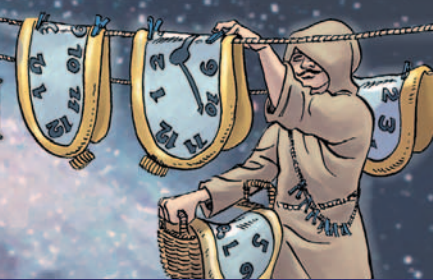
Сети интернета: ЛУЧШИЕ САЙТЫ 108

Сегодня в нашей виртуальной экскурсии: интернет-резиденция художника Томаса Ходжеса, один из крупнейших российских аниме-форумов, уголок изучения аномалий времени и онлайн-новый «Путеводитель автостопом по Галактике».

Архивы ворошил Александр Чекулаев



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ



2 августа

В 1939 году родился американский кинорежиссер **Уэс Крэйвен**. Мэтр жанра хоррор, автор мистических и комедийных фильмов ужасов «Чиллер», «Змей и Радуга», «Болотная тварь», «Вампир в Бруклине», «Шокер» и, прежде всего, — «отец» убийцы из мира снов Фредди Крюгера, главного героя популярного киносериала «Кошмар на улице Вязов».

3 августа



Родился **Клиффорд Дональд Саймак** (1904—1988), американский писатель, один из классиков «Золотого века» англоязычной фантастики, яркий представитель «гуманитарной» ветви НФ. Автор романов «Город», «Пересадочная станция», «Все живое...», «Заповедник гоблинов», «Почти как люди», «Принцип оборотня», «Кольцо вокруг солнца» и множества рассказов. Лауреат премий «Хьюго», «Небьюла» и «Локус», обладатель звания Великий мастер фантастики.

В 2004 году вышла компьютерная игра «**DOOM 3**», последняя на данный момент инкарнация знаменитого 3D-шутера на тему вторжения монстров из других измерений.

4 августа

В 2026 году в огне пожара погибает последний на опустошенной атомной войне Земле дом-автомат (Рэй Брэдбери, «Будет ласковый дождь»).



В 2032 году из криогенной тюрьмы совершает побег знаменитый убийца Саймон Феникс. Силы структуры декриминализованного общества будущего оказываются беспомощны перед столь страшным преступником и вынуждены призвать на выручку крутого полицейского из прошлого (фильм «Разрушитель», 1993).

6 августа

В 1934 году родился **Пирс Энтони**, видный американский фантаст, автор романов «Хтон», «Макроскоп», книжных сериалов «Скопление», «Биография космического тирана», «Планета Таро», «Воплощения бессмертия», «Подластерь

алхимика», а также насчитывающей десятки томов популярнейшей фэнтезийной «Саги о Ксанфе».

9 августа

В 1999 году население Нью-Йорка достигло 35 миллионов человек, поставив город на грань демографической катастрофы (Гарри Гаррисон, «Подвиньтесь! Подвиньтесь!»).

12 августа

В 1959 году родился **Александр Бачило**, русский писатель и телеведущий, автор романа «Незаменимый вор», сборника «Академонгородок» а также множества рассказов и официального «юмористического перевода» фантастического блокбастера «Ночной дозор».

15 августа

В 19... году созданный советскими учеными растительный мутант биотоза, способный модулировать параметры человеческой психики, спровоцировал глобальный взрыв телепатических способностей человечества (Михаил Емцев, Еремей Парнов, «Душа мира»).

16 августа



В 1954 году родился **Джеймс Кэмерон**, американский кинорежиссер, мастер НФ-боевика, оставивший след в истории жанра как автор известнейших фантастических фильмов «Терминатор», «Чужие», «Бездна» и «Терминатор 2: Судный день».

17 августа

В 1959 году родился **Александр Громов**, русский писатель, мастер «апокалиптической» фантастики, автор романов «Антарктида online» (с Владимиром Васильевым), «Год лемминга», «Мягкая посадка», «Наработка на отказ», «Тысяча и один день», «Запретный мир», «Завтра наступит вечность», «Крылья черепахи», «Феодал». Лауреат большинства российских НФ-премий.

18 августа

В 192... году инженер Мстислав Лось и красноармеец Алексей Гусев отправились в экспедицию на Марс — в аппарате с ра-

кетным двигателем, использовавшим в качестве топлива взрывчатое вещество ультралиддит (Алексей Толстой, «Аэлита»).

19 августа



В 1998 году состоялась премьера экшен-комикса «**Блэйд**» с Уэсли Снайпсом, положившего начало одному из самых успешных «вампирических» киносериалов в истории Голливуда.

20 августа

В 1928 году рекордные заморозки (до -18 по Цельсию) погубили двигавшиеся на Москву полчища гигантских пресмыкающихся, возникших в результате ошибки в ходе биологического эксперимента (Михаил Булгаков, «Роковые яйца»).

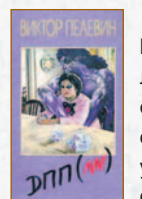
22 августа

В 1920 году родился один из самых известных писателей-фантастов **Рэй Дуглас Брэдбери**, автор «Марсианских хроник», «Вина из одуванчиков», «451 по Фаренгейту» и множества рассказов. Подробнее о писателе — в рубрике «Классики» раздела «Книжный ряд».

25 августа

В 1930 году родился **Шон Коннери**, шотландский актер, исполнитель роли Джеймса Бонда в семи фильмах о супер-агенте 007, а также антиутопии «Зардоз», фантазии «Бандиты во времени», средневековом триллере «Имя розы», двух фильмах киносериала «Горец» и приключенческой фантазии «Индиана Джонс и последний крестовый поход».

27 августа



В 2003 году вышла книга **Виктора Пелевина** «Диалектика Переходного Периода (из Ниоткуда в Никуда)», ставшая хитом продаж и удостоенная премии «Национальный бестселлер».

31 августа

В 1936 году родился **Владимир Орлов**, русский писатель и драматург, автор популярных романов «Альтист Данилов», «Аптекарь», «Шеврикука», созданных в жанре городского фэнтези. ☞

Михаил Попов



ВРЕМЯ УМИРАТЬ

ГИБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Все идет в одно место: все произошло из праха и возвратится в прах.

Экклезиаст, 3:20

У оптимистов главный вопрос бытия всего один и звучит он следующим образом: «В чем смысл жизни?». Пессимистов интересуют две вещи: когда, а главное, как все это закончится? Мифы и религии народов мира предлагают нам самый широкий ассортимент: у христиан был Апокалипсис; у скандинавов — последняя битва Рагнарек; для ацтеков конец света наступал уже четыре раза; мусульманский судный день Кияма длится 50 000 лет, и лишь у буддистов все будет хорошо — придет Будда Мантрейя и научит всех чистой дхарме.

Новое время подарило нам новые апокалиптические пророчества. Что же нас ждет — извержение гигантского вулкана? Взрыв Солнца? Массовые эпидемии? Или конец разумной жизни наступит сразу от нескольких причин?

Рокот космодрома

Для начала обратимся к самым «свежим», в научном смысле, проблемам гибели человечества — космическим угрозам. Солнце представляет собой, пожалуй, наиболее реальную и неотвратимую, но чрезвычайно отдаленную во времени опасность. Оно слишком мало для того, чтобы в конце своей «жизни» взорваться и превратиться в суперзвезду. Вместо этого Солнце будет медленно исчерпывать запасы водорода (сейчас они составляют 73% от его массы), и через 4—5 миллиардов лет превратится в красного гиганта — такого, как, например, Альдебаран или Арктур.

Светило будет увеличиваться, поглощая все внутренние планеты Солнечной системы, включая Землю. Однако некоторые астрономы считают, что гравитация Солнца станет ослабевать, и орбиты планет расширятся, что позволит им избежать огненной смерти. В любом случае, это — чисто риторический вопрос: неизвестно, сохранится ли к тому времени на нашей планете какая-либо жизнь.

Падение гигантского астероида — фантастическое, на первый взгляд, событие, которое на самом деле представляет собой совершенно серьезную опасность. Земля постоянно подвергается бомбардировкам из космоса, однако крупные объекты падают на нее нечасто. Считается, что самое драматичное событие подобного рода произошло в конце Пермского периода примерно 250 млн. лет назад и привело к гибели 90% живых существ на Земле.

За последние 600 млн. лет на Землю упало около 60 объектов диаметром свыше 1 километра. Самый маленький из них был способен вызывать взрыв мощнос-



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

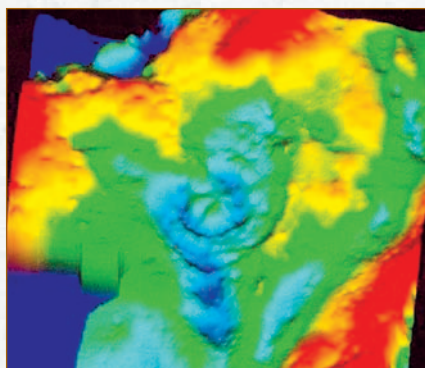
This is trial version
www.adultpdf.com



Метеорит Бакубо (Мексика). Один из самых крупных в мире.

тью в 10 миллионов мегатонн. Подробнее о взрывах — в нашем «Арсенале».

Последним из подобных происшествий можно считать катастрофу на рубеже мелового и третичного периодов примерно 65 млн. лет назад. Согласно исследованиям лауреата Нобелевской премии Луиса Альвареса и его сына Уолтера, тогда на Землю свалился астероид диаметром 10—14 км, который на десятки, а то и сотни лет лишил планету солнечного света. Это событие стало хрестоматийным (но далеко не единственным) объяснением вымирания динозавров.



Карта магнитных аномалий позволила воссоздать облик кратера Чиксулуб.

Падение астероида подобного размера не могло не оставить после себя следов. Самым веским доказательством этой теории является кратер Чиксулуб в штате Юкатан (Мексика). Если судить по его размерам, мощность взрыва составила 191 гигатонну тринитротолуола. Некоторые ученые считают, что 65 млн. лет тому назад на Землю упало сразу несколько небесных тел — именно это вызвало изменение климата и конец господства динозавров.

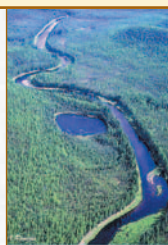


Кратер Берринджера (Аризона, США). Диаметр 1,2 км., глубина 175 м.

Самый последний привет с неба, сравнимый с грандиозными событиями древнейших времен, — «Тунгусский метеорит», воздушный взрыв некоего болида (споры о том, что он собой представлял, идут до сих пор) над сибирской рекой Подаманная

Тайга за 40 км до места предполагаемого падения Тунгусского метеорита. Фото с сайта www.tunguska.ru.

Тунгуска 30 июня 1908 года. Его мощность составила 10—15 мегатонн, а ударная волна повалила около 60 млн. деревьев на площади 2150 квадратных километров.



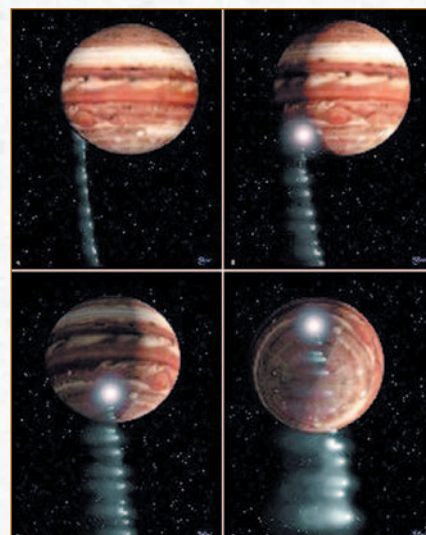
Астрогеолог Юджин Шумейкер (1928 — 1997) проанализировал все имеющиеся данные по столкновениям Земли с космическими телами и предположил, что подобные события, сравнимые по масштабу с взрывом атомной бомбы над Хиросимой, происходят практически каждый год. Это может показаться невероятным, однако почти все они остаются незамеченными. Семь десятых Земли покрыто водой, значительная часть поверхности суши необитаема, к тому же подавляющее большинство астероидов взрывается в верхних слоях атмосферы.

Атмосферные вспышки от подобных столкновений регистрируются довольно часто. Из последних случаев можно вспомнить взрыв над канадским городом Вайтхорс (северная территория Юкон) 18 января 2000 года. Он произошел ночью на высоте 26 км, на короткое время осветил огромную площадь Юкона и мощным электромагнитным импульсом вывел из строя примерно

30% местной электрической сети. Этот астероид имел 4,6 метра в диаметре и весил 180 тонн.

В период с 1975 по 1992 американская оборонная система раннего предупреждения зафиксировала 136 крупных взрывов в атмосфере Земли.

До недавнего времени люди относились к перспективе астероидного апокалипсиса скептически, если не сказать равнодушно. «Последний звонок» прозвенел 16 марта 1994 года, когда случилось невиданное по земным меркам и обыденное по космическим событию — столкновение кометы Шумейкера-Леви 9 с Юпитером.



Столкновение кометы с Юпитером. Съемка NASA.

Это интересно

- У Дугласа Адамса в сериале «Автостопом по Галактике» упоминается ресторан, заключенный в особый пузырь времени. Его посетители имели возможность наблюдать за концом вселенной в качестве увеселительного шоу.
- Иногда эпидемии влекли за собой очень странные культурные последствия. В 250—271 годы чума, свирепствовавшая на Кипре, привела к массовому обращению населения острова в христианство. Эпидемия оспы в Японии (8—9 века) стала одной из причин триумфального распространения буддизма. Зачастую в эпидемиях винили иноверцев — евреев, цыган. СПИД сперва считался болезнью гомосексуалистов, не опасной для обычных людей. Первым названием «чумы 20 века» было GRID: «Недостаток иммунитета, передаваемый гомосексуалистами» («Gay Related Immune Deficiency»).
- У Айзека Азимова есть роман «Немезида», где показана одноименная вымышленная звезда.
- В «Секретных материалах» феномен Тунгусского метеорита объяснялся так: это было падение астероида с инопланетной жизнью. Она выглядела как машинное масло, и могла проникать в человеческие тела.
- Нострадамус предсказал глобальную катастрофу в июле 1999. После того,



Календарь майя.

как ничего не произошло, появились новые интерпретации его текстов. Согласно им конец света откладывается до 3797 года.

- «Длинный» календарь индейцев Майя заканчивается в декабре 2012 года. Некоторые считают, что именно тогда мы все отправимся в разные места согласно своим религиозным верованиям. Согласно священной книге «Пополь-Вух», мир уже пережил 4 «конца света», когда уничтожалось все человечество. В 2012 году наступит пятый, через несколько тысяч лет после которого все действительно закончится. Вообще.

Оно произошло на той стороне газового гиганта, которая была недоступна для наблюдений с Земли. Но ученым повезло — в это время к Юпитеру подлетала станция «Галилей», а чуть дальше от места событий находились аппараты «Улисс» и «Вояджер 2».

Вращаясь вокруг Юпитера, комета развалилась на несколько частей. Первая из них упала в южном полушарии на скорости 60 километров в секунду. Произошла вспышка невиданной силы — край огненного шара достиг высоты 3000 км. За последующие 6 дней упали оставшиеся осколки кометы. Всего был зафиксирован 21 взрыв с общей мощностью 6 млн. мегатонн — в 750 раз больше ядерного арсенала всех государств Земли. По Юпитеру «растеклось» черное пятно, простирающееся на 12 000 км (диаметр Земли).



Темное пятно на Юпитере после столкновения с кометой.

Глядя на этот чудовищный фейерверк, ученые вдруг поняли, что Землю в любой момент может «догнать» какое-нибудь небесное тело. Именно поэтому в конце прошлого тысячелетия появились специальные программы по отслеживанию космических объектов, представляющих потенциальную угрозу.

В Солнечной системе есть два механизма, защищающих нас от грустной участи динозавров, — Юпитер, играющий роль своеобразного «магнита» для крупных болидов, и атмосфера Земли, задерживающая мелкие экземпляры. К 2004 году было найдено около 1500 астероидов и 130 комет, чей курс пролегает около Земли. Впрочем, четкой программы действий на тот случай, если над нами вдруг повиснет космический дамоклов меч, до сих пор не существует.

Говоря о космосе, нельзя не вспомнить **Немезиду** — гипотетическую звезду, которая без особого труда может погубить человечество. Ее существование предположил ученик вышеупомянутого Луиса Альвареса — доктор Ричард Муллер.

Облако Оорта — предполагаемое скопление комет, находящееся вне Солнечной системы на расстоянии от 50 до 100 тысяч астрономических единиц

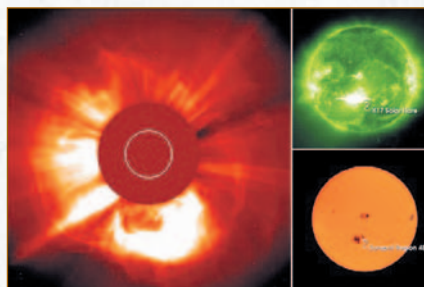
(примерно 1 световой год). 14 ноября 2003 года далеко за орбитой Плутона открыт планетоид Седна, который считают одним из «пограничных» объектов облака Оорта.

Облако Оорта иногда путают с поясом Купера — скоплением астероидов и комет между орбитами Нептуна и Плутона. Этот пояс не представляет особой опасности для Земли, так как лежит сравнительно близко к Солнцу и менее подвержен воздействию внешних гравитационных сил.

Муллер утверждает, что где-то за облаком Оорта находится невидимая с Земли звезда, которая каждые 26 млн. лет приближается к нам настолько, что ее гравитация «забрасывает» кометы в сторону Солнечной системы. Теория Муллера близка к истине. «Летающая звезда Барнара» в созвездии Змееносца, известная также как **Gliese 710**, очень напоминает Немезиду. Этот красный карлик (0,5 солнечной массы) находится на расстоянии 63 световых лет от нас и движется в сторону Солнца с невероятной скоростью. Примерно через 1,5 млн. лет он приблизится к нам на расстояние одного светового года — почти вплотную, если судить по космическим меркам.

Теоретически Gliese 710 способна повлиять на облако Оорта и направить множество комет в сторону Солнца. Однако последние расчеты показали, что приближение красного карлика увеличит количество комет в Солнечной системе лишь на 5%.

Остальные космические страхи — появление черной дыры около Солнечной системы, война с инопланетянами, столкновение с газопылевым облаком, вспышки на Солнце, бомбардировка гамма-лучами от близкого взрыва сверхновой — маловероятны и относятся к суеверным рассуждениям в стиле «налетит Земля на небесную ось». Гораздо разумнее опасаться тех подарков, которые приготовлены нашей планетой.



Вспышка на Солнце. Съемка в различных диапазонах.

С природой не шутят

Ледниковый период — время длительного понижения температуры на Земле, сопровождающееся ростом полярных шапок. За всю историю планеты было как минимум четыре крупных оледенения. Причина похолоданий до конца не известна, скорее всего, играет роль совпадение ряда факторов, от изменения состава атмосферы до смещения магнитных полюсов.

Первое оледенение произошло в раннем протерозое 2700—2300 млн. лет назад. Второе (800—600 млн. лет назад) было настолько сильным, что океаны на экваторе промерзли до самого дна. После ледникового периода случилось одно из самых загадочных событий в палеонтологии, так называемый «Кембрийский взрыв» — внезапное появление множества многоклеточных живых организмов, которые начали бурно развиваться и в конечном итоге сформировали нынешний облик планеты.

Два последних оледенения случились 450 и 300 млн. лет тому назад. По расчетам ученых, в настоящее время идет очередное похолодание (оно началось около 40 млн. лет назад) с периодическими наступлениями-отступлениями ледяных шапок. Закончится ли оно «успешно» — неизвестно, поскольку впервые за миллионы лет в этом естественном процессе участвует человек с его бурной промышленной деятельностью.

Пандемия (от греческого *pan* — «все» и *demos* — «люди») — вспышка инфекционного заболевания, затрагивающая огромные территории. В истории человечества немало страниц, которые наглядно показывают, что суперболезни будут угрожать нам всегда.

Причинами первых пандемий было активное одомашнивание животных и последовавший за этим перенос их болезней на человека. Первый задокументированный случай массовой эпидемии относится к 430 году до н. э. Согласно исторiku Фукидиду, какая-то неизвестная болезнь, пришедшая из Эфиопии, за четыре года убила около четверти афинян.

«Чума Антонина», известная также как «Чума Галена», поразила Рим в 165—180 годах. Вероятно, она была занесена солдатами из ближневосточных походов. Болезнь унесла жизни двух императоров, а также 5 млн. римлян. По свидетельству историка Дио Кассия, в иные дни в Риме умирало 2000 человек.

«Чума Юстиниана» (бубонная чума, 541—542) была гораздо страшнее. По данным современной медицины, смертность достигла 75%. В Византию она попала, скорее всего, из Египта вместе с зерном и быстро распространилась по всему Средиземноморью.

Историк Прокопий Кесарийский утверждает, что на пике чумы в день умирало

Мир Фантастики



ищете
старые
номера?

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

Большинство
из них стало
раритетом!
но есть
верный способ:

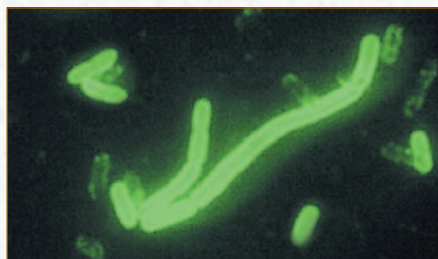
интернет-магазины:

www.igromania.ru/newshop
www.igromania.ru/?shop



Быстро,
просто,
удобно!

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



Возбудитель бубонной чумы — бактерия *Yersinia pestis*.

до 10 000 византийцев. Всего за время пандемии погибло около 40% жителей города и до четверти населения Средиземноморья.

Император Юстиниан, известный своими прогрессивными юридическими реформами, был вынужден разработать новое наследственное право именно из-за чумы. Высокая смертность вызвала наплыв дел о вступлении в наследство, поэтому требовались новые, более простые и эффективные законодательные акты.

Восемьсот лет спустя (1347—1350) бубонная чума под именем «Черная смерть» вновь посетила Европу и Азию, став одной из самых страшных эпидемий в истории человечества. Ее последствия невероятны. В Европе погибло 20 млн. человек (четверть населения). Из-за «Черной смерти», переносимой крысами и блохами, англичанам пришлось дотла сжечь Лондон в 1666 году. На территории Монголии и Китая погибло 25 млн. человек, некоторые китайские провинции вымерли на 90%. В дальнейшем вспышки чумы повторялись локально — вплоть до 19 века, когда был выделен ее возбудитель и найдены способы борьбы с ним.

Новое время принесло новые болезни. Холера, тиф, грипп, корь и оспа — за 19—20 века в общей сложности ими переболели миллиарды людей.

В наши дни чумой 20 века называют ВИЧ-инфекцию, однако ее вряд ли можно считать пандемией: распространяется медленно и по большей части в Африке. Атипичная пневмония и птичий грипп — «страшилки» из бульварных газет. Ученые готовы к ним — следовательно, масштабы эпидемии, если таковая и случится, будут сравнительно малы.

Потенциальные убийцы цивилизации в 21 веке — это лихорадка Ласса, Рифт-Валли, марбургский вирус, боливийская геморрагическая лихорадка и печально известный вирус Эбола. Их опасность часто пре-



Вирус Эбола.

увеличивается, однако полностью сбрасывать эти вирусы со счетов нельзя. Несмотря на все международные конвенции о запрещении бактериологического оружия, такие болезни вполне могут быть генетически модифицированы и превращены в абсолютный инструмент смерти. Даже при всех достижениях современной медицины быстрое распространение «улучшенных» вирусов в густонаселенных районах способно отбросить человечество в каменный век и даже вовсе стереть его с лица Земли.

Сдвиг магнитных полюсов планеты — реальная и очень серьезная угроза. Магнитные полюса не совпадают с осью вращения Земли и каждый год «гуляют» на несколько километров в ту или иную сторону. Установлено, что из-за процессов в земной коре они периодически меняются местами. Интервал между этими событиями может исчисляться тысячами, сотнями тысяч и миллионами лет. В последний раз такое произошло 780 тысяч лет назад.

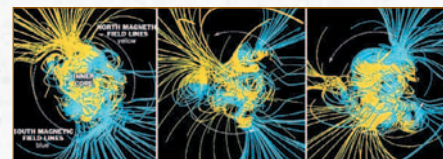
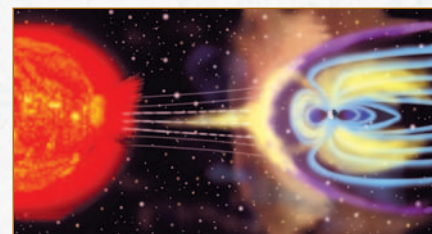


Схема смещения магнитных полюсов.

А теперь плохие новости — 150 лет назад началось ослабевание магнитного поля нашей планеты. К настоящему моменту его сила уменьшилась на 10—15%. По прогнозам ученых, через 1—2 тысячелетия произойдет «рокировка» полюсов. Иначе говоря, стрелка компаса будет показывать на юг.

Чем это грозит? Дело в том, что многие виды животных — от китов и черепах до лягушек и птиц — мигрируют, ориентируясь по магнитным полям. От них же зависят спутники и сложные навигационные приборы. Кроме того, некоторые считают, что ослабевшее магнитное поле перестанет защищать нас от солнечной радиации. Будет нарушен озоновый слой атмосферы, изменится ее химический состав. Уже сейчас пассажиры, летящие из Европы в США, получают над Атлантикой повышенные дозы радиации. С другой стороны, наши далекие предки — homo erectus — без особых проблем пережили предыдущий сдвиг полюсов. Может быть, потому, что их жизнь не зависела от техники?



Магнитосфера — главная защита Земли от солнечной радиации.



Легкий снегопад в Нью-Йорке. Кадр из фильма «Послезавтра».

Мегацунами — не научный термин, на бытовом уровне под ним понимаются волны высотой от 40 до 100 метров и выше. На практике почти все цунами возникают из-за подводных землетрясений или сползания участка суши в воду.

Цунами даже при самом худшем сценарии не смогут уничтожить всю цивилизацию — наиболее сильные зальют сушу на 20 километров вглубь. Однако если учесть, что многие очаги цивилизации находятся на побережье, можно предположить, что массовые цунами унесут столько жизней, сколько унесла бы полноценная мировая война.

Пример подобной катастрофы — цунами в Юго-Восточной Азии 26 августа 2004 года. Общее число жертв превышает 200 000 человек. Сила землетрясения, эпицентр которого находился в Индийском океане, достигла 9,3 балла.



Банда Ачех — город на одном из островов Суматры до цунами 2004 года (вверху) и после (внизу).

Из-за этого землетрясения ось вращения Земли сдвинулась на 20—30 сантиметров. Вся поверхность планеты поднялась примерно на 1 сантиметр. Длительность суток увеличилась на 0,68 микросекунд.

Извержение супервулкана — еще одно неформальное определение катастрофического события, которое может очень здорово осложнить нам жизнь. Мощности крупнейших вулканов достаточно, чтобы выжечь все живое на сотни километров вокруг. Целый континент будет покрыт метровым слоем пепла.

К счастью, супервулканы просыпаются очень редко. В последний раз это

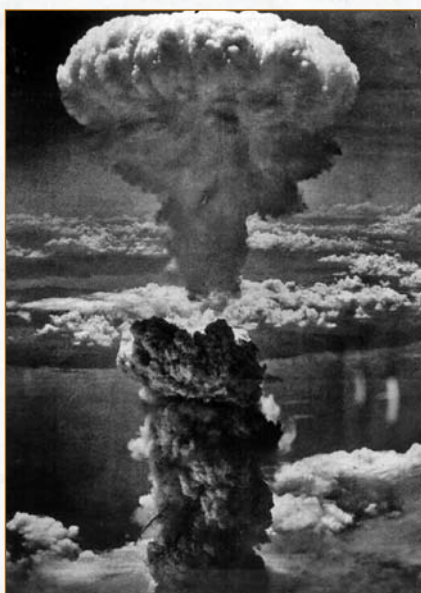
произошло 74 000 лет назад на озере Тоба (Суматра). По предположениям ученых, катастрофа понизила температуру воздуха по всей планете на 3,5 градуса, и это в конечном итоге уничтожило тысячи доминирующих видов живых существ, включая некоторых «виды» наших предков.

Человек человеку волк

Вряд ли кто-то будет спорить, что главную опасность для человечества представляют сами люди. Среди всех вариантов рукотворного «конца света» наиболее вероятным до сих пор остается ядерная война. Несмотря на то, что наиболее опасный в этом смысле слова период прошел, у нас все еще есть неплохие шансы поиграть в «Fallout» вживую.

Ближе всего мы приблизились к ядерной войне во время «Кубинского кризиса» — с 14 октября по 20 ноября 1962. США всерьез готовились вторгнуться на Кубу, где были размещены советские ядерные ракеты. В некоторых американских городах периодически объявлялись учебные тревоги. Мало кто знает, что было еще несколько случаев, когда от апокалипсиса нас отделяло только одно нажатие на красную кнопку.


9 ноября 1979 года штатовские радары зарегистрировали массовый запуск ракет с территории СССР. Американцы были в такой жуткой панике, что даже не удосужились воспользоваться «горячей линией» с Кремлем. К счастью, США не успели нанести «удар возмездия» — повторная проверка показала, что никаких ракет нет. Это был обычный сбой вычислительной техники.



Атомный гриб над Нагасаки. 9 августа 1945 года. Съемка с борта бомбардировщика B-29 Superfortress.

Похожий случай произошел и у нас 26 сентября 1983 года. Примерно в полночь со спутников пришел сигнал, что США запустили в нашу сторону одну ракету. Дежурный совершенно логично предположил ошибку — атака одной ракетой была нонсенсом. Однако несколько минут спустя появились сведения о второй ракете, третьей, четвертой, пятой. В результате выяснилось, что один из спутников поймал отблески Солнца от облаков и принял их за запуски ракет.

● ● ●

Мы с вами рассмотрели лишь наиболее «зрелищные» маршруты в небытие. Катаклизмы подобного масштаба произойдут не завтра и, наверное, даже не через сто лет. Судьба дает человечеству вполне реальный выбор — либо уподобиться леммингам в их массовости, стадности, отсутствию понимания целей и задач распространения по Земле; либо продлить свой род до тех пор, пока не погаснет Солнце или не взорвется вся Вселенная. 

Сценарий апокалипсиса

OPLAN — стандартный военный план действий в США на первые дни после каких-либо экстренных происшествий, включая Третью Мировую. Некоторые рассекреченные фрагменты 50—60 годов прошлого века весьма интересны.

На случай войны с СССР все гражданские самолеты над территорией Северной Америки немедленно приземлялись в ближайших аэропортах, после чего в последних выключались навигационные маяки. Кроме того, все радиостанции переходили на маломощное вещание всего на нескольких частотах. Все это должно было помешать советским бомбардировщикам использовать радиоэфир для пространственной ориентации и выхода на цель. Похожие меры были предприняты 11 сентября 2001 года во время атаки террористов.

Считается, будто национальная система шоссе имени Эйзенхауэра была разработана таким образом, чтобы использовать некоторые части дорог для экстренного взлета-посадки самолетов в случае начала Третьей Мировой. Правительство США отрицает это, однако шоссе с подобными возможностями есть в Финляндии и на Тайване. Во время Второй Мировой нацисты также планировали использовать некоторые свои дороги для нужд авиации.



Одна из дорог в системе шоссе имени Эйзенхауэра, предназначенном для гражданских и военных нужд.



ПО ОБРАЗУ И ПОДОБИЮ ТАЙНЫ КЛОНИРОВАНИЯ

Сейчас говорят, будто клонированием можно достичь того, что все человечество будет состоять из гениев, равных Толстому и Эйнштейну. Этого не будет, да и не надо, это был бы кошмар, но к концу следующего столетия — хотите пари? — большинство населения планеты будет состоять из клонированных людей. Никакие указы нынешних правителей и церковных иерархов от этого искушения человечество не избавят.

Владимир Войнович

С недавних пор клоны стали желанными гостями в научной фантастике. В новой трилогии «Звездных войн» правят бал клонированные пехотинцы, Арнольд Шварцнеггер в «Шестом дне» озабоченно заглядывает себе под веки, чтобы узнать, сколько раз он был клонирован, своеобразным клонированием занимался и Агент Смит в последней серии «Матрицы».

Но кто знает, может быть, через пару лет клонирование вообще исчезнет из фантастики, как в свое время оттуда ушли рассказы об инопланетянах, живущих на Луне? Генетика развивается такими темпами, что вскоре мы будем иметь все шансы увидеть точную копию себя, причем не только в зеркале.

Главный вопрос — как?

Всплеск интереса к клонированию пришелся на начало 21 века, хотя подобные опыты проводились даже в середине прошлого столетия. Сейчас эта тема постоянно появляется в средствах массовой информации, причем каждый второй материал выдается за сенсацию. Но что в действительности представляет собой клонирование?



Два губернатора Калифорнии — лучше, чем один («Шестой день»).

В самом широком смысле клонирование — процесс создания копии, идентичной оригиналу. Термин «клон» образован от греческого κλών — «ветвь». Вплоть до двадцатого века понятие «клон» относилось лишь к вегетативному размножению растений, то есть, проще говоря, — к пересадке отростков.

Некоторые сорта европейского винограда — вегетативные «клоны», родословная которых насчитывает уже несколько тысяч лет.

Впервые слово «клон» употребил британский генетик Джон Бардон Сэндэрсон Хэлдан (1892—1964), говоря о возможности бесполого размножения лягушки.



Автор понятия «клон» и его вторая жена.

Одним из пионеров клонирования можно назвать китайского ученого Тонка Диз-ху. В 1963 году он клонировал карпа, однако результаты его работ, опубликованные в небольшом научном журнале, до недавнего времени оставались незамеченными.

Сегодня известно три основных метода клонирования.

Самый простой и старый — **разрезание эмбриона** на части, каждая из которых впоследствии развивается в самостоятельный организм. Подобные эксперименты успешно проводились на самых разных существах — от лягушек и мышей до лошадей и коров.



Бластоцит — начальная стадия развития яйцеклетки.

К недостатку метода относится то, что более чем на четыре части бластоцит разделить нельзя. Кроме того, если разделить зародыш на две половинки, то их жизнеспособность практически не изменится, однако выживаемость четвертинок значительно ниже.

В 2000 году группа ученых под руководством Геральда Шаттена из Орегонского университета медицины наук (США) клонировала таким образом макаку-резус по кличке Тетра.

Близнецы — фактически, те же



Тетра. От опытов на резусах до опытов над человеком — один шаг.



Говорят, что однояйцевые близнецы могут чувствовать друг друга даже на разных концах света.

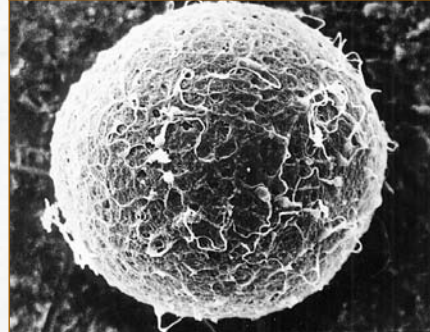
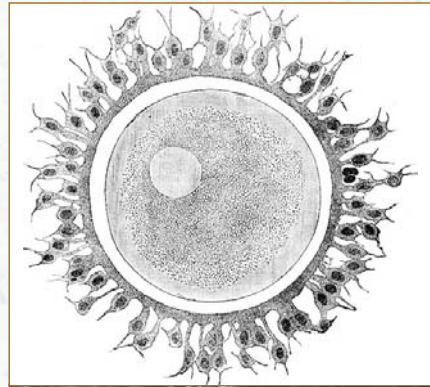
самые клоны, полученные естественным путем в результате разделения оплодотворенной яйцеклетки на два самостоятельных эмбриона. Близнецы почти всегда одного пола, различить их можно только по самым малозаметным деталям — например, отпечаткам пальцев.

Вероятность рождения близнецов невелика — в среднем 1 случай из 80, то есть 1,2%. Исключения из этого правила редки. У африканской народности яруба близнецы рождаются в 6% случаев, а в некоторых бразильских деревнях — 10%.

Самые известные близнецы в фантастике — Люк и Лея («Звездные войны»), и Фред и Джордж Уизли («Гарри Поттер»). В аниме близнецов очень много — можно вспомнить «Trigun», «Gundam Seed», «Fushigi Yugi», «Shaman King», «Blue Seed», «Escaflowne».

Второй метод — **изъять ядра** из клеток эмбриона на его начальной стадии развития и пересадить их в клетки, из которых ядра удалены. Этот способ также неоднократно применялся на самых разных животных — в том числе, на обезьянах. Его главный недостаток в том, что клонированию подвергаются еще не родившиеся существа. Неизвестно, как будет выглядеть взрослая особь и какими признаками она будет обладать.

Третий метод — самый «продвинутый». В качестве исходного материала для клонирования из взрослого организма берутся **соматические клетки**, из ко-



Человеческая яйцеклетка: схема и фото. Самая крупная клетка организма — ее можно увидеть невооруженным глазом.

торых изымают ядра с генетическим материалом. Вынутые ядра при помощи микропипетки (диаметром меньше волоса) пересаживают в чужую яйцеклетку, из которой удалено собственное ядро. Такая технология позволяет избежать повреждения ядра, и, следовательно, обеспечивает более низкий процент «брака» в виде генетических отклонений.

Раньше делалось иначе — взрослая соматическая клетка и яйцеклетка без ядра подвергались электростимуляции и сливались воедино. Но в этом случае вероятность успешного развития эмбриона была очень мала.

Соматические клетки содержат полный набор наследственного вещества, в отличие от гамет — половых клеток, имеющих лишь половину генов.

Карты, деньги, стволовые клетки

Люди верили в бессмертие во все времена. Кельты занимали друг у друга деньги под обещание вернуть их в следующей жизни. Но сейчас финансы лучше потратить на **ревитализацию** — лечение старости и любых травм стволовыми клетками. Природой нам отведено не менее 120 лет жизни — так почему бы не воспользоваться этим?

После введения стволовых клеток в организм человека у стариков темнеют волосы, разглаживаются морщины, восстанавливаются половые функции. К этой процедуре уже прибегли Энтони Хопкинс, Софи Лорен, Элизабет Тейлор и Хосе Каррерас. Недавно лечащий врач Фиделя Кастро заявил, что кубинский лидер будет жить до 140 лет, и намекнул на использование последних достижений клеточной медицины. Актриса Дэррил Ханна, потерявшая часть пальца, планирует вырастить его снова из своих стволовых клеток.

Стволовые клетки получают из абортированных эмбрионов либо путем клонирования (последнее — редкость). Но вовсе не обязательно использовать человеческий материал. За рубежом активно применяют клетки черной овцы и голубой акулы. Возможности генетики кажутся почти безграничными — например,

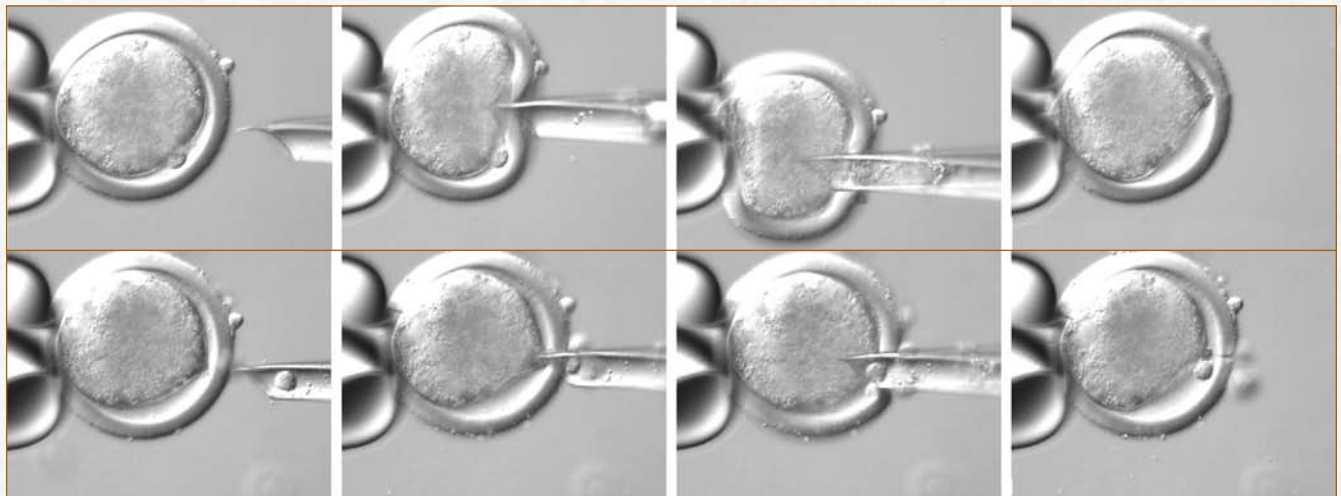
американский ученый Чарльз Маканти (Университет Массачусетса) вырастил крысу с человеческим ухом на спине.

В отличие от США, у нас нет запрета на «тюнинг» стволовыми клетками. Процедура стоит в среднем 13000 долларов. Она делается без наркоза и немного болезненна. После нескольких месяцев тщательной подготовки стволовые клетки вводятся внутривенно и в живот. Организм реагирует на это повышением температуры и общей слабостью в течение нескольких дней. Эффект омоложения проявляется не сразу, а через 8—10 месяцев.

Ревитализацию надо проводить только в крупных лечебных учреждениях и институтах. Стволовые клетки должны быть проверены на хромосомные поломки, ВИЧ и рак. Если подойти к этому вопросу «спустя рукава», то в печени пациента могут вырасти зубы, а в сердце — кости.



Крыса с человеческим ухом на спине. Чтобы лучше слышать испуганные крики людей.



Изъятие ядра и его пересадка в яйцеклетку. Фото из архива компании АСТ.

Привет, Долли!

Первый клон взрослого млекопитающего был получен именно путем пересадки ядра в соматическую клетку. Это знаменитая овечка Долли, родившаяся в Рослинском институте (Эдинбург, Шотландия). Все началось с того, что ученые под руководством Яна Вилмута извлекли яйцеклетки из яичников овцы породы «шотландская черномордая», получили ядра из клеток молочной железы другой овцы породы «финский дорсет» и путем вышеописанных манипуляций создали 236 яйцеклеток, которые были пересажены третьей овце — суррогатной матери.

Формально, у Долли было три мамы — донор яйцеклеток, донор генетического материала (ядер соматических клеток) и овца, которая выносила плод. Но с биологической точки зрения Долли копировала вторую маму породы «финский дорсет».

5 июля 1996 года родилась здоровая овечка. Один из животноводов, присматривавших за ней, предложил имя Долли в честь американской кантри-певицы Долли Партон. Своеобразная шутка: животное родилось из клетки грудной железы, а мисс Партон сделала себе карьеру благодаря выдающимся размерам той же части тела.



Долли Партон и Долли. Просто Долли.

Долли стала суперзвездой не только благодаря факту своего появления на свет, но также и потому, что с течением времени у нее возникли определенные проблемы со здоровьем. Генетический материал был получен от шестилетней овцы — и Долли неожиданно стала

очень быстро взрослеть, стремясь достичь того же возраста.

Будут ли вести себя так же остальные клоны, до сих пор остается спорным. На пятом году жизни Долли заболела тяжелой формой артрита — болезнь, свойственная лишь пожилым овцам. Возможно, это и случайность, однако, прожив 7 лет в институте, Долли умерла от осложнений после перенесенной легочной инфекции, которая чаще всего поражает лишь старых овец.



Долли и ее сын — Бонни.

Чучело Долли было выставлено в Королевском музее Шотландии.

Те же ученые получили еще двух клонированных овец — Полли и Молли (июль 1997). В них был внедрен человеческий ген, однако эти исследования уже не вызвали такого интереса, как рождение Долли.

Не все так просто

Клонирование требует невероятной аккуратности — ведь необходимо извлечь ядро из клетки так, чтобы как можно меньше повредить его. Чем сложнее существо, тем сильнее на нем могут сказываться дефекты «поломан-

ных» генов. Современные «пипеточные» способы изъятия ядра из клетки дают сравнительно низкий процент успеха (в среднем около 2%).

Корейские ученые недавно изобрели альтернативу микропипетке — они прокалывали ядро клетки-донора и «высасывали» из него ядро. Этот способ был признан гораздо более эффективным.

Знаменитая Долли родилась после 236 попыток. Первая клонированная лошадь по кличке Прометей (Prometea) родилась после 328 попыток. Некоторых животных, например собак, не удалось клонировать до сих пор.

Вопреки распространенному мнению, сегодняшние клоны никогда не бывают стопроцентными копиями. Это недостижимо даже при естественном развитии однояйцевых близнецов. Изменения ядер в процессе роста организма очень глубоки: одни гены «работают», другие «спят». Ядра зародышевых клеток немного отличаются от ядер соматических, кроме того, в самой клетке содержится некоторый процент генетической информации, не представленной в ядре, — следовательно, полный перенос всех признаков существа в его клон при использовании третьего метода невозможен.

Текущие возможности клонирования имеют свои — очень жесткие — пределы. Все заявления о том, что кем-то где-то была создана стопроцентная и абсолютно жизнеспособная копия высокоразвитого организма — лишь «мыльные пузыри». Полноценное клонирование — вопрос будущего, пускай и недалекого.

Мы в ответе за тех, кого истребили

После овечки Долли процесс, как говорится, пошел. Уже клонированы макаки, свиньи, кошки, мыши, кролики, олени, лошади, крысы, мухи...



Отдам клонированных динозавров в добрые вкусные руки («Парк Юрского периода 3»).

Естественно, такое количество успешных опытов не могло не поднять вопрос о клонировании вымерших или вымирающих видов. Эта мечта воплотилась в романе Майкла Критчона «Парк юрского периода» и его экранизации. В реальности же клонировать динозавров практически невозможно — даже если вышло бы извлечь клетку из окаменелости, цепочки ДНК в ней были бы слишком сильно повреждены.

Более вероятно клонирование мамонтов, хорошо сохранившихся в вечной мерзлоте (известны случаи, когда собаки питались их мясом). Ходят слухи о том, что генетикам удалось изучить останки мамонтов и выделить пригодные для клонирования клетки. Достоверного подтверждения этому нет, однако шансы на успех все равно высоки.

Благодаря клонированию в 2000 году корова по кличке Бесси родила азиатского гуара (быка), относящегося к вымирающему виду животных. Сейчас ученые планируют клонировать вымершего испанского горного козла: последний умерший экземпляр был заморожен именно в расчете на клонирование. Точно так же можно спасти гигантских панд, оцелотов, гепардов — всех не перечислить.

Если вы смотрели фильм «Шестой день», то наверняка помните, как главный герой принес домой клонированную собаку после того, как ее «оригинал» умер. Фантастика? Уже нет. Компания **Genetic Savings and Clone** прославилась на весь мир своими услугами по клонированию домашних любимцев. 20 октября 2004 года был клонирован кот Маленький Никки, умерший годом раньше. Его хозяйка заплатила за эту процедуру 50000 долларов и утверждает, что клон сохранил привычки своего «оригинала».

На самом деле первым клонированным домашним животным был другой кот по кличке **Копирка** (CopyCat). 22 декабря 2001 года в Техасском университете агрокультуры и механики был проведен эксперимент по клонированию кошки Радуга. В результате из 87 зародышей выжил один — его и назвали причудливым именем Копирка. Хозяева Радуги получили ее копию совершенно бесплатно.



Радуга (слева) и ее клон.



Копирка (возраст 2 года) на руках у хозяйки.

Человек человеку — КЛОН

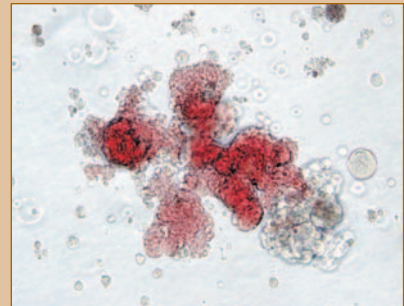
Самый скандальный и противоречивый аспект клонирования — его применение на людях. Споры идут вокруг двух видов клонирования: репродуктивного (с целью размножения) и терапевтического — лечебного.

Репродуктивное клонирование может открыть перед человечеством головокругительные, но спорные с этической точки зрения возможности. В антиутопии Олдоса Хаксли «Дивный новый мир» люди не рождались из утробы матери, а вынашивались в особых инкубаторах. Теперь это уже не фантастика. Специалисты Университета Корнелла в Нью-Йорке создали искусственную матку, которая успешно обеспечивала ранние стадии беременности. Их коллеги из Филадельфии разработали искусствен-

ные околоплодные воды, японцы проводили эксперименты по внематочному вынашиванию коз на средних сроках беременности, в общем, фразу «ребенок из пробирки» скоро можно будет понимать буквально.

В 2003 году в Университете Пенсильвании стволовые клетки мышей были превращены в яйцеклетки. Ученые утверждают, что яйцеклетки можно делать даже из обычных мужских клеток, а вот обратный трюк не выйдет: для спермы необходима Y-хромосома.

Стволовые клетки — строительный материал организма. Они способны развиваться в любой тип ткани — нервную, мышечную, костную... На начальных стадиях развития зародыш состоит целиком из стволовых клеток. Во взрослом организме стволовые клетки содержатся в костном мозге, и в очень небольшом количестве — во всех органах и тканях.

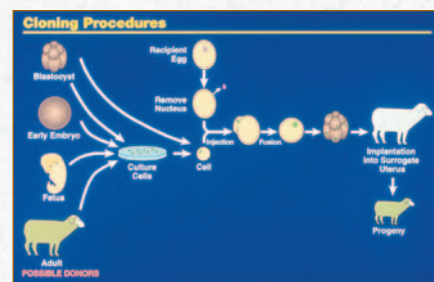


Стволовые клетки человеческой крови.

Терапевтическое клонирование занимается получением стволовых клеток из клонированных эмбрионов. Это позволит медицине выйти на качественно новый уровень, вплоть до омоложения организма.

В теории (такой технологии пока не существует) из стволовой клетки можно вырастить отдельные органы — руки, ноги, печень, сердце. Они не будут отторгаться, так как организм распознает их как «свои». Это позволит лечить не только травмы, но и врожденные дефекты, облегчит работу трансплантологов и спасет тысячи людей, стоящих в очереди на донорские органы.

Но и здесь есть свои противники. Некоторые исследования показали, что в клонированных стволовых клетках неизбежно возникают хромосомные поломки. Применяя такие клетки на паци-



Клонирование шаг за шагом. Наглядное пособие для начинающих биологов.

ентах, можно подвергнуть риску их жизнь и здоровье.

Многие видят в клонировании путь к бессмертию. Это особенно характерно для всякого рода сект, например, для знаменитых разлитов. С их точки зрения, способов обмануть смерть может быть несколько. Если вырастить ваш клон, лишенный мозга, и пересадить в него мозг, то можно жить очень долго (но не бесконечно, так как мозг тоже стареет). Гораздо лучше было бы записать ваш разум в тело клона — это действительно открывает двери в вечность.

ЗА НАМИ СЛЕДЯТ ИЗ КОСМОСА

Разлиты — секта, члены которой верят в то, что жизнь на Земле зародилась благодаря деятельности инопланетян. 13 декабря 1976 года французский автогонщик и журналист Клод Ворилон (сектантское имя — Разль) получил видение от инопланетян, открывших ему истину. Он и основал секту разлитов. В настоящее время она насчитывает около 55000 членов в разных странах мира. К счастью, разлиты не агрессивны — они проповедуют общечеловеческие ценности, защищают демократические права и свободы.

Их цель — использование якобы инопланетных технологий для массового клонирования людей и пересадки их разумов в новые тела. То есть — достижение всеобщего бессмертия. Они также предлагают клонировать Иисуса и Гитлера: первого — для оказания почестей, второго — для суда.

О разлитах никто бы и не знал, если бы секта не основала компанию Clonaid. У этой фирмы нет ни юридического адреса, ни постоянного помещения. 26 декабря 2002 года Clonaid объявила о рождении первой клонированной девочки по имени Ева. Ведущий ученый секты Бриджит Буаселье отказалась показать ребенка специалистам, объяснив это необходимостью защиты частной жизни. В 2004 году в Clonaid якобы родилось уже 13 детей, но подтверждения этому также нет. Все, что сектанты показывают — это фотографии своего «оборудования»: непонятных приборов, микроскопов и пробирок с какой-то жидкостью.



Символ разлитов — слева до 1991 года, справа — после (свастику пришлось убрать, чтобы не оскорблять евреев).

Как обстоят дела с клонированием человека сегодня? В 1998 году ученые из Южной Кореи заявили, что они клонировали эмбрион человека. Результаты их работы не опубликованы, никаких доказательств не представлено. Гораздо больше доверия вызывают исследования компании АСТ (Advanced Cell Technology), которая 25 ноября 2001 года действительно впервые клонировала человеческий эмбрион, однако его рост был почти сразу же остановлен. Вице-президент компании, доктор Роберт Ланца утверждает, что их цель — исключительно терапевтическое клонирование.



Мистер Хван — король клонирования.

В 2004 году дали о себе знать корейцы. Группа ученых из Сеульского Национального университета под руководством У Сук Хвана (в научных кругах у него есть кличка «король клонирования») вырастила 30 человеческих эмбрионов возрастом в 1 неделю и успешно извлекла из них стволовые клетки. В 2005 году Хванг усовершенствовал метод клонирования.

Почему же американцы, обладая наибольшим опытом в области клонирования, уступают пальму первенства азиатам? Объяснение простое — в 1998, 2001 и 2003 годах в США были приняты законы, запрещающие терапевтическое и репродуктивное клонирование (хотя в некоторых штатах последнее разрешено). Похожие нормы были приняты и в других развитых странах. Россия тоже не осталась в стороне — с 2002 года у нас действует закон №54-ФЗ «О временном запрете на клонирование человека», запрещающий также и ввоз клонированных эмбрионов на территорию государства.

Клонирование осуждается церковью и многими видными общественными деятелями (например, нынешним президентом США). Они считают, что мы

Это интересно

- Ян Пирсон, глава департамента футурологии компании British Telecom, утверждает, что мощность новой игровой приставки Playstation 3 в 35 раз выше, чем у второй серии, и составляет 1% от человеческого мозга. Учитывая это, Playstation 5 (или иное устройство, которое появится через 10—20 лет) вполне может сравняться с информационными возможностями человека. Это будет один из важных шагов к «пересадке» нашего разума в машину или в клон.
- Граждане США Марк и Треиси Хант инвестировали в Clonaid 500 000 долларов, чтобы клонировать своего погибшего сына. Построенная на эти деньги лаборатория в Западной Вирджинии была закрыта властями.
- У разлитов есть конкуренты — итальянский врач Северино Антинори и американец Панайотис Завос. Они обещали клонировать человека сперва в 2002 году, потом — в 2003. И обещают до сих пор.
- Первая клонированная мышь умерла в возрасте 2 лет 7 месяцев. Средняя продолжительность жизни мышей — 2 года.
- Слово «генетика» происходит от греческого «генно» (γεννω) — «давать жизнь».



Главная книга разлитов. Фотография Разля на обложке подписана: «Они взяли меня на свою планету».

не имеем права брать на себя функции Бога, создавая людей по образу и подобию своему. Некоторые выступают против выращивания эмбрионов с целью получения из них стволовых клеток, поскольку считают это по сути убийством.

В силу этих причин, у клонирования животных гораздо более «светлые» перспективы. Можно предсказать, что эта сфера в ближайшие годы будет развиваться семимильными шагами, постоянно удивляя нас чем-то новым и неожиданным.

Но так или иначе, клонирование человека открывает слишком заманчивые возможности, чтобы от него можно было безоговорочно отказаться. К этому вопросу следует подходить осторожно, постепенно. Ведь современные способы манипуляций с ДНК еще далеки от совершенства и напоминают починку микроскопа молотком. При решении вопроса о клонировании людей надо исходить из того, что жизнь человека является высшей ценностью. И если существует способ улучшить или продлить ее, он обязательно должен быть изучен — без истерики, спешки и нездоровых сенсаций.



ИНСТРУМЕНТЫ АПОКАЛИПСИСА

СУПЕРОРУЖИЕ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

*Я не знаю, каким оружием будет вестись Третья Мировая война. Но главным оружием в Четвертой Мировой войне будут камни и палки.
Альберт Эйнштейн*

Шагающие танки, силовая броня, гауссовские пушки, боевые скафандры, самонаводящиеся атомные пули, подземные машины-диверсанты, ионные пушки на орбите планеты — все это мы уже видели в фантастике и поэтому вряд ли удивимся, если такие вещи вдруг появятся на самом деле. Однако за всю кровавую историю 20 века было создано немало оружия, которое поражает воображение даже сейчас. В нем нет ничего сверхъестественного, но дерзость конструкторского замысла, масштабы реализации и разрушительная сила этих инструментов смерти (по стандартам того времени) отодвигает на второй план даже самые навороченные виды вооружений из научной фантастики.

В этой статье не будут рассматриваться обычные виды оружия массового уничтожения или нереализованные суперпроекты — например, советская орбитальная станция с ядерными ракетами на борту или американская программа «Звездных войн». Сегодня вы узнаете о самом экстраординарном оружии, созданном в единичных (или, по крайней мере, штучных) экземплярах и представляющем скорее научный, нежели военный интерес. Встречайте их — громоздкие, ненадежные, дорогостоящие и невероятно мощные!

Последний довод королей

В правление короля Людовика 14 (1661—1715) кардинал Ришелье приказал выбить на лафетах французских пушек крылатую фразу «Ultima ratio regum» — «Последний довод королей». Два века спустя последний довод стал первым. Во время русско-финской войны 1939—1940 годов Сталин часто цитировал выражение «Артиллерия — богиня войны», звучавшее в 17 веке как «Артиллерия — богиня стрельбы».

Артиллерия не утратила своего значения и сейчас. Ее развитие тесно связано с компьютерами — например, срав-



Американская самоходка XM2001 Crusader с заявленной технологией MRSI (в 2002 году Пентагон прекратил ее разработку).

нительно недавно появилась технология MRSI (Multiple Rounds Simultaneous Impact — одновременный удар множественных снарядов), которая заключается в том, что компьютер управляет скорострельной пушкой и меняет угол наклона ствола таким образом, что все снаряды, выпущенные за определенный интервал времени, прилетают к цели одновременно.

За всю историю артиллерии среди практичных и эффективных «богинь войны» иногда попадались такие экземпляры, на которые нельзя было смотреть без почтительной дрожи в коленках.

В числе первых можно назвать «Базилику», или «Оттоманскую пушку». Она была разработана в 15 веке венгерским оружейником Урбаном и отличалась ужасающей мощностью и еще более ужасающей неточностью стрельбы. «Базилику» использовал великий султан Мехмед (Мухаммед) Второй, захватив с ее помощью в 1493 году Константинополь — один из самых хорошо защищенных городов того времени.



Изображений «Базилики» не сохранилось. Но так выглядела осада Константинополя (рисунок 1499 года).

Гигантская пушка здесь очень пригодились — из нее трудно было попасть во что-нибудь меньшее, чем Константинополь, зато она без особого труда смогла пробить толстые стены этого города. На этом ее карьера закончилась. Перезарядка «Базилики» требовала один час, снарядов было мало, и самое главное — на шестую неделю она разрушилась от собственной отдачи.

Примерно через сто лет после создания «Оттоманской пушки», в 1586 году русский мастер литейного дела Андрей Чохов изготовил в Москве огромный мор-



Краса и гордость русской артиллерии.

тиру, всемирно известную «Царь-пушку». Она весит 40 тонн, достигает в длину 5,34 метра и имеет калибр 890 миллиметров. Лафет и металлические ядра (изначально пушка должна была стрелять каменными) изготовлены позднее, в 1835 году.

Это грозное орудие предназначалось для обороны Кремля (сомнительно, чтобы пушка хорошо с этим справилась — такие орудия целесообразно применять лишь для разрушения стен), однако так ни разу и не выстрелило. Отличительной особенностью «Царь-пушки» является ее богатый декоративный рельеф, в том числе изображение царя Федора Ивановича верхом на коне.



Изображение царя Федора Ивановича, аналогичное имеющемуся на «Царь-пушке».

Суперпушки напомнили о себе во время двух Мировых войн. Первой «звездой» в этой области стала «Большая Берта» (нем. «Dicke Bertha») — одно из орудий модели L/14, использованных Германией в Первой Мировой.

«Берта» была разработана в 1904 году и построена на заводах Круппа в 1914. Ее калибр составлял 42 сантиметра, вес снарядов достигал 820 килограммов, а дальность стрельбы — 15 километров. Всего было построено 4 таких орудия, все они участвовали в знаменитой битве за Верден зимой 1916 года (свыше миллиона убитых и раненых).



Размер вроде бы не впечатляет, однако для пушек того времени это была действительно «Большая Берта».

Опыт использования таких орудий вдохновил немцев во время Второй Мировой на создание тяжелой самоходной установки «Carl Morser» (один из этих монстров сделал первый выстрел по

Брестской крепости, ознаменовав начало войны с СССР) и штурмовой модификации танка «Тигр» — «Sturmörser Tiger» «с орудием 38-го калибра. Всего было сделано 6 «Карлов» и 18 штурмовых «Тигров». Войну пережили один и два экземпляра соответственно. Сейчас они находятся на экспозиции танкового музея в Кубинке (недалеко от Москвы).

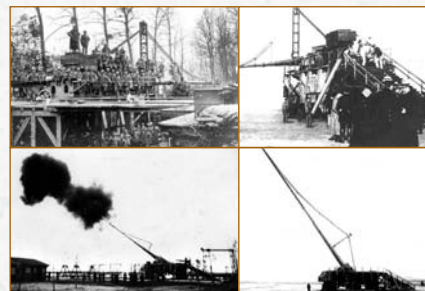


Супер-«Карл» и супер-«Тигр». Наши деды останавливали таких чудовищ при помощи бутылок с бензином...

«Мир фантастики» рекомендует вам посетить танковый музей в Кубинке, а при отсутствии такой возможности — оценить его замечательный сайт: www.tankmuseum.ru.

Ближе к концу Первой Мировой немцы вдруг решили, что им надо сделать действительно Большую Пушку и начать обстреливать из нее Париж — не столько для разрушения города, сколько для утешения его жителей.

Сказано — сделано. В марте 1918 года на свет появилось удивительное орудие, способное перемещаться лишь по железной дороге (причем в разобранном виде) и носившее недвусмысленное имя «Парижская пушка». Солдаты иногда звали ее «Кайзер Вильгельм». Ей (или ему) было суждено воевать лишь до августа этого же года — поражающая сила снарядов была мизерной, ствол приходилось часто менять, а точность ведения огня годилась лишь для обстрела объектов типа Парижа.



Гроза Парижа — пушка «Кайзер Вильгельм».

Вес снаряда составлял 94 килограмма, вес порохового заряда — 180 килограммов, дальность боя — 130 километров, максимальная высота траектории — 40 километров. Орудийный расчет — 80 человек (моряки под командованием адмирала). Пушка была спрятана в лесу, вокруг нее установлено несколько батарей более скромного калибра, создававших «шумовой фон» — чтобы французы не смогли определить местонахождение «Парижской пушки». До города снаряд летел 170 секунд. Само орудие весило 256 тонн и имело очень

маленький для таких размеров калибр в 210 миллиметров.

Снаряды «Парижской пушки» были первым рукотворным объектом, поднявшимся в стратосферу планеты. Этот успех будет повторен лишь в 1942 году немецкой ракетой V-2.

Что касается калибра, то у «Парижской пушки» была одна интересная особенность. Каждый выстрел «стирал» металл с внутренней части ствола, и калибр становился чуть-чуть больше. Зная это, практичные немцы изготовили номерные снаряды — от 1 до 65, каждый из которых был слегка крупнее предыдущего. Их следовало выпускать в строгой последовательности, а после 65-го — менять ствол.

Парижане сперва растерялись, когда на них стали падать снаряды, появившиеся будто бы из ниоткуда. Но разрушения в целом были невелики — самым драматическим эпизодом летнего обстрела было прямое попадание в церковь, где шла служба, — тогда погибло свыше 60 человек.

После начала мощного наступления войск Антанты в августе 1918 немцы уничтожили «Парижскую пушку», чтобы она не досталась врагу. От нее уцелело лишь несколько запчастей, найденных американцами около Шатотерри.

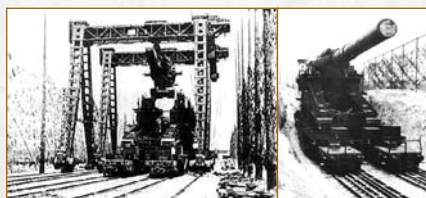
Пушка «Шверер Густав»

(«Schwerer Gustav»), ласково называемая артиллеристами «Дора» — первое суперорудие

Второй Мировой, построенное все теми же неугомонными немцами.

Ее параметры впечатляют. Вес — 1344 тонны, калибр 800 миллиметров, вес боеприпасов — от 5 до 7,5 тонн (в зависимости от типа). Для обслуживания пушки требовалось 1500 человек. Минимальный интервал между выстрелами составлял 15 минут. Дальность стрельбы — 45 километров для разрывных снарядов и 37 километров для бронебойных.

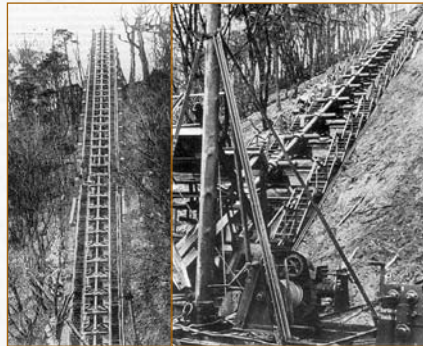
Диаметр кратеров после взрыва снаряда «Доры» составлял 10 метров (и еще столько же в глубину). Пушка также была способна пробивать около 9 метров армированного бетона.



Транспортировка «Доры» по железной дороге.

В 1939 году промышленный магнат Альфред Крупп построил 3 «Доры». В 1941 году он пригласил на их полигонное испытание Адольфа Гитлера и Альберта Шпеера (министра вооружений).

Наконец мы подошли к самой невероятной боевой пушке, когда-либо сделанной руками человека. Этот проект носил общее название V-3 — третья часть «Оружия возмездия» («Vergeltungswaffe»), отчаянно создаваемого нацистами под конец Второй Мировой (V-1 и V-2 были летающими бомбами и ракетами соответственно).



Строительство V-3. Между деревянными лестницами на склон холма уложен ствол пушки с боковыми камерами.

Кодовое имя V-3 было «Hochdruckpumpe» (нем. — «помпа высокого давления»). Проект имел лишь одну цель — разрушение Лондона в отместку за налеты союзной авиации на Германию.

Орудийный комплекс размещался в подземном бункере около Маймоскуса (Франция). Он состоял из пяти независимых батарей, в каждой из которых было по одной супергаубице длиной в 140 метров (калибр 150 миллиметров), способных доставить снаряд массой 140 килограммов на расстояние 165 (!) километров.



Конструктивные элементы «Оружия возмездия» V-3.

Такая фантастическая дальность достигалась за счет особой конструкции ствола. Вдоль него располагались камеры с дополнительными зарядами взрывчатки, которые воспламенялись как раз в тот момент, когда мимо них проходил снаряд. Скорострельность всего комплекса также была очень высокой — до 300 выстрелов в час.

Работы в Маймоскусе начались в сентябре 1943 года. Сотни рабочих (подавляющее большинство которых составляли узники концлагерей) вырыли в холме туннель глубиной 30 метров и оборудовали там бункер, укрытый пятиметровой толщей бетона.

Союзники быстро узнали об этом. Два месяца спустя начались налеты, но даже пятитонные авиационные бомбы не могли пробить бункер, защищавший пушку.

Оружие было почти готово, когда 6 июля 1944 года три бомбардировщика из прославленной британской эскадрильи №612 «Взрыватели дамб» (на их гербе красовалась разрушенная плотина, через которую хлещет вода, с девизом: «После нас — только потоп!») проорвались через немецкие ПВО и, образно выражаясь, повторили подвиг Люка Скайуокера — идя на минимальной высоте, один из них смог попасть сверхтяжелой бомбой «Tallboy» («Верзила») в открытую шахту бункера. Взрыв произошел на глубине 30 метров, весь персонал и все рабочие были убиты. Орудийный комплекс пострадал настолько, что уже не подлежал восстановлению.

Жюль Верн forever

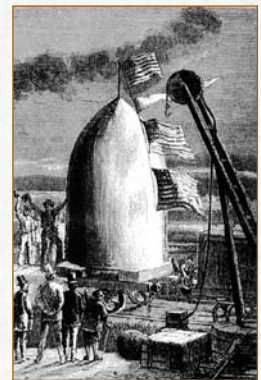
Отец научной фантастики Жюль Верн в романе «С Земли на Луну» (1865) и «Вокруг Луны» (1869) решил доставить главных героев к спутнику нашей планеты в снаряде, выпущенном из пушки «Колумбиады» (длиной в 300 метров, заряд пироксилина — 1,5 тонны). Считается, что он избрал такой экзотический способ путешествия в космос лишь потому, что в 19 веке никто не поверил бы в возможность доставки людей на Луну ракетами.

Жюль Верн подсчитал, что снаряд «Колумбиады», путешествуя со скоростью 11 км/сек — около 40 000 км/час — достигнет Луны за 4 дня, точнее, за 97 часов, 13 минут и 20 секунд.

«Аполлон-11», запущенный ровно через 100 лет после выхода книги, имел скорость порядка 39 000 км/час и достиг Луны через 4 дня, 6 часов и 46 минут.

Оба аппарата имели экипаж из трех человек. Снаряд «Колумбиады» достигал в высоту 3,65 метра и весил 5547 килограммов, в то время как модуль «Аполлона-8» в высоту имел 3,60 метра и весил 5621 килограммов. Оба аппарата стартовали в декабре с полуострова Флорида, оба после облета Луны приземлились в океан.

Предсказания Жюль Верна частично сбылись в 1961 году, когда стартовал американско-канадский проект HARP («High Altitude Research Project» — «Проект высотных исследований»). Изначально он реализовывался в рамках программы по изучению поведения баллистических объектов в верхних слоях атмосферы. Однако потом им заинтересовались военные, которых привлекла возмож-



Прадедушка «Аполлона». Иллюстрация к роману Жюль Верна.



HARP на Барбадосе.

ность быстрого вывода спутников на низкие орбиты (ходили также слухи о том, что этой пушкой планировалось сбивать чужие спутники).

Душой проекта был канадский инженер-баллистик Джеральд Булл — человек со странностями, но, безусловно, талантливый. История HARP очень непростая — Буллу приходилось постоянно «выбивать» из правительства США и Канады деньги на очередную модификацию своих пушек.

Было построено более десяти орудий HARP. Они имели разные калибры и располагались по всей Северной Америке — от Аризоны до Квебека. Кульминацией проекта стала 16-дюймовая (40,6 сантиметров) пушка, установленная на Барбадосе (Карибское море). Ее длина достигала 40 метров, вес снарядов — 180 килограммов, начальная скорость — 3600 метров в секунду. Пушка выбрасывала их на высоту 180 километров, после чего они падали в океан.

Этого было, конечно, недостаточно, чтобы вывести спутники на постоянную орбиту. Однако команда Булла разработала снаряды-ракеты «Marlet», которые, будучи выпущенными из пушки, могли доставить на орбиту небольшой спутник.

В 1967 году финансирование проекта прекратилось, он был закрыт. Джеральд Булл отчаялся настолько, что в 1988 году он принял предложение Саддама Хусейна построить для Ирака суперпушку. Этот проект получил название «Вавилон» (официальное прикрытие — строительство нефтеперерабатывающего комплекса PC-2). Согласно ему, Булл должен был спроектировать две пушки — большую, с калибром в 1000 миллиметров, и «Малый Вавилон» с калибром в 350 миллиметров. Сумма вознаграждения инженера составляла 25 млн. долларов. Официальная цель «Вавилона» — вывод спутников на орбиту. По расчетам Булла, это стоило бы всего 600 долларов за один килограмм груза. Неофициальная — обстрел соседних стран, а именно Ирана и Ку-



Снаряд-ракета «Марлет-1» и его создатель Джеральд Булл.

вейта. Перебежчики из Ирака утверждали, что Хусейн хочет использовать в ней химические, бактериологические и даже ядерные заряды. Поговаривали также, что он планировал сбивать из этой пушки вражеские спутники.

По своим данным «Вавилон» приближался к немецкому V-3. Длина большой пушки составляла 156 метров. Толщина стенок ствола — 30 сантиметров у основания, 6,5 сантиметров у дула. Общий вес — 1510 тонн. Вес взрывчатки — 9



Прототип «Вавилона» — такой, каким его увидела комиссия ООН.

тонн. Пушка могла бы выпускать 600-килограммовые снаряды (либо 2000-килограммовые ракетные снаряды) на расстояние в 1000 километров. Отдача от ее выстрела по расчетам была подобна землетрясению — ее можно было регистрировать по всему земному шару.

В 1989 году в местечке Джабал Ханраям (145 километров от Багдада) был построен «Малый Вавилон» длиной 45 метров. Запчасти для него шли из Великобритании под фальшивыми этикетками «нефтяные трубы для PC-2». Западные спецслужбы были в курсе происходящего, однако «Вавилон» их не беспокоил. Он обладал всеми недостатками V-3 — стационарная пушка могла быть нацелена лишь в одну сторону и являлась легкой мишенью для авиации.

Проект «Вавилон» закончился трагически. Вечером 22 марта 1990 года Джеральд Булл, открывавший дверь в своей брюссельской квартире, получил 6 выстрелов в спину. В его устранении подозревают израильскую разведку. Чуть позже, 2 августа, Ирак вторгся в Кувейт. За этим последовали ответные меры Запада — поставки запчастей для «Вавилона» прекратились, а после войны все разработки по проекту были уничтожены.

Несмотря на горькие уроки прошлого, разработка гигантских пушек продолжается до сих пор. В январе 1995 года Китай создал орудие длиной 21 метр, способное обстреливать Тайвань и Корею (дальность до 300 километров, калибр снарядов — 85 миллиметров).

Оружие Судного дня

Какими бы впечатляющими ни были гигантские пушки, реальная сила все равно остается за ракетами и бомбами, в особенности — атомными. В период холод-

ной войны создавались такие гротескные образцы подобных вооружений, что сейчас очень трудно представить себе их действительную мощь.

Наибольшую известность получила советская «Царь-бомба» (кодовое название проекта — «Иван»), термоядерный заряд мощностью около 50 мегатонн. Известно, что Никита Хрущев заказывал академику Курчатову «хлопушку» в 100 мегатонн, однако мощность испытательного устройства была уменьшена вдвое. Это, впрочем, не помешало Хрущеву заявить о том, что в Советском Союзе была успешно взорвана стомегатонная «Царь-бомба».



«Иван» — самое мощное оружие, испытанное людьми.

Сразу следует оговориться, что СССР создавал «Ивана» не войны ради, а в качестве «привета» для США — обе страны бряцали саблями при любом удобном поводе, поэтому испытание такого сверхмощного оружия имело исключительно пропагандистские цели.

Параметры бомбы были таковы: вес — 27 тонн, длина — 8 метров, ширина — 2 метра. Для нее был создан специальный парашют весом в 800 килограммов.

«Царь-бомба» была самым мощным энергетическим устройством, когда-либо приведенным в действие людьми. Ее заряд в 50 мегатонн был равен $2,1 \times 10^{17}$ джоулей, то есть $5,3 \times 10^{24}$ ватт, или 5,3 йоттаватт. Чтобы вы поняли, о чем идет речь, — это более одного процента энергии Солнца, выделяемой им за одну секунду.

Немаловажным было то, что эта термоядерная бомба была сравнительно «чистой» — урановую оболочку заряда заменили на свинцовую, поэтому 90% энергии шло за счет реакции термоядерного синтеза, а не ядерного деления. В противном случае радиоактивному заражению подверглись бы огромные территории вокруг полигона.

«Царь-бомба» была взорвана 30 октября 1961 года на Новой Земле. Бомбардировщик Ту-95 вышел на высоту 10500 метров и сбросил «Ивана» над заданной точкой. Детонация произошла через три минуты, на высоте около 4000 метров. К этому времени самолет успел отойти на расстояние в 45 километров.

Вспыхнувший огненный шар достиг примерно такой же высоты, с которой было произведено бомбометание. Последствия взрыва неописуемы: вспышку наблюдали даже за 1000 километров от по-

лигона. Характерный «гриб» долго не формировался, а потом достиг 15 километров в высоту и 30—40 километров в ширину. Взрывная волна три раза обошла вокруг Земли. По расчетам специалистов, все люди в радиусе 100 километров от взрыва получили бы ожоги третьей степени (повреждение 70% кожного покрова).

Целесообразность реального применения такого оружия на войне до сих пор обсуждается. Многие считают, что для достижения стратегического преимущества гораздо эффективнее использовать несколько более скромных ядерных зарядов, чем выжигать все живое на сотни километров вокруг. Теоретически, столь мощные заряды могли бы быть взорваны под водой около берегов США — образовавшиеся в таком случае волны способны смыть все восточное побережье.

16 ноября 1952 года в рамках операции «Плющ» американцами была испытана атомная бомба «Ivy King» («Королевский плющ») мощностью в 500 мегатонн — самая мощная из всех когда-либо существовавших нетермоядерных бомб. Но, в отличие от нашего «Ивана», это оружие было опасно в первую очередь для своих: вес обогащенного урана превышал 4 критические массы, а система поглощения нейтронов была малонадежной.



Взрыв «Королевского плюща» на атолле Эневетак в Тихом океане.

Говоря о необычных бомбах, стоит упомянуть первую в своем роде Т-12 — малышку весом в 20 тонн, сконструированную таким образом, чтобы, будучи сброшенной с высоты свыше 10 километров, она проникла глубоко под землю и взрывалась там, создавая сейсмическую волну — так называемый «эффект землетрясения».

Вообще, попытки пробить бомбами землю будоражат умы военных даже сейчас. Некоторое время назад Пентагон планировал разработать чудо-бомбу RNEP («Robust Nuclear Earth Penetrator» — «Сильный ядерный пробиватель земли»). Как следует из названия этого изделия, оно должно было представлять собой заряд небольшой мощности (военные не уточняли, но по оценкам специалистов заряд варьировался бы в пределах от 0,3 до 340 килотонн), способный проникать под землю на большие глубины и взрываться там, уничтожая скрытые укрепления противника.

Самое мощное переносное оружие за всю историю человечества — гранатомет М-38 «Davy Crockett», названный в честь американского народного героя Дэйви Крокетта и разработанный в 1956 году для армии США в Западной Германии. Боевой расчет — 3 человека. Дальность боя — до 4 километров. Заряд — от 0,01 до 0,25 килотонн. Этот гранатомет был снят с вооружения в 1971 году — его так и не смогли сделать безопасным для своих же солдат. Дело в том, что его боеприпасы «фонили». На расстоянии 150 метров от взрыва излучение составляло 10 000 рентген — чудовищная доза, от которой гибнет все живое. На расстоянии в 400 метров излучение было смертельно для человека — 600 рентген.



Очевидных преимуществ у такой бомбы было два: она не распространяла радиоактивное заражение по поверхности и могла уничтожать такие бункеры, до которых не добралась бы обычная бомба. Целесообразность создания RNEP широко обсуждалась как военными, так и гражданскими специалистами. Это действительно очень непростой вопрос. Во-первых, такая бомба была слишком уж явно нацелена на Ближний Восток. Следующим кандидатом на принудительную демократизацию считается Иран — а у него есть очень хорошие, сильно укрепленные командные бункеры. Следовательно, разработка RNEP, начнишь она сегодня или завтра, — чистой воды провокация. Во-вторых, создание ядерных боеприпасов малой мощности, способных выполнять специфические задачи, де-факто означает усиление гонки вооружений и стимулирует страны бушевой «Оси зла» на принятие адекватных мер.

И, наконец, главное — даже самые приблизительные расчеты показали, что пробить толстый слой песка, скалы и бетона не сможет ни одна бомба. Почти все исследования в этой области засекречены, однако известно, что оптимальная скорость падения такой бомбы равна 1200 метров в секунду — тогда она сможет проникнуть в песок (теоретически) на глубину до 45 метров. Тесты на полигоне в штате Невада показали, что малые ядерные заряды должны находиться на глубине от 100 до 500 метров под землей, чтобы можно было избежать радиоактивного заражения местности.

К счастью, «подземную» атомную бомбу Пентагона можно списать в утиль — по крайней мере на некоторое время. В мае этого года Комитет по Вооруженным силам Палаты представителей Конгресса США заблокировал выделение четырех милли-



Это интересно

- В 1687 году Ньютон высказал предположение о том, что если установить пушку на высокую гору и выпустить из нее снаряд, то при достижении достаточно высокой скорости он имеет все шансы облететь вокруг Земли и вернуться к точке выстрела.
- «Царь-пушка» занесена в книгу рекордов Гиннеса как самое крупнокалиберное орудие за всю историю человечества.
- После первых выстрелов из «Парижской пушки» немцы, к своему удивлению, поняли, что на траекторию ее снарядов влияет вращение Земли — так называемая сила Кориолиса. Они падали на 393 метра ближе и на 1343 метра левее того места, куда должны были попасть согласно первоначальным расчетам.
- Именем Жюль Верна назван кратер на обратной стороне Луны.
- Существуют природные явления, которые превышает своей мощностью ядерные бомбы. Самым сильным считается извержение вулканов (они уступают лишь падению огромных метеоритов, но это пока лишь теория, не проверенная на практике). Например, извержение Святой Елены в 1980 году было эквивалентно взрыву в 350 мегатонн. Землетрясения едва ли не более разрушительны. Так, печально известное цунами 2004 года, унесшее жизни 200 000 человек, было вызвано землетрясением в 475 мегатонн — то есть 23 000 бомб, сброшенных на Нагасаки.



Извержение вулкана Святой Елены.

онов долларов на разработку RNEP. Конгрессмены прислушались к специалистам из Национальной Академии Наук, которые изложили им все вышеуказанные доводы.



Завершая обзор супероружия, следует признать, что разумнее всего относиться к нему скептически. В 21 веке все гигантские пушки и чудо-бомбы будут в том или ином виде использовать атомную энергию. На самом деле подобные устройства представляют собой интересную идею, но не более того. Вопрос об атомном оружии должен укладываться в рамки булевой логики — либо вы его применяете, либо нет. И не важно, это «очень маленькая» атомная бомба или атомный снаряд, оставивший после себя небольшой кратер и популяцию ящериц с двумя головами. Использование такого оружия любой нацией в любых целях будет провоцировать ядерные государства на ответные меры. Это — очень вероятный сценарий развития событий на Ближнем Востоке, где стараниями США еще много лет не наступит мир.

Александр Трифонов

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Мерседес-рыбка

Много громких слов сказано о том, что человеку следует внимательно приглядываться к окружающему миру, чтобы увидеть наиболее естественные и оптимальные решения. Самолеты позаимствовали обтекаемые формы и крылья у птиц, гусеницы тракторов и танков в русском языке и вовсе называются в честь своих прародителей, но это единичные примеры. Видимо, могущественная корпорация **DaimlerChrysler** решила исправить положение дел.

В описании модных автомобилей нередко можно услышать фразы типа «хищный дизайн» или «акулья морда», что неудивительно — подводные жители вынуждены преодолевать сопротивление среды в несколько раз плотнее воздуха, и максимально обтекаемые

формы им необходимы. Но сделать целиком машину в виде акулы или дельфина будет неразумно: торчащие колеса все равно испортят аэродинамику, а внутренности салона окажутся неудобными. Инженеры компании, тем не менее, продолжили изучать подводную фауну вместе с биологами и наконец нашли то, что нужно.

Тропическая рыбка-коробочка соответствует своему названию — внешне она квадратная и неуклюжая. Но на самом деле особое строение чешуи и тела делает ее невероятно подвижной и маневренной. Когда модель рыбы испытывали в аэродинамической трубе, она показала выдающийся результат: коэффициент обтекаемости составил всего 0,06. Для сравнения — показатели со-

временных автомобилей колеблются в пределах 0,28—0,35.

Дело было за малым: воплотить этот курьез природы в виде новой машины. Плод трудов, **Bionic Car**, показал невероятные результаты. Коэффициент обтекаемости составил 0,19 из-за неизбежных переделок и доработок модели, но это все равно обеспечивает автомобилю не только великолепный разгон, но и экономичность (2,8 литра на 100 километров при постоянной скорости 90 км/ч). При этом **Bionic Car** вмещает четырех человек, отвечает всем требованиям комфорта и безопасности, не сильно загрязняет атмосферу и, наконец, просто выглядит необычно и стильно. Одна только беда — неизвестно, поступит ли когда-нибудь «авторыбка» в серийное производство.



Рыбка-коробочка — источник вдохновения инженеров.



Bionic Car, несмотря на переделки, содержит знакомые формы.



Чтобы ничем не испортить великолепную обтекаемость, зеркала заднего вида заменены видеокамерами.

Роботы повсюду

Когда-то мы писали об «умном ковре» **Thinking Carpet**, напигированном электронными датчиками, которые выполняют одновременно роль пожарной и обычной сигнализации. Теперь же фирма-производитель «в нагрузку» предлагает робота-пылесос, который тесно взаимодействует с этими самыми датчиками. При помощи сенсоров он обнаруживает стоящих на пути людей, объезжает их, но запоминает координаты точки и позднее возвращается, чтобы прибраться, как только место освободится.



1. Робот-пылесос....
2. ...робот-ищейка...
3. ... и робот-гонщик. В основном, участники ралли представляют собой напичканные электроникой джипы.

А в преддверии чемпионата мира по футболу, который состоится в следующем году, министерство внутренних дел Германии решает, покупать ли ему или же взять в аренду роботов **OFRO** от берлинской компа-

нии **Robowatch Technologies**. Эти машины могут обнаружить ядерное, биологическое и химическое оружие, для чего используют инфракрасные камеры и наборы датчиков. За 12 часов **OFRO** может провести патрулирование на площади 10 тысяч квадратных метров, двигаясь в автономном режиме со скоростью 5 километров в час, а все собранные данные передаются диспетчеру по радио. Цена одного робота составляет 80 тысяч евро — есть над чем задуматься.

Исследовательское агентство Пентагона **DARPA** уже второй год проводит конкурс «Grand Challenge» («Великий вызов»), по условиям которого команды энтузиастов (а также корпораций, университетов и школ) должны представить автономного робота, способного преодолеть 240 километров по пустыне за 10 часов. При этом маршрут гонки будет объявлен только за 2 часа до старта. В прошлом году ни один из 15 участников до финиша не дошел. В этом году приз за первое место увеличен до 2 миллионов долларов, а желающих поучаствовать набралось аж две сотни команд, из которых отберут 20 наиболее достойных для участия в финале. А состоится все это футуристическое действо в октябре сего года.

Маленькие жертвы Большого брата

И вновь поговорим о несчастных американских школьниках, на которых ставят очередной эксперимент. На сей раз злодеи-изобретатели покусались на святое — карманные деньги, которые дети тратят на завтраки и обеды в школе. До сих пор у родителей не было надежного способа проверить, как расходует их чадо эти средства. Не оседают ли они в копилке на покупку нового скейтборда, не прожигаются ли в зале игровых автоматов? Но теперь ситуация может измениться.

Компания **Horizon Software International** предлагает школам и родителям воспользоваться системой, размещенной на интернет-странице mealpay.com, которая действует уже 2 года. Родители заводят на сайте счет, который периодически нужно пополнять, а ребенок получает специальный номер, который должен указывать при покупке в столовой. Соответствующая сумма при этом снимается со счета. Более того, если он докупит что-то еще за наличность, система зафиксирует и это, а затем сообщит держателю счета о нарушении баланса.

Помимо того, что родители будут знать, обедал ли ребенок вообще, они



Типичный обед в типичной американской школе. А вот улыбки детей наверняка скоро станут редким зрелищем...

увидят, что именно покупалось, и в случае смогут отчитать чадо за пристрастие к высококалорийным продуктам. Борьба с ожирением, кстати, — тот самый аргумент, которым сторонники системы отвечают на робкие протесты защитников прав детей. Пускай ребенок с детства привыкает к тотальной слежке, но при этом не будет иметь проблем со здоровьем. К тому же виртуальные деньги нельзя потерять или отдать хулиганам. Школы уже двух десятков штатов сделали свой выбор, а в дальнейшем эта система, наверное, станет стандартной деталью фильмов о подростках.

Космос

Еще греческих философов волновал вопрос, уникальна ли наша планета или где-то во Вселенной есть ее аналог. Недавно астрономам удалось найти планету, очень похожую на Землю — самую маленькую за пределами Солнечной системы. Она всего лишь в два раза больше и в семь с половиной раз тяжелее, но зато состоит из твердого грунта и вращается вокруг красного (как и на-

ше Солнце) карлика Gliese 876 в созвездии Водолея. Только вот температура на поверхности по оценкам ученых достигает от 200 до 400 градусов по Цельсию, что исключает существование какой-либо жизни. Однако они не теряют надежды — в теории, число землеподобных планет в соседних частях галактики может достигать 50, и ведутся активные работы по их поиску.

В одном флаконе

Сейчас обычным делом стало указывать на визитках или, скажем, при заполнении анкет два телефона: мобильный и домашний. Однако в Великобритании уже найден способ пускай и не избавиться от двух номеров, но объединить их в одной трубке. Крупнейший оператор связи **British Telecom** предлагает абонентам услугу **BT Fusion**, которая объединяет сотовую связь с обычной телефонной



Чтобы воспользоваться услугой **BT Fusion**, необходимо приобрести телефон **Motorola V560** — так, во всяком случае, утверждает **British Telecom**.

линией. При помощи технологий Bluetooth и Wi-Fi телефон соединяется с центральным маршрутизатором, который автоматически переключает линии, когда клиент приходит домой, или наоборот, выходит из дома. Пока система проходит тестирование на 400 семьях, но уже в сентябре этого года будет запущена по всей стране, а конкуренты собираются вскоре представить аналогичные услуги.

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

Александр Трифонов

СЕТИ ИНТЕРНЕТА

www.tomhodges.com



Когда-то в детстве Томас Ходжес посмотрел «Звездные войны», и это событие определило его дальнейшую карьеру. Именно тогда он впервые задумался о профессии художника, и спустя много лет добился своего: он рисует комиксы и оформление для официального сайта, а также коллекционные карточки по мотивам новой и старой трилогии (на данный момент — 1983 штуки!). Синекожая джедайка-твилекк, которую мельком показывают в «Мести ситхов», как раз таки главная героиня комикса «**Reversal of Fortune**», созданного Ходжесом. Помимо работ по «Звездным войнам», на счету художника несколько комиксов и мультсериал «**The D'Vilknights**». А на сайте — галереи, обои для рабочего стола, раздел о мультсериале, биография Томаса и традиционный онлайн-магазин.

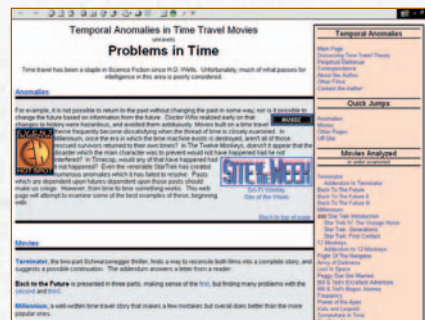
www.animeforum.ru

Официальный форум портала animeplanet.ru и один из крупнейших российских форумов, посвященных аниме и манге — постоянно в онлайне находится порядка сотни человек. Помимо собственно обсуждения произведений японской массовой культуры, здесь можно узнать об аниме-сообществах Москвы, Санкт-Петербурга и других го-



родов, обмениваться дисками, поговорить о различных играх, сделанных в Стране восходящего солнца или узнать побольше о культуре этого загадочного государства. Здесь же размещены форумы всех специализированных проектов портала и раздел «Наше творчество», где любой желающий может разместить свои рисунки, рассказы, видеоклипы и даже хайку и танка, буде таковые осилит.

www.mjyoung.net/time



Один из любопытных видов фантастического кино — фильмы о путешествиях во времени, с которыми связаны многочисленные парадоксы и забавными ситуациями. Далеко не всегда сценаристам удается увязать все anomalies, и тогда среди фанатов разгораются ярые споры, как именно трактовать несостыковку. Грубые ошибки и изящные находки, головоломные теории и логические «ляпы» — за историю кинематографа мы могли видеть все это в огромных количествах. Данный сайт представляет собой отличную подборку фильмов о путешествиях во времени с тщательным анализом каждого. «**Терминатор**» и «**12 обезьян**», «**Назад в будущее**» и «**Машина времени**». Не обошли вниманием даже такую раритетную ленту, как диснеевский «**Полет навигатора**». Помимо подробного разбора фильмов с применением научной терминологии, на сайте можно почтаться о распространенных теориях путешествия во времени, с графиками и примерами.

www.hhgtgonline.com

Сайт целиком и полностью раскрывает тему «Путеводителя по Галактике для путешественников-автостопом» Дугласа



Адамса — как серии книг, так и недавно вышедшего фильма. Описания персонажей и актеров, выдержки из романов, игры и тесты, обои и скринсейверы, а также обширная подборка ссылок и онлайн-магазин, в котором можно найти футболки, кружки, коврики для мыши и прочие полезные в хозяйстве вещи, украшенные соответствующими эмблемами и цитатами.

www.starwars.kulichki.net



Подобно другим проектам на сервере «Кулички», этот сайт сильно отличается от прочих фанатских страничек. Галерея картинок и коллекция ссылок, конечно, имеются, но главное — это огромная подшивка материалов о «Звездных войнах» в различных русскоязычных газетах, журналах и онлайн-изданиях, начиная аж с 1997 года. А в разделе «Библиотека» можно найти подборку всех книг, изданных по данной лицензии, и порядок их прочтения, сведения об авторах и переводы энтузиастов. Если вы хотите познакомиться с единомышленниками, к вашим услугам информация о российских фан-клубах и проводимых ролевых играх. На закуску — творчество поклонников и отдельная страничка, посвященная самому популярному злодею Дарту Молу. ☞



ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Читальный зал: ПАТРИОТЫ 110



Первая война человечества с инопланетянами закончилась на удивление быстрой, правда, очень дорогой победой землян. А вот вторая почему-то уже тянется второе десятилетие. Пожилой военный натывается на некоторые странности мироздания, да и внимательному читателю не составит труда обнаружить их с первых страниц. Читайте новый рассказ мастера интеллектуальной фантастики Юрия Нестеренко!

Читальный зал: КОЩЕЕВО OVUM 118



Киевлянин Владимир Аренев не в первый раз появляется на страницах «Мира фантастики». На этот раз — с небольшим рассказом юмористического славянского фэнтези. Почему, собственно, ovum? Ну, знающие латынь на этот вопрос быстро ответят, а вот остальным придется выяснить это вместе с царевичем Иннокентием.

Комната смеха: КАК ПРАВИЛЬНО ЧИТАТЬ КРИТИЧЕСКИЕ СТАТЬИ 122



Сколько времени пишут художественные книги, столько времени и существует литературная критика. За века она обзавелась настоящим языком, часто непонятным непосвященному читателю. «Мир фантастики» предлагает вам толковый мини-словарик: что именно скрывается за витиеватыми пассажами высоколобых критиков.

Комикс: ТРУДНО БЫТЬ БОРГОМ 123

Конкурсная площадка: ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА 124

Почтовая станция: БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ 126

В августовской почтовой станции — не только традиционные ответы на читательские письма, но и мини-репортаж с праздника «День игры — 2005».

Юрий Нестеренко

Иллюстрации Оксаны Таратиновой

ПАТРИОТЫ

Я летел на север. Внизу солнце уже зашло, и глубокие черные тени Скалистых гор затопили зеленые долины; но с высоты 8000 метров открывался чудесный вид на заснеженные, в редких крапинах, вершины, мягко сиявшие золотисто-розовым в закатных лучах. За горами лежал океан, над которым, отсеченный узкой полосой синей дымки, дотлевал оранжевый краешек солнца; левее и намного выше в прозрачной голубизне серебрился узкий серпик молодой Луны, полого пикировавшей в океан вслед за дневным светилом. Зато на востоке, где уже зажглись первые звезды, поднимался над горизонтом алый Марс.

Флаер шел на автопилоте, так что я мог вволю любоваться красотою. Увы, полноценную пилотскую лицензию я так и не получил. Неподкупные компьютеры признали мои реакции недостаточно быстрыми. А это означало полеты только в дневное время, над равнинной местностью и на скоростях не выше тысячи. И, конечно же, никакого космоса, тем более — боевого применения.

В пятнадцать лет, когда я подал документы в летное училище, это стало для меня настоящей катастрофой. Подобно большинству ныне живущих, я родился после Великой Войны, но с раннего детства воспитывался на ее героических образах. Я мечтал быть достойным подвижцем, кто в чудовищной, неравной, казалось бы, заведомо обреченной на поражение борьбе сумел отстоять нашу жизнь и свободу от безжалостных агрессоров. Отстоять Землю.

На стороне лагров было все — научно-техническое превосходство, огромный флот, внезапность нападения. У людей

в то время не было ни единого звездного корабля. Мы только-только начали всерьез осваивать Солнечную систему, а термидины типа «гипердрайв» встречались разве что в фантастической литературе. Угроза вторжения из космоса, кстати, всерьез рассматривалась тоже только там. Ну, конечно, если расценивать каждого землянина как потенциального солдата, то у нас был численный перевес, но в эпоху космических войн и орбитальных бомбардировок это слабое утешение. До Великой Войны на Земле жило восемь миллиардов человек. После осталось два.

И все же у нас было кое-что, чего не было у противника. Наша планета, отступать с которой нам было попросту некуда. И наша решимость отстоять ее любой ценой.

Лагры были весьма разумной расой. Они верно рассчитали, что у нас нет ни малейшего шанса и что мы сами это понимаем. А потому были уверены, что мы не станем сопротивляться. А если и станем, то — до первых аннигиляционных бомб, стерших с лица Земли восемь крупнейших городов. Они не учли одного — на что способны настоящие патриоты, защищающие свою страну и свою планету.

Первые месяцы войны были для человечества сплошным кошмаром, попросту бойней. Базы на Луне и Марсе были захвачены или уничтожены в считанные дни, сопротивление в космосе практически прекратилось. Лагронский флот утюжил Землю с орбиты и высаживал на все континенты один десант за другим. Европа была стерта в радиоактивную пыль, в Азии добивали последние очаги сопро-

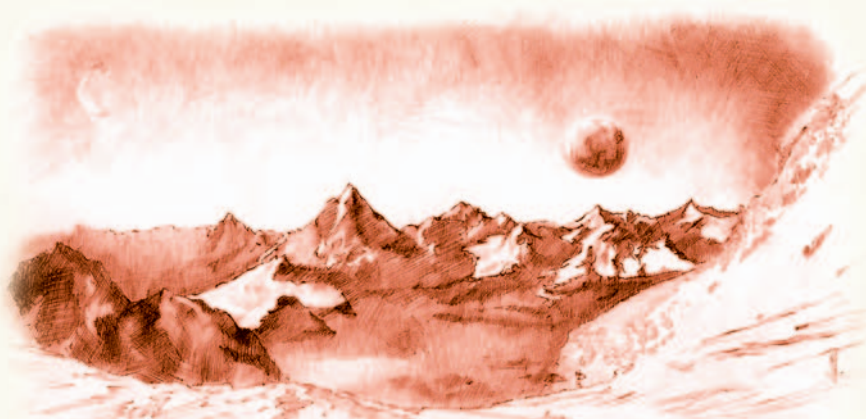
тивления, в Африке сопротивляться было просто некому, в Австралии сидело коллаборационистское правительство, присягнувшее на верность оккупантам. Третью Америки еще держалась, но уже из последних сил. А потом... потом все изменилось. В результате серии беспрецедентных по дерзости операций силами Сопротивления удалось захватить большой архив технической документации пришельцев и ряд их ведущих специалистов. Кстати, немалую роль в этом сыграли австралийцы, притворившиеся коллаборационистами лишь для виду... Добытую информацию передали на базы в поясе астероидов, глубоко законспирированные с самого начала войны. В кратчайшие сроки персонал баз сумел наладить производство боевой техники по технологии пришельцев, и лаграм был нанесен удар в спину, из космоса, откуда они уже не ждали никаких неприятностей. Сосредоточенный на околоземной орбите флот представлял собой хорошую мишень... В той битве землянам, хотя и ценой огромных потерь, удалось уничтожить флагманский корабль лагров вместе с их командующим и доброй половиной вершушки. Это был еще не конец, но это был коренной перелом. Спустя полгода последние остатки разбитого флота агрессоров бежали из Солнечной системы.

Увы, мы не могли преследовать врагов до их родной планеты. Во-первых, захватить удалось все же не всю их технологию, в распоряжении землян был лишь гипердрайв для ближних прыжков, примерно на девять парсеков, а лагры, судя по показаниям приборов, скакнули гораздо дальше. Во-вторых, весьма вероятно, что силы их родной системы все же намного превосходили разбитый людьми экспедиционный корпус. Так что существовала вероятность, что лагры вернутся. И послевоенные поколения, и мое в том числе, воспитывали в духе готовности к отражению новой агрессии. Как выяснилось — воспитывали не зря.

Лагры так и не вернулись. Вместо этого напали кхрак'ки. Как раз в тот год, когда я пытался поступить в летное училище.

Как я уже сказал, заключение приемной комиссии было для меня большим ударом. Я ведь с детства мечтал лично защищать космические рубежи Земли. Я, конечно, знал, что в наши цивилизованные времена пилот уже не сидит в каби-

Флаер шел на автопилоте, так что я мог вволю любоваться красотою.





не истребителя сам; будь это так, наши потери были бы неприемлемо высокими. Вместо этого он сидит на боевом посту корабля-матки, и его нервная система подключена к блоку дистанционного управления истребителями; при этом хороший тренированный пилот может управлять сразу целым звеном боевых машин — подобно тому, как обычный человек выполняет работу сразу обеими руками со всеми их пальцами... Но для этого нужна отменная быстрота реакции и ряд других способностей, каковыми, увы, обладают не все.

Какое-то время я пребывал в черной депрессии — мелькали даже мысли о самоубийстве. Ясное дело, ведь крах моей мечты и мысли о собственной никчемности наложились на обычные сложности подросткового периода. Не знаю, чем бы это кончилось, если бы отец не познакомил меня со своим старым приятелем Гэбриэлом Хантом, военным психиатром. Доктор Хант не только помог мне выйти из депрессии, но и подарил новую цель. Я понял, каким образом могу стать полезным моей Земле и ее армии, сражающейся с новым врагом.

Конечно, война с кхрак'ками протекает куда менее драматично, чем Великая. Ведь на этот раз мы встретили противника во всеоружии. За шестнадцать лет лишь считанные разы их кораблям удавалось прорваться опасно близко к Земле; в основном же бои идут на дальних подступах, включая соседние звездные системы (увы, там нет ни одной планеты, пригодной для жизни, поэтому мы вынуждены довольствоваться там лишь небольшими базами — как, впрочем, и наши враги). Но все же война есть война; к тому же она тянется уже слишком долго, и конца ей не видно, ибо мы вынуждены сидеть в обороне. К сожалению, технология дальних гиперпрыжков нам все еще неизвестна, и родная планета кхрак'ков остается нам столь же недоступной, как и родина лагров. Все это не может не действовать на психику наших бойцов; моя же задача в том, чтобы бороться с последствиями этого. Я стал военным психиатром.

Говорят, медики вообще люди циничные, а психиатры, для которых все тонкие душевные страдания не более чем предмет хладнокровного анализа, — в особенности. Что ж, немалая доля истины в этом есть. И все же пациенты для меня — отнюдь не просто набор «интересных» либо «рутинных» случаев. Я всегда радуюсь, когда мне удастся вернуть солдата в строй или, по крайней мере, отправить его в запас достаточно здоровым для полноценной жизни на гражданке. Радуюсь за него и вместе с ним.

Увы, миссия, вынудившая меня лететь на ночь глядя в Скалистые горы, была ку-

да менее приятной, и заключение «здоров» не сулило пациенту ничего хорошего. Ибо это был военный преступник, приговоренный трибуналом к смертной казни. После ареста он, как положено, прошел психиатрическое освидетельствование и был признан вменяемым. Однако речи, которые он произносил перед трибуналом, заставили председателя все же принять требование защиты о повторной экспертизе. Приговор, тем не менее, был вынесен и всего лишь отложен. Председатель считал повторное обследование пустой формальностью и был, к сожалению, скорее всего прав. Прошли те времена, когда психиатрия была не точной наукой, а областью субъективных интерпретаций (и злоупотреблений, соответственно). Нынешняя аппаратура сканирования мозга позволяет ставить диагнозы практически с математической безупречностью; вероятность существенной ошибки — менее десятой доли процента. Так что вторая экспертиза едва ли опровергнет первую. Жалкая уловка с симуляцией сумасшествия перед судьями даже не подарит подсудимому нескольких лишних часов жизни — так и так его расстреляют завтра на рассвете, по давней традиции. Военный трибунал не любит зря терять времени, именно поэтому меня вызвали в тюрьму тем же вечером.

Компьютер сообщал, что до конца полета остается двенадцать минут, и я еще раз вывел на сетчатку досье подсудимого. Максимилиан С. Норман, полковник, 58 лет. Да, ему оставалось всего два года до права на почетную отставку... Родился... наследственных патологий не прослеживается по обеим линиям... школа... академия Вест-Поинт, диплом с отличием в области системного анализа... информационно-аналитический центр Второй эскадры Первого флота... центр стратегических разработок при штабе флота... в общем, весьма успешная карьера. И регулярные заключения медкомиссий о полной нормальности, разумеется, — впрочем, это еще не означает гарантий на будущее... В последние годы Норман был одним из ведущих аналитиков Генерального штаба. Уже было подавно представление на присвоение ему генеральского звания. Как вдруг... что-то случилось. Сначала подозрения в несанкционированном доступе. Для офицера в такой должности существует не так уж много информации, доступ к которой он не может получить легальным путем... и тем не менее, она ему понадобилась. Присвоение звания приостановлено, начато служебное расследование. И вот тут полковник срывается окончательно. Сначала несколько нижних чинов докладывают о его странном поведении — внезапных нелепых вопросах, абсурдных предположениях, даже каких-то прыжках и гри-

масах... Затем он бежит. Ему удается экранировать имплант, который есть у каждого военного и который, в частности, по команде штаба должен передавать его координаты. Как установило дальнейшее расследование, в течение двух суток, пока его отсутствие еще квалифицируется как самоволка, а не дезертирство, Норман мечется по планете, успевает даже слетать на Луну и обратно. После этого он пытается спрятаться в выжженных пустынях Европы. Непонятно, на что он рассчитывал, — выжить там длительное время все равно невозможно. Скафандр защищает от радиации, но не от жажды и голода. Обычно эти районы даже не патрулируются, но на сей раз Нормана искали — и нашли. Посланных за ним патрульных он убил. И не просто убил — он выпотрошил тела и порезал их на куски. Затем Норман возвращается в Америку и наносит визит престарелому академику Борису Голдману, не очень известному широкой публике, но весьма авторитетному в литературоведческих кругах. Собственно, именно по инициативе Голдмана после Великой Войны стала возрождаться такая не имеющая прикладного значения дисциплина, как литературоведение. Вероятно, Норман рассчитывал взять его в заложники, но старик умер, не перенеся стресса. Норман перенес труп в подвал и прожил несколько дней в доме старика, пользуясь его компьютером и в больших количествах скачивая художественные произведения из библиотеки Конгресса; однако на имя Голдмана постоянно приходили послания от коллег, и полковник, очевидно, понял, что отсутствие ответов вызовет тревогу. Покинув дом, Норман пытается встретиться с доктором Вальтером Грюнбергом, одним из ведущих биологов, специалистом в области популяционной генетики; однако к этому времени к поиску преступника подключены уже все системы безопасно-

Об авторе

Москвич Юрий Нестеренко по образованию — технарь, закончил факультет кибернетики МИФИ. В настоящее время работает в игровой журналистике. Создавал сценарий для игр «Иван Ложкин: цена свободы» и «Космические рейнджеры». В литературе предпочитает научную фантастику, также пишет стихи. Неоднократный лауреат Всероссийского Пушкинского молодежного конкурса поэзии. Фантастические произведения Юрия Нестеренко публиковались в журналах «Мир фантастики», «Игромания», «Наука и жизнь», «Техника — молодежи» и других периодических изданиях. Автор четырех опубликованных книг, последняя из которых — роман «Крылья» — вышла в 2004 году. Интернет-представительство писателя расположено по адресу <http://yun.complife.ru/>.

сти, и, несмотря на все уловки Нормана по маскировке и фальсификации собственных биометрических параметров, компьютер в доме Грюнберга опознает его и блокирует во входном тамбуре.

Конечно, такое поведение трудно назвать нормальным. Однако у меня не было оснований сомневаться в компетентности автора первого заключения. Далеко не всякое отклонение от психической нормы есть невменяемость. Весьма вероятно, что Норман действовал в состоянии нервного срыва, но не помешательства. Я даже мог примерно представить развитие событий: благополучный офицер, блестящий специалист, привыкший к собственным успехам, превышает служебные полномочия. Уж наверное не ради шпионажа в пользу хкрак'ов (я вообще ни разу не слышал о таких случаях, уже хотя бы потому, что прямые контакты с ними крайне трудноосуществимы). Скорее, им двигали благие побуждения, ему просто не хотелось терять время на утрясание бюрократических формальностей с оформлением допуска; он решил, что «сойдет и так» и что победителей не судят. Когда же вышло иначе, полковник почувствовал себя оскорбленным до глубины души и в гневе наломал дров, а потом запутывался все больше и больше. Трудно понять, правда, почему он избрал своей жертвой Голдмана — если он хотел взять заложника, мог найти и более общественно значимую фигуру. Хотя, с другой стороны, система безопасности в доме академика была крайне примитивной, что делало его легкой добычей. Голдман, очевидно, не предполагал, что такой безобидный человек, как он, может подвергнуться нападению... А вот цель визита к Грюнбергу вполне очевидна: Норман не мог не понимать, что механические приспособления для маскировки, которыми он пользовался, ненадежны и что лишь коррекция на генном уровне поможет ему реально изменить биометрику и уйти от преследования. Генетика сделала немалые успехи в последнее время, и, пожалуй, теоретически такое возможно...

Флаер сбрасывал скорость и снижался. Среди нагромождения погрузившихся в сумрак скал внизу я не сразу различил угрюмый параллелепипед военной тюрьмы. К зданию, наполовину ушедшему в горный склон, не вело никаких дорог; попасть сюда (и, соответственно, выбраться отсюда) можно было только по воздуху. Опознав сигнал флаера, тюремный компьютер включил посадочные огни на крыше, и машина плавно опустилась на большую букву «Н» в центре овальной площадки. Когда-то я интересовался, почему посадочные площадки так маркируются, ведь первая буква в слове «флаер» — «Г». Но вразумительного ответа так и не добился, кроме того, что это

традиция. Наверное, когда-то, до флаеров, у людей были летательные машины, называвшиеся на «Н». Ведь флаеры появились только в ходе Великой Войны. Они тоже основаны на технологиях лагров. Парадоксально, но в конечном счете их вторжение, при всех чудовищных жертвах, принесло нам немало пользы... хотя, конечно же, это не их заслуга.

Грузовой лифт пошел вниз, унося флаер с продуваемой ледяными ветрами высокогорья крыши в теплое ангарное помещение. Еще несколько секунд ушло на нормализацию давления, затем зеленая лампочка показала, что можно выходить. Двое охранников в блестящих жаропрочных доспехах и шлемах встретили меня и проводили в комнату, где уже дожидался осужденный. Внутри охраны не было — никто не должен мешать общению врача с пациентом — и казалось, что в кресле сидит свободный человек, хотя, конечно, сторожевой имплант караулил каждое его движение, готовый в любой миг послать по нервам парализующий импульс.

— Здравствуйте, полковник, — я поставил чемоданчик на стол и принялся извлекать свое оборудование. — Вам рассказали, кто я и зачем я здесь?

— Да, доктор, — ответил он бесцветным голосом, — вы думаете, что я псих.

— Напротив, — профессионально улыбнулся я. — Я думаю, что вы — нормальный человек, попавший в тяжелую ситуацию, — то же самое, впрочем, я нередко говорю и явным сумасшедшим; психиатрия не та область, где честность есть лучшая политика. — Если не возражаете, мы с вами немного побеседуем, и вы расскажете мне, что с вами случилось.

— Можно подумать, если бы я возражал, что-то бы изменилось... — пробурчал он. — Делайте свою работу. Я уже пытался втолковать правду этим дуболомам, но, как и следовало ожидать, вместо специалистов, способных реально подтвердить мои слова, они прислали вас. Я бы, конечно, и сам предпочел оказаться психом...

«Учитывая приговор — несомненно», — подумал я. Однако на симулянта этот человек никак не походил. Разве что на исходящего из принципа «настоящий сумасшедший никогда не признает, что он сумасшедший». Один из распространенных предрассудков на тему психиатрии, кстати.

Я зафиксировал сетку сканера на его голове и сел в кресло напротив, продолжая ободряюще улыбаться.

— Итак, — произнес я, — когда вы впервые почувствовали, что что-то не так?

— Вообще-то, еще во время учебы в академии, — ответил он. — Меня уди-

вило тогда, как мало информации нам дают по войнам прошлого. Конечно, стратегия и тактика войн докосмического периода сильно отличаются от современных и потому не имеют большой практической ценности. Но мне все же было интересно проанализировать их подробнее. И оказалось, что не только в нашей учебной программе, но и вообще эти сведения крайне скудны. Тогда, впрочем, я удовольствовался официальным объяснением: в ходе Великой Войны погибло слишком многое, включая архивы. Альтернативное объяснение — что от нас что-то попросту скрывают — выглядело слишком натянутым. В самом деле, какой смысл делать тайну из далекого прошлого?

Я согласно кивнул, чувствуя, что он ожидает именно такой реакции. Мои приборы пока что не показывали ничего интересного — разве что первоначальная апатия Нормана отступала, но уровень возбуждения далеко было до критического.

— Короче, я успокоился на долгие годы, — продолжал он, — и если и замечал какие-то странности, то им легко находилось объяснение...

— Например?

— Ну например, то, что гибель архивов носила довольно-таки избирательный характер. Технические сведения сохранились намного лучше, чем гуманитарные. Но ведь это естественно: техника важнее для победы в войне, и соответствующую информацию спасали в первую очередь. В общем, меня, как и всех прочих, ничто не настораживало... А полгода назад командование Флота затеяло некую реорганизацию, о подробностях которой я не имею права вам рассказывать, да они и не существенны. Важно то, что всем подобным мероприятиям предшествует тщательное компьютерное моделирование. И мне пришло в голову использовать при построении модели опыт гражданских. Обычно так не делается. Слишком уж все разное у армии и у гражданки — задачи, способы их решения, методы управления, источники финансирования и характер движения финансовых потоков, даже просто численность... Тем не менее мне интересно было поискать метасистемные закономерности. И тут обнаружились странные вещи. Впервые, чрезвычайные уровни секретности. Получить сведения о численности и личном составе любого из истребительных полков намного проще, чем о населении мирного города! Более того — у меня сложилось впечатление, что четкой информационной картины по гражданским объектам просто не существует. Какие-то отдельные клочки и фрагменты. Вы можете найти данные, что в таком-то регионе проживает столько-то народу, но как



это общее число распределяется по городам, в них — по кварталам, по улицам и вплоть до отдельных квартир — таких данных нет. Во-вторых, когда я все же получил модели, используемые гражданами, и начал их тестировать... вы разбираетесь в компьютерах?

— На уровне пользователя, — улыбнулся я.

— В давние времена люди писали для компьютеров программы, — пустился в объяснения он. — Жесткие последовательности команд, определяющие, что компьютеру делать на каждом шаге. Сейчас по такому принципу работают только самые простые машины, да и для тех программы пишут не люди, а более сложные компьютеры. Которые, в свою очередь, основаны на нейросетевом принципе. Для нейросетей нет понятия программы; их не программируют, а обучают. Подсовывают наборы входных и выходных данных, а нейросеть, варьируя свою структуру, учится получать из первых вторые. После того как научится, на вход ей можно давать данные, для которых выход неизвестен. При этом — как конкретно работает обученная нейросеть, не знает никто. Даже она сама. Подобно тому, как человек не может объяснить, каким образом, видя собаку, он всегда понимает, что это собака, какой бы породы, размера и окраса она ни была. Его просто научили, что собаки выглядят так. Структура связей между нейронами сформировалась определенным образом. Впрочем, не мне вам объяснять, что такое связи между нейронами, не так ли? Современные компьютеры устроены похоже. По сути, модели они строят сами, для них нужно лишь правильно подобрать обучающие данные. Так вот. Тестируя на устойчивость соци-

ально-экономические модели, используемые гражданской администрацией, я обнаружил, что они слишком уж устойчивы по численности населения. Проще говоря, начиная с некоторого порога — примерно со ста шестидесяти миллионов человек — модель дает практически одинаковые результаты, какой бы ни была численность. Такое, по идее, может быть лишь в одном случае — если все произведенное тут же проедается, и вообще все плюсы и минусы, проистекающие из изменения численности, полностью уравнивают друг друга, а кроме того, нет существенных ограничений на потребляемые ресурсы. Такая картина характерна скорее для первобытного племени, да и то до тех пор, пока оно не станет слишком большим, а не для высокоразвитой планеты, ведущей межзвездную войну... Но тем не менее, модель работает. Если бы она не работала, правительство, руководствуясь ею, уже довело бы Землю до кризиса, и мы ощутили бы его на своей шкуре, минув официальные сводки... Вы понимаете, что это значит?

— Признаюсь, экономика никогда не была моей сильной стороной.

— Как насчет демографии? Сколько, по-вашему, человек живет на Земле?

— Два миллиарда, — пожал плечами я. — Ну то есть сейчас-то, наверное, больше. После Великой Войны прошло уже достаточно времени.

— Насколько именно больше? Молчите? Неудивительно. Эти цифры нигде не озвучиваются. Про два миллиарда после Войны слышали все, а про текущие данные — никто. Более того, вы наверняка даже не знаете точно, сколько народу живет в вашем городе.

— Эти сведения могут иметь стратегическое значение. Лагры в свое время

могли получить исчерпывающие сведения о наших городах из любой карты памяти для туристов, хорошо, что мы усвоили этот урок...

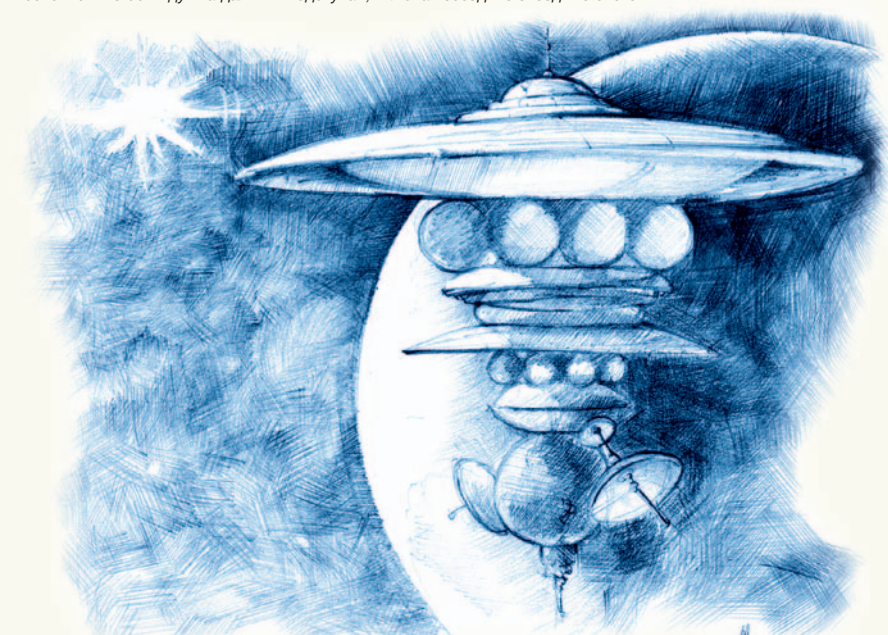
— Да, именно это вдолбила вам пропаганда. Сведения, которые раньше были доступны любому туристу, теперь настолько секретные и стратегические, что добраться до них не может даже полковник аналитического центра Генштаба. Мне очень захотелось взглянуть на наборы данных, использованные для обучения модели, но мне не удалось сделать это официально. Пришлось задействовать кое-какие профессиональные навыки по части добычи информации... И знаете, что оказалось? То, что я и ожидал: всем входным наборам данных с численностью выше пороговой соответствовал фактически один выходной, с косметическими изменениями. Машину искусственно заставили построить модель, в которую можно загнать и два миллиарда, и десять, а результат все равно получить как для полутораста миллионов.

Я, конечно, уже понимал, куда он клонит. Что ж, теории заговора — одно из самых распространенных в психиатрии явлений, не говорящее, впрочем, о невменяемости. Он замолчал, явно желая, чтобы я озвучил вывод сам.

— Значит, по-вашему, на самом деле людей на порядок меньше, чем считается, и правительство это скрывает, — резюмировал я. — Ну а может быть, для задач, решаемых правительством, точное моделирование просто не нужно? Все же в гражданской жизни, в отличие от военной, многое основано на саморегуляции. А модель с меньшей численностью, очевидно, проще...

— Вот именно — проще! — воскликнул он, и одна из кривых на моих индикаторах дрогнула. — Зачем моделировать миллиарды, если можно просто сказать, что они есть? Все равно каждый человек общается с десятками, максимум — сотнями других, и не может оценить точное число... Видите ли, когда я выяснил все это, у меня родилась идея, которую вы уж точно запишете по своей части. Но, когда всю жизнь возишься с моделями, она не выглядит такой уж абсурдной. Кто вам, собственно, сказал, что наш мир реален? Что все мы — не персонажи компьютерной симуляции? Конечно, модель, о которой я вам сейчас говорил, гораздо примитивнее. Она описывает человека лишь как производящую и потребляющую единицу, а не как полноценную личность со всеми ее мыслями и чувствами. Но нет ничего технически невозможного и в полном моделировании личности... и даже множества личностей... были бы компьютеры помощнее. Собственно, возможны даже два варианта. Либо настоящие люди существуют, но лежат при этом в ка-

В основном же бои идут на дальних подступах, включая соседние звездные системы.



ких-нибудь ваннах с питательным раствором, а вся информация, получаемая их нервной системой, приходит из виртуального мира. Это проще — достаточно моделировать лишь внешнюю среду, а не сознания. Более сложный вариант — физически людей вообще нет, мы все существуем лишь в памяти компьютера.

— Ну, это старая идея, — заметил я. — Кажется, ее рассматривали еще в докомпьютерную эпоху. Нечасто, однако, столь философскими вопросами задаются военные.

— Я аналитик, — отрезал Норман. — Мое дело — рассматривать все гипотезы, даже самые невероятные.

— Что толку в подобной гипотезе, если ее даже теоретически невозможно ни доказать, ни опровергнуть? Не проще ли не множить сущности, как заповедовал Оккам?

— Вот именно — теоретически, — энергично возразил он. — Если сложность модели не уступает сложности реального мира, то, находясь внутри нее, действительно ничего не докажешь. Но в том-то и дело, что на практике — всегда уступает! Вселенная бесконечна, а модель — нет. И достаточно лишь обнаружить ее границы. Одну я уже нашел — одновременная симуляция не более чем ста шестидесяти миллионов человек. Причем отнюдь не факт, что каждый из них — полноценная личность. Многие, даже большинство, могут быть чисто статистическими единицами — набор стандартных фраз и стандартных действий без какого-либо собственного сознания. Скорее всего, конечно, это будут люди с невысоким социальным статусом — рядовые в армии, служба на гражданке. И, если поставить их в непредусмотренную сценарием ситуацию, они не смогут повести себя адекватно. Другой путь — искать пространственные границы мира, которые, кстати, могут быть не только внешними, но и внутренними. Зачем тратить системные ресурсы на моделирование областей, где нет ни одного человека — я имею в виду настоящих людей, тех, что обладают самосознанием? Значит, нужно попытаться проникнуть в такие области. Модель также ограничена и во времени. Одно дело — детально проработать текущую действительность, и совсем другое — проделать подобную по объему работу и для любых моментов прошлого. Все эти разрушенные музеи и уничтоженные архивы — удобное объяснение фрагментарности наших исторических знаний... но обратите внимание, сильнее всего пострадали части света, имевшие самую давнюю и богатую историю — Европа и Азия.

— Понятно, — кивнул я. — И что же, для того, чтобы проверить чисто умозрительную гипотезу, вы, офицер блестя-



— Вот именно — проще! — воскликнул он, и одна из кривых на моих индикаторах дрогнула.

щим послужным списком, решились пустить под откос карьеру, нарушить закон военного времени, пойти на убийства...

— Изначально я не хотел никаких необратимых действий, — качнул головой он. — Так, некоторые проверки нестандартными ситуациями... кое-кого из солдат, официантов в кафе... но их результаты можно было трактовать и так, и этак. А потом вскрылись случаи моего несанкционированного доступа, началось это дурацкое расследование. В принципе, в самом худшем случае мне грозил строгий выговор, бегство было чистым безумием... но тут я понял, что как раз такое действие, противоречащее всей моей предыдущей биографии, наверняка не предусмотрено системой. А стало быть, может продемонстрировать ее ограниченность. Я постарался попасть в несколько малонаселенных мест, по моим прикидкам, они могли быть населены одними «статистами»... но оказались вполне реальными, включая обширную область Луны, где нет ни одной базы. Последним из таких мест стала Европа, куда я прилетел с кое-каким оборудованием. Я уже не сомневался, что она — не просто абстрактная область на карте, помеченная, как непригодная для жизни, что туда действительно можно попасть. Но меня интересовало не само ее существование. Я искал доказательства, что жизнь была там раньше. Даже самые варварские бомбежки не могут полностью стереть следы тысячелетней цивилизованной культуры. Что-то должно было остаться, особенно если копнуть поглубже... Я не нашел ничего. Конечно, у меня было не слишком много времени на поиски... и все же я знаю, что такое аннигиляционный взрыв, на какое расстояние долетают обломки, где взрывная волна ослабевает настолько, что каменные здания могут устоять. У крупных городов должны были быть предместья, и в предместьях должны были сохраниться хоть какие-то руины. Ничего этого нет. Нет следов шоссе и железнодорожных насыпей. Никаких признаков плотин и водохранилищ — пусть они были разрушены и вода ушла, но должно было остаться

характерное изменение рельефа и химического состава грунта... В общем, я могу с уверенностью утверждать: никакой великой цивилизации с развитой инфраструктурой в Европе никогда не было.

— И вы решили, что это доказывает вашу гипотезу?

— Да. Поэтому, когда меня нашел патруль, я был практически уверен, что это статисты. И что, если их убить, спустя короткое время их останки просто исчезнут. Или же, наоборот, они могут оказаться неуязвимыми. Мы иногда используем такой прием при моделировании — искусственно присваиваем свойство неуязвимости некоторому объекту, чтобы гарантировать, что он выполнит свою функцию... Они, очевидно, не ждали от меня вооруженного сопротивления, так что мне удалось убить всех троих. Потом я разделал тела, надеясь обнаружить обманку. Однако... конечно, я не медик, но все же имею представление об анатомии, причем не только человеческой... похоже было, что, если передо мной и модели, то сделаны они с точностью до отдельных клеток. Более того, останки нигде не исчезали и разлагались так, как и положено разлагаться трупам под палящим солнцем пустыни. Моделирование таких подробностей, особенно если речь о «статистах», выглядит явным расточительством системных ресурсов — при том, что авторы модели не потрудились изобразить хотя бы самые примитивные руины в Европе...

— Вы поняли, что убили живых людей?

— Во всяком случае, я это заподозрил, — он говорил ровно, и приборы подтверждали его спокойствие. Привыкнув планировать операции, в которых счет жертв мог идти на тысячи, полковник явно не придавал большого значения гибели троих. Видимо, мысленно списывая их на «случайные потери от дружественного огня». У трибунала, однако, было на сей счет иное мнение. И то обстоятельство, что во время убийства Норман не верил в реальность убиваемых, не могло повлиять на приговор.

Если, конечно, я не заявлю, что во время убийства — и других преступле-



ний, начиная с дезертирства, — полковник был невменяем. Пока что, правда, мои приборы не фиксировали никаких существенных отклонений от нормы — разве что дисбаланс полушарий, встречающийся у большинства людей, у него был выражен сильнее обычного, с доминированием левого и некоторой угнетенностью правого. То есть логическое мышление явно превалировало над образным и абстрактное — над практическим. При таком психотипе легко принять самую безумную гипотезу, лишь бы только она была внутренне непротиворечивой. Но это не считается патологией. Однако не всякая психическая патология носит хронический характер; я мог бы заявить, что Норман был невменяем в момент совершения преступлений, а ныне вернулся в норму. Доказать это было бы проблематично, но и опровергнуть тоже. А сомнения, как известно, трактуется в пользу обвиняемого...

— Была у меня, конечно, альтернативная версия, — продолжал он, — что система так старается ради меня. Уровень детализации статистов специально повышен до максимума, чтобы я ничего не заподозрил. Но тогда, опять же, следовало повысить и детализацию Европы в тех местах, где я побывал. А еще проще — попросту подкорректировать мое сознание. Стереть у меня из памяти все размышления, грозящие системе разоблачением... В общем, эта гипотеза показалась мне маловероятной. Но отсюда следовало, что наша история попросту сфальсифицирована. Чтобы понять, каким образом, кем и зачем, я решил порыться в старых книгах. Порыться, естественно, не просто так, на что мне могло не хватить жизни, а с помощью компьютерного анализа. А также побеседовать с кем-нибудь из людей, родившихся до Великой Войны. Найти в сети координаты человека, подходящего для обеих целей, было нетрудно. Я отправился к Голдману.

— Вы пытались выбить из него информацию?

— Нет, никакого насилия. Я просто рассказал ему то, что выяснил сам. Опуская некоторые подробности, — вы же знаете, эти старые гуманитарии такие чувствительные... Конечно, сначала он счел мою гипотезу бредом. Но все же не мог отмахнуться от моих аргументов насчет Европы. Хотя и повторял, что великая европейская культура не могла быть вымыслом... Его воспоминания о Великой Войне — он был тогда подростком — не отличались от того, что описано в сотнях фильмов и мемуаров. Но, разумеется, я и не ждал, что он вот так сразу опровергнет официальную доктрину. Если он и ему подобные молчали все эти годы, вряд ли это можно объяснить страхом или подкупом. Скорее, им просто прости-

ли мозги. Я предложил ему вместе поискать истину в старых книгах. Тех немногих, что сохранились с довоенных времен, — это ведь был его конек. Голдман подсказывал области поиска, я формулировал критерии запроса... мы искали несоответствия и статистические отклонения. Обнаружились очень интересные вещи... То, что я собираюсь сказать, прозвучит для вас еще большим бредом, чем предыдущее, но... Вы, к примеру, хорошо знаете географию?

— Ну, по крайней мере, в объеме школьного курса знаю, — улыбнулся я.

— Тогда вам не составит труда назвать земные континенты?

Психиатр — не следовательно, и фразы типа «вопросы здесь задаю я!» ему не подходят.

— Америка, Европа, Азия, Африка и Австралия, — старательно, как школьник, перечислил я.

— Разве Австралия не слишком мала для континента? Ей бы следовало называться островом.

— Географам виднее, — пожал плечами я.

— А разве Америка не делится на Северную и Южную?

— Любой континент, как и вообще любую область пространства, можно поделить на северную и южную, — ответил я; доселе, несмотря на всю странность речей Нормана, они звучали вполне здраво, но этот вопрос уже отдавал шизофренической логикой. — Равно как и на западную и восточную.

— Да, конечно. Но как вы объясните, что в старых книгах Северная и Южная Америка упоминаются намного чаще, чем, скажем, Северная и Южная Европа?

— Очевидно, культурными различиями между регионами, более выраженными в первом случае.

— Кстати, вы называли Европу и Азию отдельно. Как насчет Евразии, тоже упоминаемой в старых книгах?

— Это культурно-политический термин, а не название континента. Его синонимом является «Старый Свет».

— А что бы вы сказали о человеке, утверждающем, что Италия похожа на сапог?

— Что этот человек, возможно, шизофреник. Отождествление предметов, не имеющих между собой ничего общего, характерно как раз для шизофренического мышления. Впрочем, надо смотреть контекст...

— А почему вы не упомянули Антарктиду?

Приборы показывали, как растет его возбуждение. Он сыпал вопросами, не дослушивая ответы.

— Правильнее — Антарктика, — спокойно заметил я. — Но вы ведь спрашивали о континентах, а не о полных шапках,

— Каково расстояние до Марса?

— Не помню точно. Во всяком случае, больше, чем до Луны.

— Но его нельзя спутать со звездой?

— Конечно, нет. Даже слепой знает, что Марс — это Красная планета.

— Но ведь Луну не называют Серебристой планетой?

— Не называют. Послушайте, что вы хотите сказать всей этой викториной? — не выдержал я.

— Что не сохранилось ни одной географической карты довоенного периода. И ни одной карты звездного неба. И ни одной карты Луны и Марса, если уж на то пошло.

— И что это доказывает?

— Само по себе — ничего. Но в сочетании с намеками, разбросанными по страницам старинных книг... Только намеками, замечу. Не потому, что авторы что-то скрывали. Просто для них это были очевидные вещи, о которых упоминалось вскользь. Например, о том, что Колумб искал морской путь из Европы в Азию. Но если он искал морской, значит, существовал и сухопутный! В противном случае откуда бы европейцы вообще знали о существовании Азии? Или об «итальянском сапоге», который вовсе не обувь, произведенная в Италии, а форма полуострова, где располагалась эта ныне уничтоженная страна. Или о том, что до Войны Марс был виден с Земли именно как звезда. Есть много упоминаний лунных фаз, лунных затмений, лунного света, вызванных Луной приливов — но нигде не говорится ничего подобного о Марсе. Иногда отсутствие информации говорит не меньше, чем наличие... Для Голдмана все это было еще большим шоком, чем для меня. И шок подействовал так, как я рассчитывал — он начал что-то припоминать о довоенном мире. О мире, где Евразия была единым континентом, а Америка — нет. Где полюс Южной полярной шапки лежал Антарктический материк, а Марс был не вторым спутником Земли, а самостоятельной планетой...

Я молча слушал, не отрываясь от показаний приборов.

— Увы, — продолжал Норман, — он так и не успел рассказать мне, что произошло потом. Я помню выражение ужаса на его лице, и в следующий миг он повалился на пол. Возможно, его убило потрясение, когда он вспомнил правду. Или же при промывании мозгов ему и ему подобным вложили программу самоликвидации в случае прорыва блокады... Но мне уже все стало ясно. Еще несколько дней я исследовал книги один, все больше убеждаясь в своей правоте. И знаете, кстати, что я еще понял? Что история Великой Войны удивительно похожа на комикс. Вам никогда не приходило это в голову?

— Мне кажется, это неуместное сравнение.

— Вот-вот, никому и в голову не приходит сравнивать. Как же, святое, миллиарды отдавших жизнь за победу, не забудем и не простим... и низкий развлекательный жанр. Меж тем сюжет совпадает один в один. На людей обрушивается некое Великое Зло, поначалу его преимущество в силе абсолютно, человечество на грани гибели... а потом вдруг кучка смельчаков в результате одной операции в единый миг переламинает ход событий и добивается победы. Вы в самом деле в это верите? Что можно было вот так вот запросто захватить важнейшие технологии лагров, быстро разобраться в них и в кратчайшие сроки силами немногочисленных астероидных баз наделать столько кораблей и оружия, чтобы разгромить могучий флот вторжения, готовившегося без всякой спешки?

— И что же, по-вашему, произошло на самом деле?

— То, что и должно было произойти, — пожал плечами Норман. — Лагры должны были победить, и они победили.

— Тогда почему мы еще живы? И откуда у нас лагронские технологии?

— Я не думаю, что лагры изначально планировали наше уничтожение. Подчи-

нение — да. Но в чем официальная пропаганда права, так это в том, как яростно мы сопротивлялись. Могу предположить, что для лагров это и впрямь оказалось сюрпризом. Что другие расы не демонстрировали столь самоубийственный патриотизм перед лицом явно превосходящего противника. Конечно, среди людей наверняка были и коллаборационисты, но на общем фоне лагры решили, что доверять им опрометчиво. Может быть, тот эпизод с австралийцами и впрямь имел место. Но лагры оказались весьма разумной расой. Вместо того, чтобы полностью уничтожить непокорных землян, они все же нашли способ нас использовать. Они знали, что мы не станем воевать на их стороне, зато будем самоотверженно воевать за Землю. Оставалось лишь внушить нам, что некая планета, находящаяся на стратегически важном для них направлении — это и есть Земля. После чего, разумеется, снабдить нас подходящим оружием и технологиями, дабы мы максимально эффективно выполняли свою задачу. И вот уже шестнадцать лет мы героически прикрываем империю лагров от кхрак'ков, — голос полковника звучал спокойно, но приборы показывали, как бушует в нем гнев. — Конечно, переселили они не всех. Не думаю, что пол-

тораста миллионов — это все, что оставалось от человечества на момент окончательной победы лагров. Скорее, они просто рассчитали, что такого количества будет достаточно для поставленной задачи. Хотя нам и было сообщено, что нас два миллиарда — видимо, для поддержания боевого духа... А может, даже с их технологиями психическая обработка и переброска через космос миллиардов была бы слишком хлопотным делом. Им ведь и так пришлось нелегко, — произнес он с издевкой. — С одной стороны, они не могли полностью уничтожить нашу память о прошлом — и личную, и, что еще важнее, документальную. Ведь тогда мы бы лишились корней, на которых и держится наш патриотизм. С другой — мы не должны были заметить разницу между подsunутой нам планетой и Землей. Создавать для нас фальшивую историю, подкрепленную миллионами эрзац-свидетельств, от манускриптов до дворцов и замков, было бы, конечно, чересчур сложно. Поэтому лагры просто уничтожили все, что могло их разоблачить, подsunув нам байку о гибели музеев, архивов и памятников старины в ходе войны. Но те фрагменты культурного наследия, которые могли вписаться в новую реальность, оставили. К сожалению для них, фильтрацию они провели халтурно. Все же чужая культура, чужая психология... прямые указания они нашли и вымарали, а вот косвенные...

— И где же, по-вашему, настоящая Земля?

— Я не нашел никаких астрономических данных. Это они вычищали в первую очередь. С Марсом, наверное, вышел единственный прокол... Сначала я подумал, что, раз наши корабли могут прыгать лишь на девять парсеков, Земля как минимум в десяти. Но потом понял, что это было бы слишком рискованно для лагров. Ведь рано или поздно мы наладим производство гипертоплива в соседних звездных системах и продвинемся еще на девять парсеков, потом еще... А то и разрабатываем все-таки дальний гиперпрыжок. Думаю, Землю они просто уничтожили. Вместе со всеми, кто там оставался...

— А что вы хотели от Грюнберга?

— Последнего доказательства. Вероятно, лагры переселили сюда вместе с людьми и некоторые виды животных, но уж точно не всю биосферу Земли. Значит, между земными и местными видами должна просматриваться четкая различимая разница на генетическом уровне. Наверняка для нее придумано какое-нибудь специальное объяснение, как и для всего остального... но достаточно самого факта ее наличия, предсказанного моей теорией.

— И что вы собирались делать дальше?

— Открыть людям правду, разумеется. Хотя, подозреваю, кое-кто в прави-

«Для Голдмана все это было еще большим шоком, чем для меня».



тельстве прекрасно ее знает. Иначе все эти махинации с численностью населения были бы невозможны.

— По-вашему, правительство сотрудничает с лаграми?

— Найти нескольких коллаборационистов и поставить их во главе патриотов не так уж трудно... Ну что, доктор? По-вашему, все это похоже на паранойю?

— Не думаю, — сказал я, вставая из-за стола и снимая с него сенсоры.

— Вы добьетесь пересмотра дела? — он посмотрел на меня с надеждой, впервые отчетливо проступившей сквозь панцирь внешнего спокойствия.

— Я врач, а не адвокат, — развел руками я, — но я, конечно, сделаю все, что от меня зависит.

— Доктор, если они все-таки прикончат меня... пообещайте, что мое открытие не умрет вместе со мной! Люди должны узнать...

— Конечно, — заверил его я, закрывая чемоданчик. Профессиональная этика.

Охранник за дверью проводил меня в другой кабинет, где уже ждали моего заключения трое членов трибунала.

— Ну что, док? — осведомился председатель, немолодой полковник юридической службы с усталым лицом. — Он сумасшедший?

— Определенно нет, — шагая по коридору, я уже мысленно продиктовал своему импланту текст заключения, и теперь вывел его на печать. Листок выехал из принтера на столе, и я приложил большой палец к квадрату напротив своей фамилии. Квадрат позеленел, подтверждая идентификацию биометрики. — Придуманная им симуляция навязчивой идеи довольно интересна, но приборы-то не обманешь. Этот человек — дезертир и убийца, и должен понести за это ответственность в полной мере.

— Я так и полагал, — кивнул председатель. — Спасибо за консультацию.

— Служу Земле, — ответил я по-уставному.

Три минуты спустя мой флаер взмыл в ночное небо, ложась на обратный курс.

История, рассказанная Норманом, выглядела весьма внушительно, если бы не одно обстоятельство: вся она базировалась на труднопроверяемых утверждениях. Чтобы проверить ее, пришлось бы получать доступ к моделям, используемым гражданской администрацией, проводить изыскания в радиоактивных пустынях Европы, заново перелопачивать старинные книги (при том, что главный специалист по ним был уже мертв)... Все это могло затянуться на несколько недель. Конечно, в итоге лживость утверждений Нормана все равно была бы установлена, но эти несколько недель он оставался бы жив. Кому-то покажется, что это жалкая отсрочка, но человек, приговоренный к смерти, цепляется за каждую минуту. Внешне Норман держался превосходно, но приборы-то действительно не обманешь. На самом деле бравый полковник боялся смерти, и я видел это вполне отчетливо. Что ж — терзаться страхом ему оставалось недолго. Не больше восьми часов.

Алый диск Марса поднялся уже довольно высоко над горизонтом, придавая кровавый оттенок заснеженным пикам. А ведь действительно, в тех немногих старых книгах, что мне доводилось читать, встречался термин «полнолуние», но ни разу «полномарсие»... Да ну, чепуха. Язык развивается стихийно, а не по законам логики. В одних случаях в нем полно синонимов и омонимов, в других — не хватает нужных слов. Например, есть слово «обувь», но нет аналогичного термина для рук, объединяющего перчатки и рукавицы так же, как «обувь» объединяет сандалии и сапоги. «Италия похожа на сапог», вспомнилось мне. Чуть!

А если даже... если на какую-то безумную долю секунды допустить, что Норман прав... тогда он и его идеи тем более должны умереть как можно скорее. Потому что теперь наша Земля — здесь, и другой у нас не будет. И мы должны защищать ее до последнего, как и надлежит истинным патриотам.

Тем, кто может
себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФФЕСИОНАЛОВ



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

This is trial version
www.adultpdf.com

Владимир Аренев

Иллюстрации Александра Ремизова

КОЩЕЕVO OVUM

— Не знаю насчет Кощеевой, но свою смерть я здесь точно найду, — царевич Иннокентий в сердцах пнул узловатые корни дуба и поморщился — то ли от боли, то ли от досады. — Это ж сколько лет он здесь стоит! Вымахал!.. Как такой рубить?

Дурная привычка размышлять вслух появилась у царевича недавно: после того, как он преодолел Топи Непроходимые и Леса Дремучие. В Лесах все и началось: чтобы не задремать, Иннокентий разговаривал сам с собой. Ну и привык понемногу...

— А зачем его рубить?

Иннокентий совсем не по-венценосному подпрыгнул на месте и выхватил из ножен меч. От разговоров с другими людьми он, признаться, отвык.

Тем более — с не-людьми.

Из-за дуба вышел кот — черный, пушистый, наглый. Мягко ступая лапками по золоченой цепи, наполовину вросшей в кору, кот взобрался на сундук и по-хозяйски разлегся на крышке.

— Тьфу, нечистый! Наверно, послышалось! — решил Иннокентий. — А ты, кото-

фей, откуда здесь взялся? Ну-ка, иди сюда, ки-и-ис-кис-кис! Я тебе молочка дам...

— Не-а, — сказал кот (царевич еще раз подпрыгнул, но уже не так высоко). — Спасибо, ученые мы: сперва «кис-кис», а потом за шкурку и в мешок. И на рынок, продавать: «А ка-аму ко-от, гаварявший ко-от!..» — прогнусавил он дурным голосом, подражая прежнему обидчику. — Хватит, и без молочка как-нибудь обойдусь!

И зыркнул на царевичев мешок. Там действительно, судя по запаху, лежало что-то вкусненькое.

— Да не нужен ты мне! — слукавил Иннокентий. — Я сюда пришел за смертью Кощеевой.

— Ясное дело, — хмыкнул кот. — За чем же еще! Ну, раз пришел — бери. Вот она, в сундуке. Ничего, что я на крышке сижу? Если хочешь, могу отойти, мне не жалко.

— Да сиди. Толку-то: дуб мне не срубить, даже если бы у меня и был топор. Сундук не отпереть — вон на нем какой замок! Даже цепи размотать я не сумею: слишком они в кору вросли. Значит, одно мне остается:

ся: перекусить хлебом да сыром, запить молоком и обратно в путь-дорогу собираться. Настоящие мужчины должны достойно принимать свое поражение.

И он — гляди-ка! — в самом деле уселся под дубом, развязал дорожный мешок и — о, кошачьи боги! — вытащил оттуда сперва кусок сыра, потом хлеб, а потом — ох! и еще раз ох! — целую кринку с молоком! Свежайшим (и откуда только взял?!)

(А взял он его очень просто: подоил корову. Проходил мимо вымершей деревушки, увидел буренку, которая сама же и поспешила к нему, — и облегчил ее страдания. Бедняжка бродила с набухшим выменем, и, видно, уже неделю, если не больше, никто о ней не заботился).

— Эй! — крикнул с сундука кот. — Слышишь, ты, царевич так называемый. Давай-ка без упаднических настроений! Что значит «поражение»? С чего это ты взял, что — поражение?! Позорище какое: даже пытаться не стал, а сразу: «Пораже-ение!» — и вперед, припасы харчить! Подъем, «настоящий мужчина», тебя ждут доблестные подвиги и в конце — награда! ...Кстати, тебе чего от Кощея надобно-то?

— Чего всем, — хмуро ответил Иннокентий. — Принцессу разбудить. Эту, как ее... Василису.

— Вижу, не сильно-то ты хочешь ее будить. Не понравилась?

Царевич отмахнулся и отломил еще кусок сыра. И съел.

— Ну-ладно-ладно-так-и-быть-помогу-я-тебе! — затараторил кот. — Но перестань наконец жевать, когда с тобой разговаривают, это же неприлично!

— И как ты собираешься мне помочь?

— Ну, это легко... то есть для кота легко. Все вы, герои, мыслите однообразно: поджечь, срубить, сломать. Нет в вас тонкости. Сам подумай: если сундук с замком, значит...

— Он заперт.

— Значит, имеется и ключ от него!

— И ты знаешь, где он?

— Нет, — честно ответил кот. — То есть знаю, что, когда сундук сюда вешали, ключ унесли и выбросили в Синее-Синее Море, но это в данном случае все равно что «нет». И так бы ты и ушел, несолоно хлебавши, если бы...

— Почему же? — сказал Иннокентий, которому надоели шуточки кота. — Я бы сперва покушал и попил, а уж потом...

— Не перебивай! ...В общем, раскрою я тебе (так уж и быть) страшную тайну. Видишь ли, все волшебные ключи одина-

Мягко ступая лапками по золоченой цепи, наполовину вросшей в кору, кот взобрался на сундук.





ковы. Поэтому — жди здесь и не смей есть и пить! Подвиги должны совершаться натошак!

Кот вскочил, покрутился на сундуке и наконец взбежал по цепи наверх. Не было его долго — Иннокентий и подремать успел, и уже всерьез проголодаться.

— Шдешь? Молодешь! — Кот выскочил из-за дуба, в пасти он держал раскрытый бурой тиной ключик, который бросил к ногам царевича. — Ну, дальше сам: за лазь и открывай.

Кот спрыгнул на землю и с видом своим, независимым подошел к кувшину с молоком:

— Ну, а я покамест...

Он так увлекся, что не заметил, когда Иннокентий успел открыть крышку. Только по запаху и догадался. А, вот еще и по крику.

— Что? — спросил, не отрываясь от сыра.

— Воняет! — обиженно сообщил царевич. — Я-то думал, здесь медведь, заяц, утка...

— Ага, все там и есть, — кивнул кот. — А что, что?! ...Ну-у, ты прям как маленький. Ты представь, сколько они там лежали — это ж ни один Кощей столько не проживет! Потому и сундук прочный, с толстыми стенками: чтоб запахи не просачивались. Ты давай нос не вороти, а доставай яйцо и закрывай скорей крышку, а то в округе все мыши передохнут — на кого мне тогда охотиться? Чай, не каждый день сюда царевичи с молоком заходят!

Иннокентий выполнил все, как велел кот, и, открывши мешок, бережно уложил туда, в особую коробочку, яйцо со смертью Кощейевой.

— Ну, — сказал, — пора мне. Благодарствую, катушка, за помощь.

— Это тебе спасибо, — облизнулся кот. — Если что-нибудь еще — заходи, не стесняйся. А я верну-ка вещицу на место.

Он ловко подхватил с земли ключик и молнией взлетел на цепь.

— Эй, — крикнул ему вдогонку Иннокентий. — Ты откуда его взял-то?

— Тах, у черепахи отной отолшил, — невнятно ответил кот и скрылся в ветвях.

Кощей Бессмертный сидел на срубе колодца, свесивши ноги и, насвистывая простенький мотивчик (что-то из народного), рыбачил.

— А-а, Иван! — сказал Кощей. — Ну, наконец-то.

— Я — Иннокентий, — напомнил Иннокентий.

— Слушай, не будь занудой. Вас тут за столетие столько проходит — башку сломаешь всех запоминать. Поэтому я для простоты всех зову Иванами. Хочешь Василису разбудить — потерпи. Не хочешь — скатертью дорога. И вообще, не шуми, клюет.

Об авторе

Владимир Аренев — киевский писатель, критик, публицист. Автор книг «Отчаяние драконов», «Охота на героя», «Правила игры», «Монетка на удачу», «Книгоед». Рассказы и повести Владимира Аренева публиковались на русском, украинском и литовском языках (автор владеет русским и украинским, часто сам переводит свои произведения). Владимир печатался в журналах и жанровых сборниках московских издательств «АСТ» и «Эксмо».

Творчество писателя охватывает большой спектр жанров и тем: фэнтези, мистический триллер, социальная фантастика, веселые повести-сказки для детей.

В 2001 году украинская версия романа «Правила игры» была отмечена международной украинско-германской премией им. О. Гончара. В 2003 году на международном фестивале фантастики «Звездный мост—2003» рассказ «Rara avis» получил премию читательских симпатий германского русскоязычного журнала «Partner-Nord». В 2003 году В. Аренев стал финалистом Независимой литературной премии «Дебют» в номинации «Фантастика».

Летом этого года в издательстве «Азбука-классика» вышел новый роман Владимира Аренева — «Паломничество жонглера», начало эпической фэнтези-трилогии, действие которой разворачивается в оригинальном мире.

Бессмертный осторожно повел удочку вбок, потом дернул — и в траве забилась огромная щука.

— Отпусти меня, Емеля, я три твоих желания испо... — Щука увидела наконец, кто ее поймал, и выпучила глаза, беззвучно разевавая рот.

Бессмертный покачал головой:

— Я мог бы, конечно, пожелать, чтобы у моего соперника, Ча-Хлыка Нэвмэрэ из восточных степей, пропала вся его коллекция, но это будет неинтересно, слишком просто. Так что — не искушай, дура! — И он, ловко ухвативши щуку за хвост, швырнул ее обратно в воду. — Это издевательство какое-то! — пожаловался Бессмертный царевичу. — Уже в колодце сел порыбачить, думал, хоть здесь обычная рыба попадется — нет же, сплошь чародейская, с «жела-аньями»! Тьфу! Скучно, Иван, скучно жить!

Это (Иннокентий уже понял) Кощей так шутил. Бессмертный выглядел очень даже жизнерадостно: пухленький, розовощекий, голубоглазый, с русыми волосами (их он зачесывал вперед, чтоб не видно было пробивающей лысины).

— Ну, — сказал Кощей, — рассказывай наконец. Добыл?

— Добыл.

— Покажи! — Бессмертный едва сдерживался.

— Не так скоро! — отрезал Иннокентий. — Сперва отведи меня к Василисе, там и обменяемся: яйцо на принцессу.

Кощей смерил его задумчивым взглядом:

— Ну, пойдем, Иван, пойдем. А по дороге расскажи-ка мне, как оно хоть выглядит.

Иван... тьфу ты, Иннокентий тщательно описал свою добычу.



Бессмертный осторожно повел удочку вбок, потом дернул...



Кощей, переменявшись в лице, фыркал и сипел.

— Оно! — Кощей аж зарделся от удовольствия. — Оно самое! Ну, Иван, если не обманул ты меня — получишь и Василису, и... ну, и еще что-нибудь тебе дам, в придачу. Хочешь в колодец моем порыбачить, а? Сам ведь видел, какой там клев.

Тем временем они вошли в Кошеев дворец и по мраморной лестнице спустились к небольшой дверце, что вела в подвал. Точнее, в Подвал — здешние подземелья достойны были только заглавной буквы. Иннокентий мельком удивился, как это Бессмертный ходит здесь без карты и не плурует — а тот уже и карту достал из кармана, взгляделся, кивнул сам себе — и повел гостя в нужном направлении.

«Надеюсь, к Василисе».

Вопреки расхожему мнению, Кощей в Подвале определенно не чах над златом — да здесь и злата не было, одни хрустальные гробы! То есть это сперва Иннокентий решил, что гробы, а потом пригляделся внимательней и понял: витрины! А в них, на черном бархате, лежали птичьи яйца, сотни и тысячи разных яиц!

— Впечатля-ает? — снисходительно хмыкнул Кощей. — Уникальная для коллекция *ovum*’ов, мечта любого дологофила! Что такое «овум»? Эх, Иван-Иван, нельзя же всю жизнь на печи сидеть, надо и в мир выбираться или хотя бы книжки читать! «Овум» означает по-заморски «яйцо», а «долгофилия» — страсть к собиранию яиц. Птичьих, — уточнил он на всякий случай. — И перед тобой, скажу без ложной скромности, одна из величайших коллекций, именно так. Вот смотри. (Тут написано по-заморски, но я, чтоб тебе было понятней, стану использовать просторечные названия). Здесь — яйцо ивы, видишь, голубовато-белое, а просвечивает зеленым. Ива обитает в странах египетских, поедает мзев, имущих крыла...

— А я думал, ива — дерево такое, — встрял Иннокентий.

— Экий ты, Иван, ограниченный! Разве не может одно и то же название для разных вещей использоваться, а? Слушай лучше да гляди, больше-то такого нигде и не увидишь! Тут вот — яйцо парадиза, птички безной, длинной и страшной, а глаз у нее за перьями и не видеть даже. Летает быстро, а когда отдохнуть хочет — вцепится перьями за дерево и отдыхает. Рядом яйцо асиды, эта известна тем, что забывает их в земле: закапывает и улетает. Так же и езгуля о детях своих не заботится, но яйца подкидывает в гнезда другим птицам, а потом, как те их высидят, забирает птенцов обратно в гнездо. А как зима наступает, езгуля соскребаёт с себя перья и влезает в яму или же дупло, там и зимует... Та-ак, это не очень интересно, можно пропустить... Ага, вот гляди: яйцо барнитлега, эти вообще-то не из яиц вылупляются, а из кусков сосновой коры, ежели их пропитать морской водой. Но иногда, в виде исключения... — Кощей повертел в воздухе рукой, дескать, все равно тебе, дураку, не понять. — Ну, опять же, бараночка яйца, бажантов разных — ерунда! Ага, вот интересное: яйцо загоски злонравной.

— Чего-то оно на яйцо езгули похоже, — заметил Иннокентий, чтоб поддержать разговор.

Кощей отмахнулся:

— Это только для постороннего глаза похоже! ...Ну, вот еще яйцо супа, ломикоста, дремлиха... обычное дело. Ага, редкий экземплярчик: яйцо кокоши, едва раздобыл, и то цену пришлось немалую заплатить.

— У куриц такие же, — ляпнул, не подумав, Иннокентий.

— Похожи, конечно, — снисходительно кивнул Кощей. — А это птица любопытная, в воде живет — желвою кличут. Испускает из себя багровый пот, из него краску готовят. Этого яйца даже у Ча-Хлыка нет! Ну-с, — сказал он, останавливаясь у очередного стеклянного гроба, — а сюда, значит, ляжет твоя добыча.

— Сперва Василису покажи, — напомнил Иннокентий.

— Да вот же она! — Бессмертный прищелкнул пальцами, крышка гроба откинулась... под нею лежала, будто живая, Василиса.

«Не то чтобы прекрасная, подумал Иннокентий, но симпатичная, весьма. Главное, чтобы с ней за годы не случилось того же, что с медведем, зайцем да уткой».

— Давай яйцо и цалуй, — махнул рукой Кощей. — Все по-честному, я свое слово держу!

Иван достал и отдал Бессмертному робчонку с трофеем.

— Каков экземпляр-то, каков экземпляр! Изх! — от переизбытка чувств Бес-

смертного едва карачун не хватил. — Уж теперь-то Ча-Хлык обзавидуется! — Он вытащил из кармана штыречек, пробил в яйцо два отверстия на острие и с противоположной стороны. — А ну-тка, каково оно на вкус...

— Осторожней, там иго... — хотел было предупредить Иван, да поздно: Кощей, переменявшись в лице, фыркал и сипел; потом уронил яйцо и сам рухнул на пол, бездыханный.

— Я всегда говорил, что собирательство — пагубная страсть и до добра не доведет, — заявил кот ученый. Он каким-то макаром нашел путь в Подвал и теперь оглядывал ряды стеклянных гробов, вздыхая. — Сколько еды перепорчено. ...Ну, — сказал он Иннокентию, — чего ждешь, счастливчик? Целуй ее. Или стесняешься? — так я вернуться могу.

— Не надо, — царевич опустил на колени, снял с Кощей амулет с заморскими словами «*Ars longa!*», положил себе в карман. — Слушай, — сказал, — тут у него где-то снасти были. Найдешь?

— А молоко у тебя еще осталось? — нагло уточнил кот.

— ...И пусть прознает о том Ча-Хлык. По щучьему веленью, по моему хотенью! — сказал Иннокентий и выпустил щуку обратно в колодец.

— Думаешь, явится? — спросил кот.

— Рано или поздно — обязательно явится! Этому Нэвмэрэ, конечно, из восточных-то степей далеченько топать. Но ты ведь сам говорил, что страсть к собирательству — великая сила!

— А целовать-то ему Василису зачем?

— А необязательно, — согласился Иннокентий. — Пусть охраняет. Желаящие поцеловать всегда найдутся.

— Ты-то сам чего отказываешься?

— Незачем мне. Дома любимая дожидается, вернусь — и женюсь. Я бы и не шел сюда, так батюшка велели подвиг совершить. А мы с Настенькой об жизни простой мечтаем, поселимся где-нибудь в обычном царстве, без чудес этих дурацких, детей нарожаем, народом станем управлять по справедливости!.. Заживем, как в сказке!

«Так и стало по их хотенью: вернулся Иннокентий-царевич, женился на Настеньке и зажили они без чудес, как в сказке!»

— Кеша! — позвала Настенька. — Тут к тебе... кот какой-то пришел. Говорит, твой старый знакомый. Говорит, решил погостить у нас. Говорит!

Царь вздохнул, нацепил корону и подытожил хмуро:

— Вот и сказке конец!..



Юрий Нестеренко

КАК ПРАВИЛЬНО ЧИТАТЬ КРИТИЧЕСКИЕ СТАТЬИ

ХВАЛЕБНЫЕ РЕЦЕНЗИИ

НАПИСАНО

Многообещающий автор

Широкая популярность автора

Заставляет вспомнить лучшие образцы жанра

Не уступает знаменитому роману...

Острый, динамичный сюжет

Автор не понаслышке знаком с боевыми искусствами

Глубоко проработанный мир

Неожиданные, порой парадоксальные повороты сюжета

Автор не поддался модному ныне моральному релятивизму

Автор не боится поднимать серьезные этические проблемы

Раскрыт внутренний мир героев

Глубоко раскрыт непростой внутренний мир героев

Естественно звучащие диалоги

Книга написана простым, живым языком

Роман щедро сдобрен искрометным юмором

Открытая концовка, оставляющая простор для размышлений

Первая книга сериала

Уже не первая книга сериала

Хочется пожелать дальнейших творческих успехов

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

Автор много пообещал рецензенту за хвалебный отзыв

...Среди двенадцатилетних троечников

Две трети книги автор сдул у Толкина, треть у Желязны

По объему

70% произведения представляют собой однотипные описания драк на мечах

70% произведения представляют собой однотипные описания драк на мечах и еще 20% — драк без мечей

Есть карта

Поведение персонажей напрочь лишено всякой логики

Все персонажи четко делятся на Абсолютно Хороших Героев и Абсолютно Плохих Злодеев

Перед главным героем встает выбор: спасти мир или взять деньгами. В итоге он спасает мир, а деньги достаются ему просто так

Есть любовная линия

Есть любовная линия. Один из героев окажется предателем. Один из злодеев перевоспитается

Герои матерятся

Автор матерится

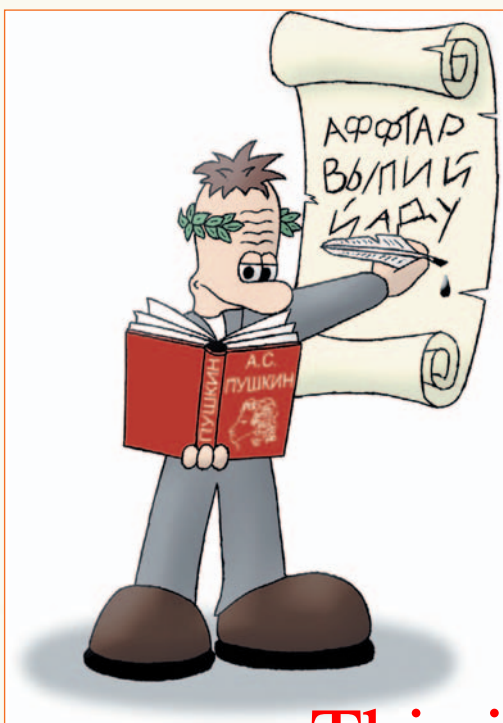
Герои не могут говорить нормально и на каждом шагу пытаются острить. Получается у них плохо

Автор сам запутался в своем тексте и не смог придумать, чем его закончить

Остальные будут еще хуже

Вы ничего не слышали о предыдущих? Неудивительно

...В какой-нибудь другой области



РУГАТЕЛЬНЫЕ РЕЦЕНЗИИ

НАПИСАНО

Автор не разбирается в истории средневековья/физике/биологии

Тяжелый, практически нечитабельный язык

В тексте полно штампов

Психологически недостоверные герои

Отсутствие логики в поведении персонажей

Роман слишком затянут...

...заумен...

...зануден

Не имеет шансов на широкий успех

Неудачное подражание американской фантастике

Интрига отсутствует

Концовка откровенно разочаровывает

Стоило бы поучиться у...

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

Автор использует такие области этих наук, о которых рецензент слышит впервые

В книге встречаются слова длиннее трех слогов, фразы длиннее пяти слов и такие знаки препинания, как точка с запятой, тире и скобки

В тексте встречаются идиомы, пословицы и поговорки

Взгляды героев отличаются от мировоззрения рецензента

Рецензент в аналогичной ситуации взял бы деньгами

Персонажи не только дерутся, но и разговаривают...

...причем разговаривают не о выпивке и не о бабах...

...и даже не пытаются острить!

На всю книгу — ни одной драки на мечах!

Действие происходит не в Москве и даже вообще не в России

Нет любовной линии

Нет хэппи-энда

А солистам Большого Театра — у Филиппа Киркорова

ТРУДНО БЫТЬ БОРГОМ

ИДЕЯ - ПЁТР ТЮЛЕНЕВ
РИСУНОК - АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ

В ПЕРВОМ ЖЕ СРАЖЕНИИ
МЕНЯ СИЛЬНО ЗАЦЕПИЛО...

НЕ ВОЛНУЙСЯ,
ЗАШТОПАЕМ!



РАНЬШЕ
С ТАКИМ РАНЕНИЕМ БОЕЦ
ОТПРАВИЛСЯ БЫ НА
ДЕМБЕЛЬ.

А ТЕПЕРЬ МЫ
ПРОСТО ПРИДЕЛЫВАЕМ
МЕХАНИЧЕСКУЮ КОНЕЧНОСТЬ
И ВОЗВРАЩАЕМ
В СТРОЙ!



В СЛЕДУЮЩЕМ БОЮ
Я НАРВАЛСЯ НА МИНУ...



НУ КАК НОЖКИ?
НЕ ЗАБЫВАЙ
СМАЗЫВАТЬ!

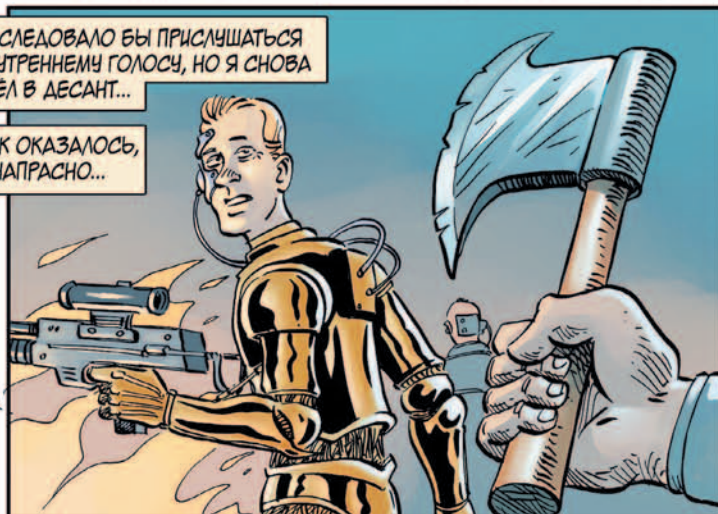


И КОГДА ОДНАЖДЫ НЕ РАСКРЫЛСЯ
СТРАТОСФЕРНЫЙ ПАРАШЮТ,
СТАЛО
ЯСНО, ЧТО Я - НЕУДАЧНИК...



МНЕ СЛЕДОВАЛО БЫ ПРИСЛУШАТЬСЯ
К ВНУТРЕННЕМУ ГОЛОСУ, НО Я СНОВА
ПОШЁЛ В ДЕСАНТ...

...КАК ОКАЗАЛОСЬ,
НАПРАСНО...

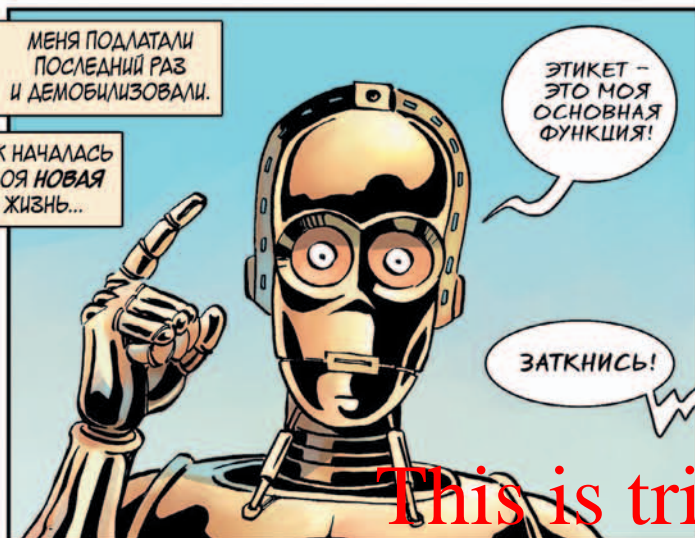


МЕНЯ ПОДЛАТАЛИ
ПОСЛЕДНИЙ РАЗ
И ДЕМОБИЛИЗОВАЛИ.

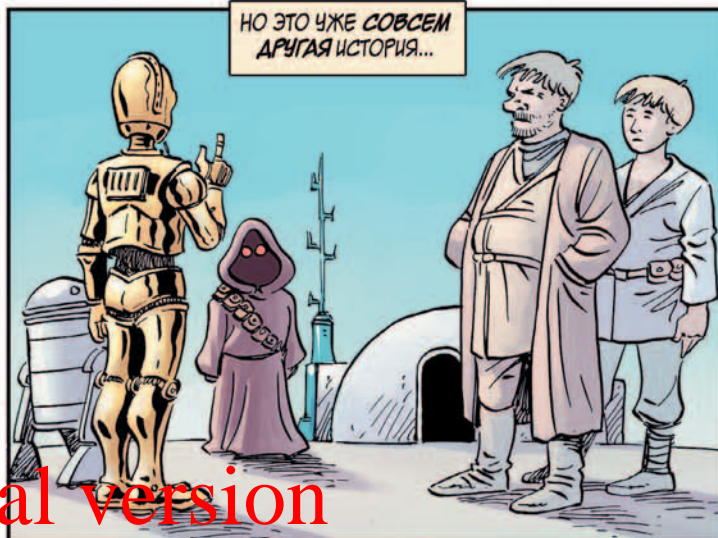
ТАК НАЧАЛАСЬ
МОЯ НОВАЯ
ЖИЗНЬ...

ЭТИКЕТ -
ЭТО МОЯ
ОСНОВНАЯ
ФУНКЦИЯ!

ЗАТКНИСЬ!



НО ЭТО УЖЕ СОВСЕМ
ДРУГАЯ ИСТОРИЯ...





ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

В новом конкурсе на знание фэнтези и фантастики вопросы напрямую связаны с тем, о чем регулярно пишет «МФ».

Условия участия в «Фантастической викторине» просты: перед вами 15 вопросов, для каждого есть 4 варианта ответа. Только один из четырех вариантов — верный, его и нужно указать. Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на otvet@mirf.ru или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Викторина — август». Обязательно указывайте полностью фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Десять читателей, приславших наиболее полные правильные ответы (а желательно — двенадцать верных ответов), станут обладателями новейших фантастических и фэнтези-книг, выпущенных российскими издательствами, а также получат аудиокнижки от компании «СОЮЗ»! Если писем с полностью правильными ответами наберется более десяти, то редакция определит счастливичиков жребием. Желаем удачи!

1. Сборник «Дорога короля» посвящен:

- а) Стивену Кингу
- б) Джону Рональду Руэлу Толкину
- в) Герберту Уэллсу
- г) академику Королеву

2. Изначально термин «космическая опера»:

- а) был взят из теории музыки
- б) появился из-за ошибочного перевода
- в) был названием одного из первых произведений этого жанра
- г) был презрительным обозначением типа «мыльной оперы»

3. Арракис — вернее, его земной аналог, где проходили съемки фильма, — находится в:

- а) Мексике
- б) Австралии
- в) Монголии
- г) Тунисе

4. Если вспомнить известное утверждение, то можно сказать, что орки в мире Warhammer подобны:

- а) туману
- б) истине
- в) удаче
- г) бумаге

5. Согласно Панову, первой цивилизацией на Земле были:

- а) люды
- б) навы
- в) асуры
- г) таты

6. На торфяных болотах Британии, как известно, встречается собака Баскервильей. А на кладбищах — черный пес:

- а) баргест
- б) прет
- в) лелойе
- г) петербург

7. Каминоане терпеть не могут:

- а) фиолетового цвета

- б) несовершенства
- в) звука флейты
- г) яблочного сока

8. «Ларэ-и-г'аз» переводится как:

- а) «Не умирай»
- б) «Будь вежлив»
- в) «Лети!»
- г) «Найди себя»

9. Один из слоганов фильма «Город грехов» гласит: «Без греха не будет...»:

- а) жизни
- б) надежды
- в) правосудия
- г) города

10. Летопись Кланов мира Battletech ведется с момента Исхода — когда, спасая людей от гражданской войны, их увел из Внутренней Сферы:

- а) Александр Керенский
- б) Борис Савинков
- в) Владимир Ульянов
- г) Григорий Распутин

11. Согласно греческому мифу, мать кентавров:

- а) олива
- б) радуга
- в) ручей
- г) облако

12. Озеро Светлояр, на дно которого, по преданию, опустился град Китеж, находится:

- а) в Новгородской области
- б) в Белгородской области
- в) в Нижегородской области
- г) в Архангельской области

Подготовила Татьяна Луговская.

Итоги конкурса «Знакомые лица» («МФ», июнь 2005)

В июньском «Мире фантастики» главным призом был замечательный DVD-плеер DVTech D630. Для того, чтобы победить в конкурсе «Знакомые лица», было необходимо точно назвать имена девяти фантастических персонажей, запечатленных на кинокадрах. Абсолютно верных ответов пришло несколько, и в результате обладателя DVD-плеера определил жребий. Победителем конкурса «Знакомые лица» торжественно объявляется наш читатель Андрей Чупров (г. Владивосток). Андрею достается главный приз, а также фильм на DVD. Кроме то-



го, DVD-диски с кинофильмами от компании «Twister» получают еще 9 читателей, максимально приблизившихся к победе в конкурсе: Алексей Велигурин (г. Воронеж), Екатерина Канель (г. Нижний Новгород), Юлия Морозова (г. Кемерово), Георг Пономарев (г. Омск), Ярослав Сорокин (г. Уфа), Анастасия Сошникова (респ. Удмуртия, г. Воткинск), Антон Фадеев (г. Санкт-Петербург), Илья Шихов (г. Пермь), Александр Щипанов (Пермская обл., пос. Звездный).

Поздравляем всех, кто выиграл призы, и отдельно — Андрея Чупрова, который сможет смотреть DVD-диски «Мира фантастики» на новеньком плеере. Других участников конкурса призываем не отчаиваться, а испытать удачу в новой фантастической викторине.

Ну и, наконец, правильные ответы конкурса «Знакомые лица»! 1 — Меровинген (Merovingian, из фильмов «Матрица: Перегрузка» и «Матрица: Революция»); 2 — Виктор Фриз, он же Мистер Мороз (Victor Fries/Mr. Freeze, из фильма «Бэтмен и Робин»); 3 — Луртц (Lurtz, из фильма «Властелин колец: Братство Кольца»); 4 — Фиона (Fiona, из мультфильмов «Шрек» и «Шрек 2»); 5 — Сэйзи Тиин (Saesee Tiin, из новой трилогии «Звездных войн»); 6 — Эллен Рипли (Ellen Ripley, из киноцикла «Чужой»); 7 — Уиллоу (Willow, из одноименного фильма); 8 — Франческа Кук, она же Фрэнки (Francesca Cook/Franky, из фильма «Небесный Капитан и Мир Будущего»); 9 — Бендер (Bender, из мультсериала, которому посвящена отдельная статья в этом номере журнала).



ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ



По традиции на «Почтовой станции» я отвечаю на вопросы читателей. Но, честно говоря, формат «вопрос-ответ» уже поднадоел поклонникам журнала, да и мне самому. В сегодняшней «Станции» опубликованы письма, которые могут вызвать дискуссию. И я попытался эту дискуссию начать, не во всем согласившись с мнением читателей. Готовы спорить? Жду ваших писем на адрес редакции (внизу на следующей странице).

Лечимся от фэнтези?

Здравствуй, уважаемая редакция «Мира фантастики»!

Хочется выразить благодарность и признательность за ваш чудесный журнал! Взяв его в руки, я поняла, что если человек бредит магией, драконами, коллекционными карточными играми и приключениями в отдаленных уголках вселенной, проводит практически все свободное время с книгой или за рисованием фантастических пейзажей, то это не патология, срочно требующая лечения, а вполне нормальное явление, объединившее тысячи людей по всему миру.

С уважением, *Bat*, Липецкая обл., г. Елец

Если человек проводит значительную часть свободного времени за фантастическими книгами и занятием живописью, то это, конечно, не патология, а вполне респектабельное увлечение, по-английски именуемое «хобби». Главное — помнить, что существуют и другие, не менее достойные виды развлечений, которые не связаны с фэнтези или НФ. Например, общение с друзьями, поход в ночной клуб на танцы или в лес на пикник, спортивные

игры... Зачастую совершенно замечательные романы, фильмы, игры относятся не к фантастическим, а к реалистическим жанрам. Я, в частности, читаю «реалистические» книги (не обязательно художественные) и смотрю «нефантастическое» кино не реже, чем книги и фильмы фантастические.

Не стоит ограничивать себя только фантастикой и фэнтези. Наш журнал никогда к этому не призывал. «Мир фантастики» — издание строго тематическое, но редакция вовсе не считает, что увлечение «фэнтези и фантастикой во всех проявлениях» стоит возводить в ранг культа. Настоящий мир, реальные события зачастую более интересны и непредсказуемы, чем порождения фантазии. Поэтому если человек — процитирую письмо *Bat* — «бредит магией и драконами», наверное, уже есть повод обратиться к врачу.

В моих словах есть доля иронии — не воспринимайте вышесказанное как занудное нравоучение. Ведь я прекрасно понимаю, что для подавляющего большинства читателей, как и для редакции, фэнтези и фантастика — любимое хобби, но не смысл существования.

Классики кино и отечественной фантастики

Доброе утро (день, вечер), дорогой журнал!

Постоянной читательницей я стала с июля 2004. С тех пор все приобретенные мной номера «МФ» аккуратно складываются на отдельной, выделенной специально для «МФ» полке по соседству с любимыми книгами...

Очень надеюсь, что вы примете во внимание некоторые замечания с моей стороны:

1) Было бы очень приятно увидеть статьи, посвященные деятелям кино, которые внесли существенный вклад в развитие фантастических жанров.

2) И о классиках. А. Беляев, И. Ефремов, К. Булычев... Надеюсь, у вас найдется место для тех, на чьих произведе-

Предназначение «Мира фантастики»

...Вырублены священные рощи, пылятся на музейных полках бубны шаманов, исчезли из аптечного ассортимента приворотные зелья. Человечество выбрало индустриальный путь развития и не рассчитывает более на помощь природных, стихийных сил, предпочитая покорять природу.

«Мир фантастики» — это фантастический журнал для тех, кто верит, что в мире еще есть место для чуда и волшебства.

С уважением, Елена К., Московская обл., г. Бронницы.

ниях выросло не одно поколение советских читателей, чьи произведения и сейчас читаются на «ура». Буду особенно благодарна за статьи о К. Булычеве.

...Не знаю, что бы я делала без вашего журнала. Всей редакции огромный привет!

С уважением, *Настасья*, г. Екатеринбург

...Не могли бы вы рассказать о русских (советских) классиках фантастики: Беляеве, Звягинцеве, Снегове, Кире Булычеве и других. В мартовском номере 2005 года в статье о космической опере ни слова не сказано о романе «Люди как боги» Снегова. По-моему, это один из самых интересных космических романов, где описаны космические бои — бои, происходящие в открытом космосе, а не на планетах, как в других книгах.

Буду с нетерпением ждать следующих встреч с вашим журналом.

Л. Богомаз, Украина, г. Харьков

Статьи о деятелях кино не появлялись до сих пор на страницах «Мира фантастики» по двум причинам. Во-первых, у редакции нет уверенности, что биографии киноперсоналий будут интересны широкому кругу читателей. В «Книжном ряду» рубрику «Классики» мы открыли давно, и она оказалась очень востребованной. Произойдет ли то же с аналогичной рубрикой в «Видеодроме»?





Автор книги сам определяет пути своих персонажей, развитие сюжета, сам создает мир. Он — единственный творец произведения, поэтому обычно читать о творческом пути известного писателя — как минимум интересно. А вот у кинофильмов не один, а множество авторов: продюсер, режиссер, сценарист, оператор, художник, мастер спецэффектов... Даже если бремя всех этих профессий возложил на себя один человек (а такое в кинофантастике делал, например, Стэнли Кубрик), все равно остаются актеры — именно они создают образы персонажей.

Есть и второе соображение против рубрики о кинодеятелях. Наш журнал пишет о фантастике в кино, а не о кинематографе вообще. Писатель-фантаст, как правило, редко уходит в другие, нефантастические жанры. А вот знаменитые творцы кинофантастики обычно немалую часть своего творчества посвящают реалистическим картинам. Даже если говорить о признанных мастерах фантастического кино, создателях новых направлений в киноискусстве, таких, как Стивен Спилберг, Ридли Скотт, Роберт Земекис, тот же Кубрик, да даже Джордж Лукас — в списке их выдающихся произведений далеко не последнее место занимают сугубо реалистические ленты. Это значит, что называть Спилберга и Лукаса «режиссерами-фантастами», по крайней мере, некорректно.

Поэтому, прежде чем открывать рубрику о киноклассиках, «МФ» хотел бы узнать мнение читателей. Нужна такая рубрика, и, если «да» — о каких кинодеятелях вы хотели бы узнать?

Ну, а о классиках советской фантастической прозы мы, конечно же, будем писать в одноименной рубрике «Книжного ряда». Можно считать, что первым материалом из этой серии была статья о творчестве братьев Стругацких (январь 2005).

Кстати, не соглашусь с Настасьей, которая полагает, что произведения Беляева и Ефремова «и сейчас читаются на «ура». Скорее, они интересны как история, примеры того, какой была популярная фантастика полвека назад. То же касается наиболее известных работ американских фантастов 40-60-х годов. Читать их с тем же отношением, что и современную фантастику, уже не получается. Научно-технический прогресс быстро «состаривает» фантастическую прозу, и читателю приходится мириться с клеточными организмами на Венере и перфокартами в компьютере звездного крейсера. Если вы не согласны с моим мнением — пишите в редакцию. Возможно, получится интересная дискуссия.



Вы держите в руках 24-ый номер «Мира фантастики». Для ежемесячного издания это означает, что подошел к концу второй год со дня появления журнала. Конечно, редакция не пропустит знаменательной даты. Первый номер «МФ» вышел в свет в сентябре 2003 года. И в следующем, 25-ом, сентябрьском номере вас ждут праздничные материалы, приуроченные ко второй годовщине со дня рождения «МФ». Вы узнаете о том, как создавался журнал, о тех людях, которые его делают с самого первого номера, а также



сможете оценить новые рубрики, дебютирующие в сентябре. Еще 16 страниц, добавленных к журналу, позволят уместиться не только юбилейным текстам и новым рубрикам, но и расширить рамки существующих разделов. С 25-го номера и далее в «Мире фантастики» будет уже 144 страницы.

До встречи в праздничном выпуске «Мира фантастики»!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:

- новый Email редакции: pochta@mif.ru
- 111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»
- форум на сайте www.mif.ru

Репортаж со «Дня игры-2005»

26 июня в Москве прошел «День игры-2005», организованный компанией «Алегрис», российским дистрибьютором военно-тактических игр «Warhammer», «Warhammer 40000» и «Властелин колец». Информационную поддержку оказывал «Мир фантастики». Внимательный читатель журнала помнит, что «МФ» приглашал всех желающих на это мероприятие в июньском номере.

На «Дне игры» побывало, по оценкам редакции «МФ», несколько сотен человек. Поклонники военно-тактических игр участвовали в турнирах по «Warhammer» и дру-

гим играм английской компании Games Workshop, в конкурсе работы с миниатюрами. Модели, выставленные на конкурс на лучшую миниатюру, были представлены на специальном стенде. Постоянно функционировал импровизированный магазин, где можно было приобрести новейшую продукцию из линеек различных военно-тактических игр. На нынешнем «Дне игры», помимо варгеймов, была также представлена коллекционная карточная игра «Война», посвященная событиям Второй Мировой.

Немало посетителей пришло на «День игры» по приглашению «Мира фантасти-

ки». Подходившие к столу «МФ» читатели пользовались возможностью пообщаться с представителями любимого журнала, требовали автографы у главреда Николая Пегасова и приобретали для коллекции отдельные номера «МФ». В общем, никто не ушел обиженным! «День игры-2005» приятно удивил масштабом, достойной организацией и стечением большого количества фанатов настольных игр и хорошего фэнтези. Вполне вероятно, что в будущем году это мероприятие станет еще более заметным событием в фантастической жизни нашей страны.



Стол «Мира фантастики» собирал вокруг себя небольшие толпы поклонников фэнтези и НФ.



Мероприятие впечатляло масштабом: за день его посетили сотни участников и зрителей.



Ожесточенные сражения одновременно велись на десятках столов.

ЧИТАЙТЕ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ» В СЕНТЯБРЕ

ЕЩЕ 16 СТРАНИЦ – ТЕПЕРЬ 144 СТРАНИЦЫ
В КАЖДОМ НОМЕРЕ «МФ»!

СПЕЦМАТЕРИАЛ:

ДВА ГОДА В МИРЕ ФАНТАСТИКИ

ЖУРНАЛ ОТМЕЧАЕТ СВОЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

КАК
СОЗДАВАЛСЯ «МИР
ФАНТАСТИКИ»

ЛЮДИ,
КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ
«МФ»

ПРЕМЬЕРА
НОВЫХ РУБРИК!



ВНЕ ЗАКОНА

«ВОРОВСКОЕ» ФЭНТЕЗИ

- ЖАНР АВАНТЮРНОГО ФЭНТЕЗИ
- МИР СИЛЫ АЛЕКСЕЯ ПЕХОВА
- + НОВЫЙ РАССКАЗ О ПОХОЖДЕНИЯХ ГАРРЕТА, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ СЕНТЯБРЬСКОГО НОМЕРА «МФ»



СЕРИАЛ

МИР ПАУКОВ КОЛИНА УИЛСОНА



КОНТАКТ

РОБЕРТ САЛЬВАТОРЕ



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ВЕДЬМЫ



АРСЕНАЛ

МАСТЕРА СТРЕЛБЫ



БЕСТИАРИЙ

ВЕЛИКАНЫ

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В СЕНТЯБРЕ
ЗНАМЕНИТЫЙ ТЕЛЕФИЛЬМ В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

«ВЕЛИКИЙ МЕРЛИН» («MERLIN», 1998)

РЕКОРДНЫЙ ДЕНЕЖНЫЙ ЭФФЕКТ В 40 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ!

РЕДАКЦИЯ МОЖЕТ ПЕРЕНЕСТИ АНОНСИРОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ
В ОДИН ИЗ ПОСЛЕДУЮЩИХ НОМЕРОВ ЖУРНАЛА.

www.adultpdf.com

ЗАВТРА ВОЙНА

трилогия Александра Зорича



© Александр Зорич (идея)
© Евгений Дёко (иллюстрация)
© Издательская группа АСТ

This is trial version
www.adultpdf.com

МИР
ФАНТАСТИКИ

Мир
Фантастики

FORGOTTEN REALMS®

