

# МИР ФАНТАСТИКИ



**КТО ТАКОЙ  
ИЛОН МАСК?**

ТОНИ СТАРК РЕАЛЬНОГО МИРА

16+

**STAR WARS  
BATTLEFRONT**

ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРЕ

**ЧТО ОТРАЖАЕТ  
«ЧЁРНОЕ ЗЕРКАЛО»**

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ СЕРИАЛ  
О ПРИРОДЕ ЧЕЛОВЕКА

**ВЫИГРАЙ  
ПЛАНШЕТ  
ARCHOS**

КОНКУРС

**КАК КИНО СОЗДАЛО  
ФРАНКЕНШТЕЙНА**

ЛУЧШИЕ ЭКРАНИЗАЦИИ ЗНАМЕНИТОЙ ИСТОРИИ

## ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ

| ГЕРОИ И ТАЙНЫ СЕДЬМОГО ЭПИЗОДА | БУДУЩЕЕ ВСЕЛЕННОЙ |  
ЧЕРНОКОЖИЙ ШТУРМОВИК – ЭТО НОРМАЛЬНО!

WWW.MIRF.RU

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ





Мир Фантастики

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ.  
ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

16+



## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв  
Заместитель главного редактора Сергей Серебрянский  
Ведущий редактор Екатерина Пташкина  
Редакторы Александр Гагинский, Борис Невский  
Ведущие рубрик Дмитрий Злотницкий, Павел Ильин, Алексей Ионов, Николай Кудрявцев, Антон Первушин, Ян Трифонов, Андрей Щербак-Жуков  
Арт-директор Денис Недыпич  
Дизайн и верстка Анна Григорьева  
Дизайн обложки Елена Молвинских  
Иллюстрация на обложке Star Wars Battlefront  
Художник-иллюстратор Александр Ремизов  
Помощник по связям с общественностью Дарья Беленкова (belenda@mif.ru)

## НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Роман Арбитман, Пётр Бормор, Василий Владимировский, Александра Давыдова, Андрей Зильберштейн, Родион Ильин, Юлий Ким младший, Александр Киселев, Артемий Козлов, Александра Королёва, Игорь Край, Станислав Минасов, Ирина Нечаева, Василий Рузаков, Алексей Салонов, Кирилл Сипухин, Павел Тимченко, Лилия Чукова

## ИЗДАТЕЛЬ ООО «ИГРОМЕДИА»

www.igromedia.ru • Тел./факс: +7 (495) 730-40-14  
Генеральный директор Евгений Исупов  
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук  
Редакционный директор Геворг Акопян (gevorg@igromania.ru)  
Директор по распространению Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)  
Отдел распространения Дина Ситдикова  
Директор по рекламе Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)  
Менеджеры проекта Анастасия Елагина (nastya.elagina@igromedia.ru), Ирина Нечаева (nechaeva@igromedia.ru)  
Руководитель digital-направления Леонид Молвинских (leo@igromania.ru)  
Менеджер проектов для iOS и Android Евгений Пекло (peklo@igromania.ru)

## АДРЕС РЕДАКЦИИ

www.mif.ru • e-mail: pochta@mif.ru  
Россия, Москва, 111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Мир фантастики»  
Тел./факс +7 (495) 231-23-64

## MIR FANTASTIKI MAGAZINE

Published by Igromedia LLC  
office 32, build. 56, Shosse Entuziastov, Moscow, 111123, Russia  
Phone/Fax +7 495 231 23 64

Editor in Chief/Publisher Lin Lobariov (lin@mif.ru)  
Advertising Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)



## НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

**ESFS Awards «Best Magazine» • 2006**  
награда Европейского общества научной фантастики в номинации «Лучший журнал»

**Бронзовый Икар • 2006**  
за общий вклад в возрождение, развитие и пропаганду традиционной научно-фантастической литературы  
Награда получена главным редактором Николаем Пегасовым

**Премия имени Александра Беляева • 2006**  
за лучшую серию научно-популярных публикаций  
Награда получена редактором Михаилом Поповым

**Дюрандаль • 2006**  
специальная премия фестиваля «Зиланткон» за продвижение фантастической и ролевой культуры

**Премия имени Александра Беляева • 2008**  
за цикл рецензий на произведения научно-художественной литературы  
Награда получена постоянным автором Владимиром Пузиным

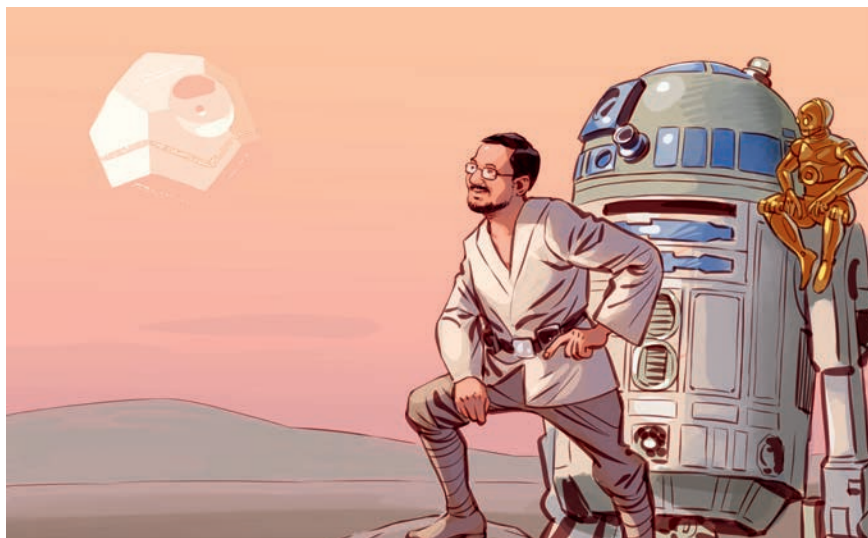
**Приз имени Ивана Ефремова • 2008**  
за выдающуюся редакторскую, организаторскую и просветительскую деятельность в области фантастики

**Премия творческой мастерской Генри Лайона Олди «Второй блин» • 2008**  
за целый мир фантастики

**Странник • 2009**  
награда Конгресса фантастов России в номинации «Лучшее печатное издание»

**Роскон • 2011**  
награда за лучший интернет-проект, посвященный фантастике (mif.ru)

**Фантассамблея • 2013**  
специальная премия «За стойкость»



## ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Пытливый и любознательный читатель/зритель имеет с книгой/фильмом собственные, очень близкие, практически интимные отношения. Он сопереживает героям и зачастую рвётся им помочь, спорит с автором и порой винит его в несчастьях персонажей... И вообще воспринимает описанную вселенную практически как свою собственность. Это налагает на него огромную ответственность, и если во вверенной ему вторичной реальности что-то не соответствует его ожиданиям — к примеру, история заканчивается не так... или просто заканчивается... — он принимает меры.

Так появляются фанфики.

Но вот читатель/зритель убеждается, что вселенная по-прежнему ему подвластна, что он в состоянии туда вернуться и всё исправить лёгким росчерком пера, — и вот тут начинается самое интересное. Потому что, как следует обжившись в новом пространстве, он задаёт себе тот самый сакральный вопрос всей фантастики: а что, если?..

На этом вопросе построен абсолютно весь наш с вами любимый жанр. Неважно, идёт ли речь о западной космической опере, о советской фантастике ближнего прицела или о современной социальной прогностике — в основе всегда лежит пресловутое фантастическое допущение. Которое, собственно, и состоит из вышеупомянутого вопроса.

Так вот. Освоившись в, так сказать, базовой вторичной реальности, наш с вами пытливый читатель спрашивает себя: а что, если... Гарри Поттера распределят на Слизерин? Что, если экипаж «Энтерпрайза» столкнётся с самим собой из будущего? Что, если армия клонов обретёт коллективный разум и завоюет Корусант? Что, если Майлз Форкосиган родился девочкой? Что, если...

Так во вторичных реальностях появляется фантастическая литература. Пренебрежительное наименование «фанфик» маскирует её главную задачу: проверку вторичной реальности на прочность. Качественная, хорошо проработанная вторичная реальность переживёт, не поморщившись, любые фантдопущения, сохранив себя неискажённой. Как и в нашей реальности, фантастика может расширить её границы, добавить новые измерения, но не изуродовать, не извратить. А многие произведения по прошествии времени незаметно срастаются с каноном, и это лучшая судьба, какая только может выпасть фанфику. «Унесённые ветром» и «Скарлетт» уже давно воспринимаются как полноправная диалогия. А вот все попытки ввести в Средиземье злых эльфов так и остались апокрифами. Так же, как и многочисленные садомазохистские упражнения на тему Поттера и Малфоя существуют в собственной резервации, не смешиваясь с основным миром магической Британии.

Чтобы завершить мысль, давайте задумаемся ещё об одном аспекте. Вот, к примеру, приезжал ли и впрямь некто Хлестаков в некий уездный город? Или писатель взял уже знакомый нам вопрос «а что, если?» и написал фанфик? Просто фанфик по нашей основной реальности, а не по вторичной. И что такое, в конце концов, «Джейн Эйр», как не «ангст, гет, NC-13» в принятой нынче классификации?

Отмена расширенной вселенной «Звёздных войн» невозможна, как невозможна отмена всей художественной литературы. Просто на экраны выходит ещё один фанфик, отлично проработанный и не слишком далёкий от исходного корпуса текстов. А что он противоречит другим фанфикам — да кого это волнует, кроме горстки юристов? Никого! И это — замечательно.

Приятного чтения!

Лин Лобарёв  
Главный редактор





## Лучшая фантастика месяца

# «19»

### 5 Эпиграф Пётр Бормор «В яблочко»

#### Спецматериалы

#### 6 Расширенная вселенная, которую мы потеряли

Компания Disney отказалась от Расширенной вселенной, которая почти тридцать лет служила основой канона «Звёздных войн». Давайте вспомним, как появилась эта вселенная, почему впала в немилость и что Disney предлагает нам вместо неё.

#### 14 Книжный ряд

Восьмой «Гарри Поттер», воображаемый друг Колфера, золотая карта, женская мода для фэнов и возвращение «Вархаммера». А также прощание с двумя авторами.



# 16



# 34

#### 16 Контакт Марина и Сергея Дяченко

Эти писатели в представлении не нуждаются — они давно стали классиками русскоязычной фантастики. Немудрено, что творчество Дяченко привлекло внимание кинематографа. Первая их экранизация уже на подходе — фэнтези «Он — дракон», основанное на книге «Ритуал».

#### 19 Книги номера

Кирилл Еськов «Америка (reload game)» • Виктор Пелевин «Смотритель» • Терри Пратчетт «Финт» • Брендон Сандерсон «Огненный мститель» • Майкл Салливан «Восход империи» • Терри Пратчетт, Йен Стюарт, Джек Коэн «Наука Плоского мира» и другие книги, а также советы читателей.

#### 30 Комиксы

Рецензии: Джошуа Дайсарт, Майк Миньола «Б.П.Д.: 1946», Пол Тобин «Ведьмак. Лисьи дети», Джейсон Аарон, Брайан Майкл Бендис, Эд Брубейкер, Джонатан Хикман, Мэтт Фрэнкш «Мстители против Людей Икс», Кирон Гиллен «Молодые Мстители. Том 1. Стиль > Содержание», Уоррен Эллис «Фелл. Град обречённых»

#### 34 Контакт

Джим Саликруп

Comic Con Russia 2015 в числе прочих звёздных гостей посетил ветеран комикс-индустрии Джим Саликруп. Мы пообщались с Джимом и спросили его о работе в Marvel, об отношении к современным фильмам и играм про Человека-паука и обо всяких других вещах.



# 6

#### РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения со своих страниц. Зато на сайте [mirf.ru](http://mirf.ru) и в сообществе [vk.com/mirfantastiki](https://vk.com/mirfantastiki) существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы делаете в сообщении пометку «Можно опубликовать на сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение в сетевых представительствах журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте тексты по электронной почте [story@mirf.ru](mailto:story@mirf.ru), а рисунки на [art@mirf.ru](mailto:art@mirf.ru).
- Текст сохраняйте в формате .rtf, а рисунок — в .jpg.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и контакты (минимум — e-mail) в начале произведения.
- Рассказ или рисунок, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

#### Внимание!

Редакция вступает в переписку с авторами только в том случае, если присланные материалы вызвали интерес.

#### ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с 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 экспедицию (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Далее 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). По всем вопросам, связанным с доставкой журнала, обращайтесь в агентство, через которое оформлялись подписки.

#### КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

«Мир фантастики» + DVD: индекс 46452  
«Мир фантастики» без диска: индекс 84195

#### КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

«Мир фантастики» + DVD: индекс 13003  
«Мир фантастики» без диска: индекс 11802

#### КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

«Мир фантастики» + DVD: индекс 24580  
«Мир фантастики» без диска: индекс 10863

Заказать «Мир фантастики» с доставкой по цене издателя вы можете на сайте [magazinesjournalov.pf](http://magazinesjournalov.pf)

Электронную версию журнала «Мир фантастики» всегда можно приобрести в магазине «Игромания Digital» [igromania.ru/digital](http://igromania.ru/digital)

Интерактивная версия МФ для планшетов iPad™ доступна в магазине App Store

Электронная версия МФ для смартфонов и планшетов Android™ доступна в магазине «Google Play Пресса»

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ № ФС77-43695 от 24 января 2011 года).

Выпускается ООО «Игромедиа».

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 18 300

Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат» 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км

Печать компакт-диска: ООО «ХАЙ-ТЕК МЕДИА КЛУБ» г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, корп. 4

Импортер в Республике Беларусь: ООО «Росчерк» г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123 Тел. +375-17-331-94-27 (41)

© Издание эффицировано

© «Мир фантастики», 2003–2015 год

#### «МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

- [vk.com/mirfantastiki](http://vk.com/mirfantastiki)
- [facebook.com/Mirfantastiki](https://facebook.com/Mirfantastiki)
- [twitter: @Mir\\_fantastiki](https://twitter.com/Mir_fantastiki)
- [instagram.com/MirFantastiki](https://instagram.com/MirFantastiki)
- [youtube.com/user/MirFantastiki](https://youtube.com/user/MirFantastiki)
- [google.com/+MirfRus](https://google.com/+MirfRus)
- [telegram.me/mirf\\_ru](https://telegram.me/mirf_ru)

#### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ООО «Игромедиа» ..... вторая обложка

ARCHOS ..... третья обложка

Издательство «Альфа-книга» ..... четвёртая обложка





## Ретроспектива Франкенштейн «51»

### 38 Видеодром

О четырёх новых экранизациях Геймана, о новом сериале Marvel, о том, как Люк Бессон оказался плагиатором, и о самой безумной поклоннице Джона Сну.

### 40 Съёмочная площадка

Звёздные Войны: Пробуждение Силы • Он — дракон • Ужасики • Маленький принц • Охота на монстра • Франкенштейн

### 45 Особое мнение

Расизм и трейлер «Пробуждения Силы»

Выход нового трейлера седьмого эпизода «Звёздных Войн» вызвал много критики в адрес чернокожего актёра Джона Бойеги, который был замечен в униформе штурмовика и со световым мечом. Разбираемся, почему чёрный штурмовик и джедай — это нормально.

### 51 Ретроспектива

Франкенштейн

Зомби, сшитый из кусков и оживлённый молнией, его невеста, безумный гений, его помощник-горбун — всё это не из романа Мэри Шелли. Эта статья — о том, как Франкенштейн создало кино.

### 56 После финальных титров

Багровый пик • Заражённая • Последний охотник на ведьм • Монстры на каникулах 2

### 61 Контакт

Брюс Кэмпбелл

Этой осенью начал выходить сериал «Эш против Зловещих мертвецов» — продолжение весёлых ужасиков Сэма Рэйми про зомби и парня с бензопилой. К премьере исполнитель роли Эша, Брюс Кэмпбелл, кое-что рассказал про новый сериал.

### 62 Контакт

Дэниел Ву

6 ноября вышел первый полноценный трейлер фильма «Варкрафт» Дункана Джонса. По этому случаю мы пообщались с исполнителем роли Гул'Дана Дэниелом Ву о том, может ли фильм совершить переворот в экранизациях игр, как словить шизу на съёмочной площадке и почему стоит посадить жену на World of Warcraft.

### 64 Ретро-обзор

Провал во времени

Незаслуженно забытый боевик о петле времени, эффекте бабочки и том, как возможность всё исправить превращается в наркотик.

### 66 Сериал

Чёрное зеркало

Эта антология перевернула наши представления о фантастических сериалах. Каждый её выпуск ставил неловкие вопросы об обществе и прогрессе. Сейчас сериал возрождают, и это повод поговорить о нём.

### 70 Финал сезона

Бойтесь ходячих мертвецов. 1 сезон

Ответвление «Ходячих мертвецов» показало нам, как начался зомби-апокалипсис, и освежило застоявшуюся вселенную.



38



40



45



70



72



88

### 72 Игровой клуб

Классический сюжет о сделке с дьяволом часто подаётся в играх довольно однобоко. Но есть и исключения в виде трёх замечательных игр, одна из которых вышла совсем недавно.

### 74 Ретроспектива

Видеоигры по миру Forgotten Realms

Вспоминаем лучшие игры о мире Забытых королевств — Baldur's Gate, Neverwinter Nights и другие.

### 78 Игры будущего

Star Wars Battlefront

Всё, что нужно знать о новой игре по «Звёздным войнам».

### 80 Лучшие видеоигры

Halo 5: Guardians • Меч и Магия. Герои VII • Life is Strange

### 84 Настольные игры

Недавно в России вышла настольная карточная игра по Pathfinder. Вслед за ней готовится выход первого набора для ролевой Pathfinder. Впервые в нашей стране ролевая игра мирового уровня может получить официальное издание и приличный тираж. Чтобы объяснить, почему это значимо, мы расскажем о преимуществах этой игры перед популярной у нас D&D 3.5.  
Рецензии: «Pathfinder. Карточная игра: Возвращение рунных властителей», «Мёртвый сезон: Перекрёстки»





«92

Галерея

«Богатырь»

**90 Врата миров**

Вуки и ситхи в украинской политике, а также небольшой обзор нового сайта «Мира фантастики».

**92 Галерея**

«Богатырь»

Мы поговорили с продюсером грядущего отечественного фильма «Богатырь» и узнали, чего нам ждать от картины про столкновение былинных героев с Кашеем Бессмертным. А заодно создатели фильма поделились с нами несколькими эксклюзивными концепт-артами.

**98 Фантастический туризм**

По следам Дракулы

Места, связанные со знаменитым вампиром и его прототипом, валашским господарем Владом Дракулой.

**103 Если бы**

Что делать, если вы стали зомби?

Быть зомби — это интересно, познавательно и весело. Тут главное — не теряться, держать голову в холоде и следовать нашим простым советам.

**106 Косплей месяца**

Белль (Анна Руднева)

**108 Машина времени**

Известно, что космонавтика расширяет границы наших представлений о Вселенной. Но космические полеты дают и новые знания о человеке. Ведь именно от них зависит, станет наша цивилизация галактической или навечно будет прикована к Земле.

**110 Личность**

Илон Маск

Его называют Тони Старком реального мира, достойным наследником Билла Гейтса и Стива Джобса в одном лице. МирФ разбирается, как скромный компьютерный гик из ЮАР превратился в одного из самых влиятельных бизнесменов наших дней.

**117 Заблуждения**

Война и оружие

С расхожими заблуждениями, связанными с военным делом, можно столкнуться при просмотре исторических фильмов и на страницах фантастических книг. «Мир фантастики» разбирает десяток наиболее популярных мифов.

**Зона развлечений****122 Рассказ**

Марина Ясинская «Седьмой гном»

Как заработать гному в Столице, если к стройке душа не лежит, а в музыканты не берут? Есть ещё один вариант — только связан он с непредвиденными рисками. Зато схема отработанная: отравленное яблоко, хрустальный гроб, все дела...

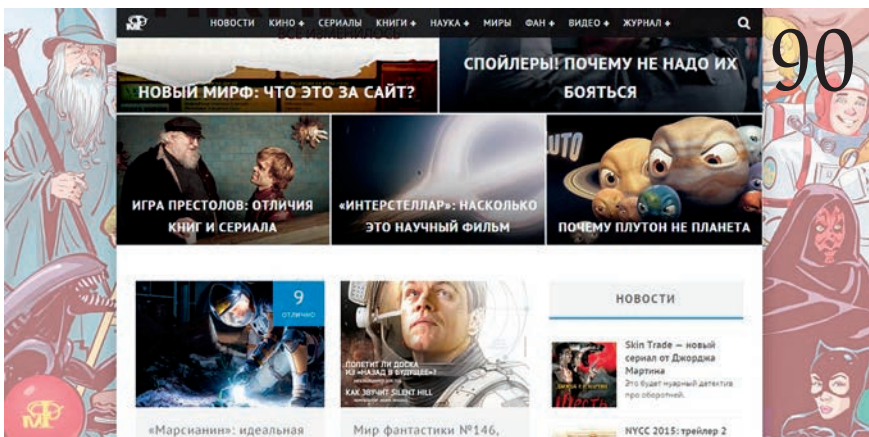
**127 Конкурсная площадка**

Приз этого номера — широкоформатный Android-планшет ARCHOS 101 Xenon Lite.

**128 Зона комикса**

Александр Ремизов

«Пробуждение скрытой надежды»





# В ЯБЛОЧКО

— Ну что ж, мы убедились, что ваша Звезда смерти — могучее оружие. А насколько она надёжна? Нет ли у неё особо уязвимых мест?

— Смеётесь, что ли? Такая огромная и офигенно сложная штука никогда не может быть абсолютно надёжной. Да её ещё и строили второпях, лишь бы скорее. Тут куда ни плюнь — сплошные недоработки.

— И как же вы в таком случае собираетесь обеспечить безопасность миссии?

— Да очень просто! Уже обеспечили. Официально и во всеуслышание заявили об абсолютной неуязвимости нашего оружия. А повстанцам подкинули отлично сфабрикованную туфту о якобы единственном уязвимом месте — сквозной дырке до самого реактора, даже не прикрытой крышкой и без охраны. Я уже распорядился, чтобы декораторы обеспечили на обшивке что-то вроде канализационного люка. Пусть теперь повстанцы лезут туда сколько душе угодно. С той стороны вообще ничего важного нет.

— Ну хорошо. Тогда продолжаем действовать по плану.

\* \* \*

Люк Скайуокер до конца своих дней никому не рассказывал, что произошло в тот день, когда Звезда смерти озарила яркой вспышкой небо Явина.

Ему было стыдно признаваться, что он промазал и вклеил торпеду в какую-то левую форточку. 🌀





# STAR WARS, которые мы потеряли

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ РАСШИРЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Расширенная вселенная «Звёздных войн» — это огромный массив книг, комиксов и других «побочных» произведений о далёкой галактике. Но сам термин «Расширенная вселенная» уже в прошлом. Когда студия Disney приобрела «Звёздные войны», новые владельцы решили, что в основу будущих фильмов лягут совершенно новые истории. А чтобы избежать путаницы между сюжетами фильмов, книг и комиксов, всю Расширенную вселенную вычеркнули из канона и перевели в категорию «Легенды».

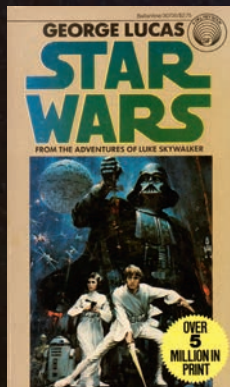
Давайте вспомним, как возникла и как погибла Расширенная вселенная и по чему в ней стоит скучать, а по чему — нет.

## ПРЕДТЕЧИ

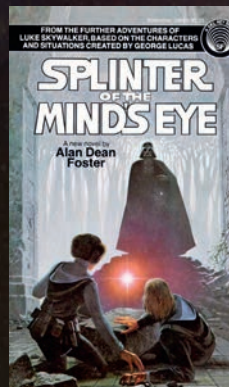
Книги по «Звёздным войнам» вышли даже раньше, чем фильмы. В 1976 году на книжных прилавках появилась написанная Аланом Дином Фостером новеллизация «Новой надежды», причём автором на обложке значился Джордж Лукас.

Конечно, в то время ещё не было ни термина «Расширенная вселенная», ни программы по её развитию. Но уже тогда Лукас смекнул, что потенциал его мира простирается далеко за пределы фильмов. Книги продолжили выходить — в 1978 году Фостер уже под своим именем выпустил роман «Осколок кристалла власти». А в январе того же года издательство Marvel начало выпуск серии комиксов.

Первые авторы книг и комиксов по «Звёздным войнам» не обращали внимания на труды друг друга и основывались на крайне скудной информации из фильмов. Так, Фостер писал «Осколок» на основе



ФОРМАЛЬНО «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ» СНАЧАЛА ПОЯВИЛИСЬ В ВИДЕ КНИГИ, ПУСТЬ И НАПИСАННОЙ НА ОСНОВЕ СЦЕНАРИЯ, И ТОЛЬКО ПОТОМ — НА ЭКРАНЕ



В ОСНОВУ СЮЖЕТА «ОСКОЛКА КРИСТАЛЛА ВЛАСТИ» ЛЕГЛИ ЧЕРНОВЫЕ ИДЕИ ПО РАЗВИТИЮ СИКВЕЛА «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН», РАССЧИТАННЫЕ НА СЛУЧАЙ, ЕСЛИ ПЕРВЫЙ ФИЛЬМ ПРОВАЛИТСЯ В ПРОКАТЕ. ПОЭТОМУ В КНИГЕ НЕТ НЕКОТОРЫХ ГЕРОЕВ, А ПОЧТИ ВСЁ ДЕЙСТВИЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В ДЖУНГЛЯХ И БОЛОТАХ



ПЕРВЫЕ КОМИКСЫ MARVEL ЧАСТЕНЬКО ПРОТИВОРЕЧИЛИ БОЛЕЕ ПОЗДНИМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ, ПОЭТОМУ ИХ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ ВЫЧЕРКНУЛИ ИЗ КАНОНА ЕЩЁ ПРИ «СТАРОЙ ВЛАСТИ»





КОНТРАБАНДИСТ ДЖЕКСОН ЧАСТЕЧКО ПРИВОДИТСЯ В ПРИМЕР КАК ОДНА ИЗ НАИБОЛЕЕ УЖАСНЫХ ИДЕЙ ТЕХ ВРЕМЁН. БАГЗ БАНИИ В «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙНАХ», ПРЕДСТАВЬТЕ ТОЛЬКО!



КОГДА ЛИЦЕНЗИЯ НА ВЫПУСК КОМИКСОВ ПО «ЗВЁЗДНЫМ ВОЙНАМ» ВЕРНУЛАСЬ К MARVEL, ХУДОЖНИКИ ИЗДАТЕЛЬСТВА НЕ СМОГЛИ ПРОЙТИ МИМО ДЖЕКСОНА И ПОМЕСТИЛИ ЕГО НА ОДНУ ИЗ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ОБЛОЖЕК СВОЕГО ПЕРВОГО КОМИКСА

идей Лукаса о том, что будет в продолжении «Звёздных войн», если бюджет второй части урежут. Поэтому в сюжете нет Хана Соло (чтобы не тратиться на Харрисона Форда), а Лея готова закрутить роман с Люком, который ей пока ещё не брат. А многие комиксы вообще намекали, что «Звёздные войны» происходят в нашем мире. Большинство тогдашних материалов не имело никакого отношения к единому канону и со временем было списано в утиль.

## НАЧАЛО

Строительство единой вселенной началось в 1987 году, когда издательство West End Games стало выпускать сценарии для ролевых игр по «Звёздным войнам». Поскольку для этого требовалось множество ранее неизвестных деталей, сценаристы заодно разработали путеводители по вселенной.

Материалы пригодились через несколько лет, когда издательство Bantam Spectra занялось публикацией книг по «Звёздным войнам». Вышедший в 1991 году роман Тимоти Зана «Наследник Империи» вернул интерес к далёкой галактике и положил начало Расширенной вселенной. В те же дни издательство Dark Horse запустило серию комиксов «Тёмная Империя». Сейчас сюжет истории кажется бредовым, но тогда «Империя» стала одной из основ нового канона.

В то время каноном становилось всё, что не противоречило фильмам и предыдущим книгам. Всех героев, все события новых историй заносили в справочники West End Games. Во избежание противоречий каждый новый автор перед началом работы должен был ознакомиться с кипой справочных материалов.

Со временем справочники слили в общую базу данных — «Голокрон». Её хранителю Лиланду Чи поручили следить, чтобы авторы не противоречили друг другу и тем более фильмам. Поначалу он так и делал, но в последние годы политика изменилась, и авторов стали поощрять писать без оглядки на канон. Поэтому Лиланду чаще приходилось не устранять нестыковки, а выдумывать им объяснения.

## УРОВНИ КАНОНА

Расширенная вселенная имела строгое деление по уровням каноничности:

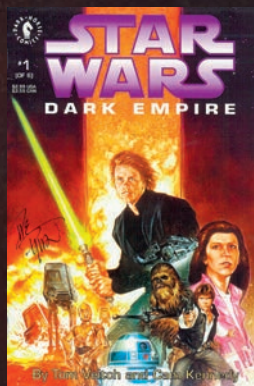
**G-канон** — главный уровень канона. Это проекты, созданные при участии Джорджа Лукаса: шесть фильмов и их сценарии, новеллизации и радиодрамы на их основе. Ни один сюжет не мог противоречить G-канону.

**T-канон** — телевизионный канон. Сюда входили «Войны клонов», над которыми тоже работал Лукас.

**C-канон** (от Continuity, «связность») — к нему относилась большая часть книг и комиксов Расширенной вселенной.

**S-канон** (от Secondary, «вторичный») — устаревшие и неточные произведения. Они считались каноном, пока не противоречили G- или C-канону.

**N-канон** (неканон) — наиболее устаревшие произведения, а также юмористические и альтернативные истории (например, серия комиксов Infinities).



«ТЁМНАЯ ИМПЕРИЯ» ТОМА ВЕЙТЧА СТАЛА ПЕРВЫМ КОМИКСОМ НОВОЙ ЭПОХИ «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН»

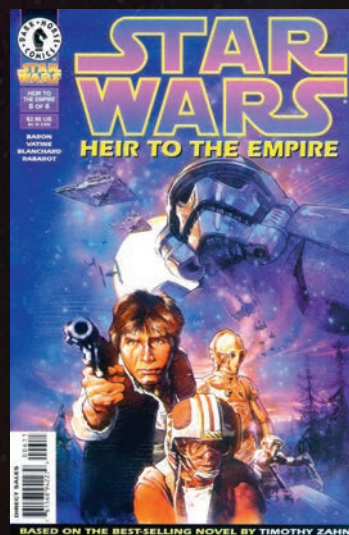


РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И СПРАВОЧНИКИ ПО «ЗВЁЗДНЫМ ВОЙНАМ» ОТ WEST END GAMES ТАКЖЕ СУЩЕСТВЕННО ПОМОГЛИ СТРОИТЕЛЬСТВУ ЕДИНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

РИСУНОК КЭМА КЕННЕДИ СЕЙЧАС МНОГИМ ПОКАЖЕТСЯ СТРАННЫМ. ВОТ ВЫ, НЕ ГЛЯДЯ НА ОБЛАЧКА С ТЕКСТОМ, СМОЖЕТЕ УГАДАТЬ, ГДЕ НА РИСУНКЕ ЛЮК, А ГДЕ — ПАЛПАТИН?

КНИГА, С КОТОРОЙ НАЧАЛАСЬ РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ, ЧЕТЫРЕ ГОДА НАЗАД ОТПРАЗДНОВАЛА СВОЙ ДВАДЦАТИЛЕТНИЙ ЮБИЛЕЙ, СПЕЦИАЛЬНО К КОТОРОМУ БЫЛО ВЫПУЩЕНО АННОТИРОВАННОЕ ИЗДАНИЕ

ОЗНАКОМИТЬСЯ С «НАСЛЕДНИКОМ ИМПЕРИИ» МОЖНО И В ВИДЕ КОМИКСА







РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ ПЕРЕНЕСЛА ДЕЙСТВИЕ «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН» В ГЛУБОКОЕ ПРОШЛОЕ...



...И ДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ. И ДА, СТРАШНЫЙ СПОЙЛЕР: НА ТОТ МОМЕНТ ЛЮК УЖЕ ТОЖЕ УМЕР И СТАЛ ПРИЗРАКОМ СИЛЫ

### ОТНОШЕНИЯ С ЛУКАСОМ

Расширенная вселенная строилась с ведома и согласия Джорджа Лукаса, который «подарил» авторам эпоху после «Возвращения джедая». О событиях до «Новой надежды» он рассказывать запретил, потому что собирался снимать приквелы. Впрочем, это не помешало Кевину Андерсону создать серию комиксов «Сказания о джедаях» о далёком прошлом далёкой галактики.

В начале девяностых дела у Джорджа шли скверно. Популярность «Звёздных войн» осталась в прошлом, а финансовое состояние подорвал развод с женой. Лукас давно отказался от планов снять трилогию и надеялся лишь на приквелы — были бы средства. И тут вышли романы Тимоти Зана и его последователей. Интерес к «Звёздным войнам» вернулся, деньги потекли рекой, и Лукас получил шанс воплотить свои мечты. В те дни он не стеснялся выражать признательность творцам Расширенной вселенной.

Но Джордж легко отрешивается от ранее сказанного. Когда он выпустил приквелы, оказалось, что они во многом противоречат Расширенной вселенной. Даже при том, что её авторы в своё время лично консультировались с Лукасом. Джордж начал отрицать всякую связь между его миром и работами других авторов. Но при этом продолжил зарабатывать на их труде неплохие деньги и без смущения заимствовал их идеи.

*«Я не слежу за всем этим. Я не читал ни одной книги. Я ничего не знаю об этом мире, он отличается от созданной мною вселенной. Но я стараюсь сводить противоречия к минимуму. Сейчас существует «Энциклопедия «Звёздных войн». И если я придумываю имя или что-то ещё, я заглядываю туда, чтобы посмотреть, не придумал ли этого кто-нибудь до меня».*

**Джордж Лукас**

### ПОСЛЕДНИЕ ДНИ

Смутные дни Расширенной вселенной начались в 2008 году, когда появился мультсериал «Войны клонов». Ранее ход этой войны подробно расписали в комиксах и книгах, а Джордж в это не вмешивался. На сей раз Лукас контролировал сценарии сам, поэтому сериал сплошь и рядом противоречит Расширенной вселенной. При этом участие Джорджа автоматически дало «Войне клонов» приоритет над другими материалами. Лиланду Чи приходилось выдумывать объяснения всё новым и новым нестыковкам.

В то же время в издательствах Del Rey и Dark Horse стали заявлять, что больше не намерены оглядываться на канон. Если раньше от авторов требовали ознакомиться с горами справочного материала, то теперь незнание Расширенной вселенной стало чуть ли не преимуществом.

«ВОЙНЫ КЛОНОВ» С ПЕРВЫХ ЖЕ КАДРОВ НАМЕКАЛИ, ЧТО НЕ НАМЕРЕНЫ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ НА СТАРЫЙ КАНОН. ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ПОНЯЛ ЭТО СРАЗУ, ПОДГОТОВИЛИ ЭКРАННЫЙ ВАРИАНТ КВИНЛАНА ВОСА — САМЫЙ СЛОЖНЫЙ И ДРАМАТИЧЕСКИЙ ПЕРСОНАЖ РАСШИРЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПРЕВРАТИЛСЯ В ВЕСЕЛОГО РАСТАМАНА







МАРА ДЖЕЙД  
И ГРАНД-АДМИРАЛ  
ТРАУН — ДВА САМЫХ  
ИЗВЕСТНЫХ ПЕРСОНАЖА  
РАСШИРЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ



БОЛЬШЕ ВСЕГО ФАНАТОВ  
РАСШИРЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ  
РАССТРОИЛ ПАЦИФИСТСКИЙ  
МАНДАЛОР. ВПРЧЕМ,  
СЦЕНАРИСТЫ БЫСТРО  
ПОНЯЛИ ВСЮ АБСУРДНОСТЬ  
ПОДОБНОЙ ИДЕИ. И К ВЛАСТИ  
НА ПЛАНЕТЕ ПРИШЛА  
ВОИНСТВЕННАЯ ФРАКЦИЯ  
«ДОЗОР СМЕРТИ»

Окончательно судьба Расширенной вселенной была решена, когда Disney купили Lucasfilm. 25 апреля 2014 года всей ранее существовавшей Расширенной вселенной присвоили статус «легендарной». Весь её материал стал неканоном.

### НОВЫЕ ПРАВИЛА ВСЕЛЕННОЙ

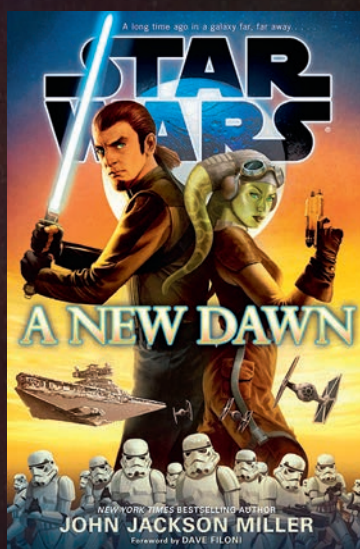
Эту пилюлю Lucasfilm подсластили двумя новостями. Во-первых, новым авторам не возбраняется черпать идеи из прежнего канона. Совсем неканоничным считается только то, что прямо противоречит сюжету новых фильмов и сериалов.

Во-вторых, Lucasfilm отказались от «уровней канона». Они существовали лишь потому, что мнение Лукаса было решающим. После ухода Джорджа на пенсию всех творцов уравнили. А чтобы следить за канонам при создании новых фильмов, сериалов, комиксов и игр, Lucasfilm создали Сюжетную группу. В неё, помимо прочих, вошли Лиланд Чи и автор путеводителей по «Звёздным войнам» Пабло Идальго.

По сути изменилось немного. Сюжетная группа делает то, чем раньше занимался один Лиланд Чи. И следить за канонам будут те же люди, что однажды уже не справились с этой задачей. Даже в авторы книжного цикла позвали в основном всем известных лиц: Джона Джексона Миллера, Алана Дина Фостера, Пола Кемпа, Кристи Голден и Джеймса Лусено.

### БЫЛ ЛИ ДРУГОЙ ПУТЬ?

С отменой старого канона вселенная «Звёздных войн» утратила уникальность. Несмотря на мелкие нестыковки, на протяжении тридцати лет это была чуть ли не единственная мультимедийная вселенная, которая умудрялась сохранять единый канон, безо всяких «параллельных миров», принятых у Marvel и DC. Теперь



НОВЫЙ КНИЖНЫЙ КАНОН  
НАЧАЛСЯ С РОМАНА ДЖОНА  
ДЖЕКСОНА МИЛЛЕРА  
«НОВЫЙ РАССВЕТ»...



...А ПЕРВОЙ КНИГОЙ, КОТОРАЯ  
ПОЗНАКОМИЛА ЧИТАТЕЛЕЙ С НОВОЙ  
ВЕРСИЕЙ СОБЫТИЙ ПОСЛЕ ЭНДОРА.  
СТАЛИ «ПОСЛЕДСТВИЯ» ЧАКА ВЕНДИНГА

же мы не застрахованы от того, что лет через двадцать франшизу не перезагрузят ради очередной серии фильмов.

С деловой точки зрения решение Disney не увязывать новые фильмы с Расширенной вселенной совершенно оправданно. Да, многие фанаты мечтали об экранизации книг Расширенной вселенной, прежде всего трилогии Трауна или цикла «Новый орден джедаев». Но это были несбыточные мечты — никто и никогда не экранизирует сопутствующую литературу. Новые фильмы предназначены для простого зрителя, который в лучшем случае видел шесть старых картин. Нельзя требовать, чтобы зрители прочитали ещё и десятки книг.

Нельзя сказать, что у Disney и Lucasfilm не было иного выхода. Можно было включить элементы Расширенной вселенной в сюжет седьмого эпизода и рассказать





ПЕРВЫЙ НОМЕР НОВЫХ «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН» ОТ MARVEL СТАЛ САМЫМ ПРОДАВАЕМОМ КОМИКСОМ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВАДЦАТЬ ЛЕТ. ВЫПУСК РАЗОШЁЛСЯ ТИРАЖОМ СЫЩЕ МИЛЛИОНА ЭКЗЕМПЛЯРОВ



КОМИКС «ДАРТ ВЕЙДЕР» — ДОВОЛЬНО УДАЧНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК МОЖНО ИНТЕРЕСНО ПОДАТЬ ВСЕМ ЗНАКОМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ



РЫЦАРЬ-ДЖЕДАЙ ЭЙЛА СЕКУРА — ИЗНАЧАЛЬНО ГЕРОИНЯ КОМИКСОВ. ЛУКАС УВИДЕЛ ЕЁ НА ОБЛОЖКЕ И ВКЛЮЧИЛ В ПРИКВЕЛЫ



ДВУХЖИЛКОВЫЙ СВЕТОВОЙ МЕЧ ДАРТА МОЛА ВПЕРВЫЕ БЫЛ СОЗДАН ЭКСЗАРОМ КУНОМ В КОМИКСЕ «СКАЗАНИЯ О ДЖЕДАХ»



ПЛАНЕТА КОРУСАНТ ВПЕРВЫЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ В РОМАНЕ ТИМОТИ ЗАНА «НАСЛЕДНИК ИМПЕРИИ». В ПРИКВЕЛАХ ЛУКАС ВОСПОЛЬЗОВАЛСЯ ИДЕЕЙ ЗАНА

о событиях вскоре после конца «Возвращения джедая». Вот только Хэмилл, Форд и Фишер в таком случае пролетели бы мимо новых фильмов из-за возраста.

Или можно было перенести в категорию «Легенд» не всю Расширенную вселенную, а только события после шестого эпизода. Но тогда Сюжетной группе пришлось бы действительно вмешиваться в работу сценаристов и писателей. Похоже, Чи и компания решили упростить себе жизнь.

### СТОИЛА ЛИ ИГРА СВЕЧ?

Отмена Расширенной вселенной вызвала бурные споры в рядах фанатов. Одни приветствовали нововведения, а кое-кто и раньше не признавал ничего, кроме фильмов. Другие же сочли, что их лишили части истории, которую они воспринимали как единую. Возникло даже движение «Верните легенды», которое собирает подписи под требованиями вернуться к старому канону и забрасывает ими Del Rey и Marvel. Но никакой реальной силы они не представляют.

На самом деле всё не так плохо. Никто не заставляет фанатов расставаться с книжками, играми и комиксами и стирать из памяти их содержимое. Другое дело, что за полтора года новый канон не предложил ничего интересного взамен «Легенд». Большинство новых книг и комиксов рассказывает про эпоху Оригинальной трилогии — фанаты уже сто раз видели подобное.

Расширенная вселенная тоже строилась не за один день. Но пока что обновлённая вселенная напоминает огромный дом, из которого старые хозяева съехали со всеми вещами, а новый владелец ещё не въехал, и в опустевших комнатах гуляет сквозняк. Мир «Звёздных войн» лишился тщательно проработанной истории, географии и хронологии. Авторы книг и комиксов по привычке ссылаются на названия из Расширенной вселенной, но в новом каноне с ними ничего не связано.

Скудность новой вселенной ярко проявила себя в первой же книге нового канона — «Последствия» Чака Вендинга. Поклонники ожидали экскурса в галактическую историю, рассказа о новой расстановке сил, а получили роман про мелкую заварушку на задворках галактики. Да, заново писать историю целого мира непросто. Но двадцать лет назад Тимоти Зан это сделал — и «Наследник Империи» стал основой, на которой возникла вся Расширенная вселенная.

«Последствия» отражают ещё одну проблему — новые книги пока не могут сравниться с лучшими работами Расширенной вселенной по качеству. Хотя Del Rey задействовали известных авторов, даже Джеймс Лусено и Джон Джексон Миллер на новом материале написали довольно посредственные вещи.

Несколько лучше обстоят дела с комиксами, где вышли серии «Звёздные войны» и «Дарт Вейдер». Да, сценаристы Джейсон Аарон и Кирон Гиллен эксплуатируют уже сотни раз использовавшуюся эпоху Оригинальной трилогии, но хотя бы делают это интересно.



## 10 ВЕЩЕЙ ИЗ РВ, КОТОРЫЕ МЫ ЗАБУДЕМ КАК СТРАШНЫЙ СОН

### 1 Клоны-джедаефобы

Помните клонов? Этих парней из трилогии приквелов в глухих белых шлемах, с одним маорийским лицом на всех? Тех, которые генетически запрограммированы на исполнение приказов и отсутствие собственного мышления? У которых не возникает вопросов, какого ситха им приказали расстрелять собственных командиров?

Так вот, если верить романам Карен Трэвисс, клоны поголовно учили мандалорский язык, считали себя наследниками мандалорской культуры, презирали джедаев и только чудом не перебили их уже на второй день после Войны клонов. А потом они дружной толпой дезертировали из армии и переехали на Мандалор.

### 2 Принц-джедай

Вышедшая в начале девяностых серия детских книг «Принц-джедай» по самой своей задумке выглядела как бред. Представьте, где-то в далёкой галактике живёт обычный мальчик Кен, который, во-первых, оказывается джедайским принцем (что это вообще за титул?), а во-вторых, собирает коллекционные фигурки и игрушки по «Звёздным войнам». Кен нужен только затем, чтобы юной аудитории было с кем себя ассоциировать, — для сюжета этот персонаж бесполезен и раздражает с первого появления.

Хватает в книгах и прочего идиотизма. Повстанцы превращаются в активистов-экологов, детали гардероба Дарта Вейдера обретают магическую силу, у императора всплывает два трёхглазых сына, Лэндо открывает парк развлечений, а Хан Соло становится домохозяйкой. А ещё в книгах столько сокращений и аббревиатур, что они составят конкуренцию пленуму ЦК КПСС.

### 3 Застой прогресса

Далёкая галактика по техническому развитию серьёзно превосходит нашу, но, похоже, давно остановилась в развитии. Особенно если сравнить недавнюю игру The Old Republic с самими фильмами. Между ними — четыре тысячелетия, а технологии не изменились ни на йоту. Практически идентичны дизайны вооружения, брони, кораблей и истребителей. Ребята, а прогресс-то вообще будет?

### 4 Смерть Чубакки

Большой ходячий коврик пожертвовал собой в первой книге серии «Новый орден джедаев», спасая младшего сына Соло. Писатель Роберт Сальваторе, которому доверили отправить вуки на тот свет, даже хотел отказаться от романа, а когда согласился, то придумал герою наиболее драматичный способ смерти — сбросил на Чуи целую луну. Роберт хотел, чтобы Хану было некому мстить, но в итоге Соло выместил гнев на младшем сыне, а затем ударился во все тяжкие.

Смерть Чубакки была важна для сюжета — она показала, что в Расширенной вселенной никто не застрахован от гибели. Но без Чуи галактика уже не была прежней, и его возвращение в седьмом эпизоде — одно из приятных последствий отмены старого канона.

### 5 Родительские навыки четы Соло

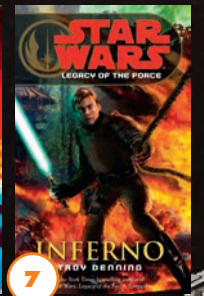
Хан и Лея оказались ужасными родителями. Они всё время спасали галактику, а с детьми нянчились дроиды и Чубакка. Неудивительно, что вырастить достойную смену им не удалось. Младший сын, Энакин, погиб в юности во время войны с йуужань-вонгами. Старший, Джейсен, сначала спас галактику от вонгов, а затем перешёл на Тёмную сторону Силы, развязал гражданскую войну и был убит родной сестрой. Которая вышла замуж за имперского военачальника и положила начало новой имперской династии.

### 6 Тёмная Империя

Первый комикс по Star Wars, вышедший в издательстве Dark Horse, — и первый блин комом. Сценарист Том Вейтч не нашёл ничего лучше, как воскресить Палпатина и заставить того охотиться за ещё не рождённым ребёнком Хана и Леи. Добавим к этому переходы Люка на Тёмную сторону и обратно, миллион видов супероружия, специфический стиль рисунка и множество несуразностей — и получим самый нечитаемый комикс по «Звёздным войнам».

### 7 Всё, что было после «Нового ордена джедаев»

После «Нового ордена джедаев» авторы взялись за очередную книжную серию — «Наследие» — и смысли достижения «Ордена» в унитаз.







На смену войне с захватчиками из глубин космоса вернулось противостояние Республики и Империи, а главный герой «Ордена» Джейсен Соло превратился в главного злодея. Кстати, основным мотивом его перехода на Тёмную сторону и развязывания братоубийственной войны стало желание... не дать галактике погрязнуть во тьме. А в финале серии Джейна Соло, не моргнув глазом, зарубила родного брата, и вся родня сказала: «Молодец, девочка». О том, что творилось в следующей серии «Судьба джедаев», и говорить не хочется.

#### 8 Супероружие недели

В девяностые после успеха «Наследника Империи» почти все книги начали строиться по одной и той же формуле. Новая Республика сталкивалась с очередным кризисом, Люк становился членом очередного странного культа, детей Хана и Леи в сотый раз похищали, а из угла вылезал очередной недобитый имперец с очередным супероружием... Если романы Тимоти Зана стоит прочесть любому фанату, то книги большинства его последователей того периода лучше и не открывать.

#### 9 Хрустальная звезда

Отдельного упоминания заслуживает «Хрустальная звезда» — худшая книга Расширенной Вселенной. В романе есть все клише эпохи Новой Республики — странные культы, в которые вступает Люк, похищение детей Соло (с целью принести их в жертву!), имперские военачальники, оборотни и прочий шлак. Не читать ни в коем случае!

#### 10 Джексон

Зеленокожий двоюродный брат Багза Банни зачастую приводится как одна из основных причин, по которым ранние комиксы Marvel не заслуживали места в Расширенной вселенной. Сам по себе персонаж был весьма неплох — был неудержим в драке, достаточно надёжен и обладал неплохим чувством юмора. Но все достоинства Джекссона не отменяют того факта, что перед нами — гигантский зелёный кролик.

### 10 ВЕЩЕЙ ИЗ РВ, КОТОРЫХ НАМ БУДЕТ НЕ ХВАТАТЬ

#### 1 Войны клонов

Задолго до того, как «Войны клонов» стали мультсериалами, этот период прекрасно описали авторы Расширенной вселенной. Ему посвящены одни из самых серьёзных, взрослых и драматичных романов и комиксов — «Уязвимая точка» Мэтью Стовера, «Йода: Свидание с тьмой» Шона Стюарта, «Битва за Джабим» и «Одержимость» Хейдена Блэкмена.

#### 2 Наследие

В далёкой галактике никто не учится на своих ошибках. Вот и в серии комиксов «Наследие», действие которой разворачивается через сто тридцать лет после «Новой надежды», на первый взгляд всё так же: Империя в самом соку, ситхи крушат джедаев... Но только на первый взгляд. Дальше сюжет развивается совершенно иначе: ситхи предают Империю и начинают войну на два фронта. Главным героем становится потомок Люка, который сперва отказывается от джедайского прошлого и становится охотником за головами, а потом понимает, что от генов и предназначения не убежать.

#### 3 Тени Империи

В 1994 году, разминаясь перед началом работы над приквелами, Lucasfilm запустили масштабный медиапроект «Тени Империи» — такой, какой обычно сопровождает выход фильма, только без самого фильма. Здесь были и книга, и комикс, и видеоигра, и саундтрек. Действие «Теней» разворачивалось между пятым и шестым эпизодами. «Тени» рассказывали о попытках Леи спасти Хана, о том, как Боба Фетт вёз пленника на Татуин, о превращении Люка в джедая и о моральном выборе Вейдера, который пытается и сохранить позиции при дворе, и спасти сына.

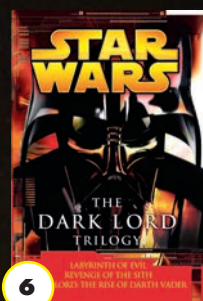
#### 4 Новый орден джедаев

Первые книги Расширенной вселенной были отрывочны, однообразны и в основном рассказывали, как герои фильмов дерутся с недобитками Империи. Но когда лицензия перешла к Del Rey, подход изменился. Ставку сделали на долгие циклы с единым сюжетом. Первая такая серия, «Новый орден джедаев», стала настоящим хитом. Она показала, что далёкая галактика — мрачное и опасное место, заставила бывших противников объединиться перед лицом общего врага и показала, что чёрно-белая трактовка Силы — упрощение. Всё гораздо сложнее.



## 5 Дарт Плэгас

Никто не сделал для Палпатина больше, чем Джеймс Лусено. В романах «Под покровом лжи» и «Лабиринт зла» писатель раскрыл многолетний план мести ситхов в таких подробностях, каких, пожалуй, не знали ни Джордж Лукас, ни сам Император. Вишенкой на торте стал роман «Дарт Плэгас» — история про учителя Палпатина, байками о котором сенатор переманивал Энакина на Тёмную сторону. Книга многое добавляет и к облику Палпатина, рассказывая о его юности на Набу и о начале политической карьеры.



## 6 Трилогия Дарта Вейдера

Официально это не трилогия — так фанаты назвали три книги о превращении Энакина в Дарта Вейдера. В романе Джеймса Лусено «Лабиринт зла» показаны последние совместные приключения Энакина и Оби-Вана. В новеллизации «Мести ситхов» Мэтью Стовер переосмыслил сценарий фильма, погрузил читателей в голову Энакина и показал переход на Тёмную сторону изнутри. Книга написана изумительным языком, в ней есть и юмор, и философские рассуждения. Наконец, в «Возвышении Дарта Вейдера» Лусено показывает трагедию тёмного владыки и рассказывает, как Вейдер учился быть Вейдером. Параллельно в романе показана смерть Республики, возвышение Империи и попытки джедаев скрыться от Императора.



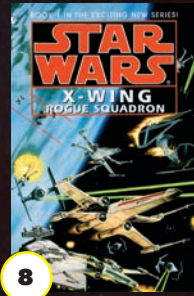
## 7 Knights of the Old Republic

В 2002 году игра стала настоящим хитом. Студия BioWare создала грандиозную историю о падении на Тёмную сторону и искуплении, о борьбе и зле, о моральном выборе и долге. Действие разворачивалось за четыре тысячи лет до событий фильмов, но разработчикам удалось показать мир, одновременно знакомый и незнакомый. Мы видим Татуин, Кашиик и другие планеты, какими они были давным-давно.

Благодаря успеху «Рыцарей» BioWare смогли заняться ещё более амбициозными проектами — Mass Effect и The Old Republic. А эра Старой Республики обзавелась своими поклонниками и отдельной серией комиксов.

## 8 X-wing

В своё время книги и комиксы Майкла Стэкпола стали революцией: впервые речь зашла не о Хане, Лее и Люке! Героями стали простые пилоты-истребители во главе с Веджем Антилесом. В серии книг X-wing этот эпизодический персонаж фильмов обрёл глубину и проработанность. Помимо Веджа, в книге были и другие пилоты, каждый из которых обладал уникальными чертами. Они жили, любили и погибали — по меркам «Звёздных войн» в книгах Стэкпола и пришедшего ему на замену Аарона Олстона смертей было немыслимо много.



## 9 Трилогия Трауна

Фундамент, на котором построена Расширенная вселенная. Тимоти Зан расписал события после «Возвращения джедая», ввёл в повествование новых персонажей и ключевых героев эры Новой Республики. Именно здесь впервые появляются жена Люка Мара Джейд, Гилад Пеллеон, гранд-адмирал Траун, Тэлон Каррде, дети Хана и Леи — Джейна и Джейсен Соло, расы ногри и исаламири, здесь мы впервые слышим название «Корусант». Обязательно для прочтения всем фанатам.



## 10 Сама Расширенная вселенная

Расширенная вселенная состояла из десятков произведений, хороших и плохих, интересных и скучных. Но вместе они создавали богатый и проработанный мир, где у каждого персонажа, у каждой зверюшки и корабля была биография, где всё было задокументировано и внесено в справочники и энциклопедии. Если в книге, игре или комиксе всплывало незнакомое слово, фанаты могли открыть «Википедию» и узнать всё нужное.

Далёкая галактика была живым миром с богатой историей и традициями. Именно этого нам будет не хватать. 🐾







Редактор: Борис Невский

## ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Сериал «День Д» (D-Day, Южная Корея, 2015)

В один непрекрасный день масштабное землетрясение разрушило корейскую столицу Сеул... Отличная завязка для интересной истории. Увы, корейские киношники не сдюжили. Вместо яркой драмы получилось очередное дорамное «мыло» с медицинским оттенком.

# КНИЖНЫЙ РЯД

Джоан Роулинг официально анонсировала восьмую часть поттерианы! Попробовав силы в сочинении реалистических произведений и детективов, английская писательница всё-таки решила вернуться к детскому фэнтези. Правда, Роулинг пытается быть оригинальной. Потому новая история о приключениях Мальчика-который-выжил будет не романом, а пьесой. И, учитывая, что действие в ней разворачивается спустя девятнадцать лет после событий последней книги, Гарри там уже далеко не мальчик. Основными героями пьесы «Гарри Поттер и проклятое дитя» (Harry Potter and the Cursed Child) станут сам Мужик-который-выжил и его младший сын.

На сайте Pottermore, который Роулинг создала для поклонников поттерианы, появился небольшой синопсис спектакля. Он, правда, мало что проясняет. Гарри Поттер теперь сотрудник Министерства магии, муж и отец трёх детей-школьников. Сам Гарри вынужден бороться с прошлым, которое «не желает оставаться там, где ему надлежит быть», а его младший сын Альбус — с неким семейным наследием. «И когда прошлое и настоящее соединятся, отец и сын узнают неудобную правду: иногда тьма приходит из самых неожиданных мест». В общем, ожидаемо наводят тень на плетень...

О замысле сочинить пьесу Роулинг сообщила ещё в декабре 2013-го, однако до подробностей дошло только сейчас. Соавтором Роулинг стал писатель и сценарист Джек Торн (среди его работ — сценарии к сериалам «Отбросы» и «Бритоголовые»). Поставит спектакль Джон Тиффани, получивший премию «Тони» за мюзикл «Однажды». Премьера «Проклятого дитя» состоится в лондонском театре Palace летом 2016 года.



■ «Воображаемый Фред» и его авторы

Не сидит сложа руки и другой автор популярнейших детских произведений. Ирландец Йон Колфер известен во всём мире (в том числе и у нас) по серии подросткового фэнтези про гениального Артемиса Фаула. Того самого юного паршивца, который возжелал шантажировать эльфов и в результате не только не поплатился за свою дерзость, но даже стал союзником прогрессивных и свободолюбивых представителей магического мира. С учётом популярности своих историй Колфер весьма востребован на разных публичных мероприятиях. Недавно он посетил книжный фестиваль в новозеландском Окленде, где, помимо всего прочего, познакомился со своим земляком (правда, ныне живущем в Америке) Оливером Джефферсом. Как и Колфер, для Ирландии тот звезда первой величины, лауреат множества наград за собственноручно проиллюстрированные книги для детей. У нас некоторые из них тоже выходили: «Поляндрия», «Вверх и вниз», «Дорога домой», «Как поймать звезду», «Мелки объявили забастовку». А ещё Джефферс известен как клипмейкер — в частности, он принимал участие в создании клипов другой ирландской знаменитости, группы U2.

По словам Колфера, они с Джефферсом быстро подружились — буквально за одну буиную проведённую ночь (скорее всего, за пинтой-другой «Гиннеса» — ну ирландцы же!). И под утро новые друзья-товарищи решили сочинить совместную книгу «Воображаемый Фред». Титульный герой — вымышленный друг, плод фантазии одинокого мальчика Сэма, который отчаянно нуждается в компании. Но, когда Сэм находит себе настоящих друзей, Фред лишается смысла жизни. И тогда он отправляется на поиски того, кому он действительно нужен. О приключениях Фреда и рассказывает книга, премьера которой состоялась на публичных чтениях в театре Metropolitan Arts Centre Белфаста, причём немаленький зал был забит битком. Йон Колфер так прокомментировал событие: «Каждые лет десять или около того возникают разговоры, что время детских книг подходит к концу. Кино убьёт книги. Нет, убийцей будет телевидение. Нет — видеоигры. Ну что вы — это будет интернет. Но на самом деле ничего подобного не происходит. Потому что ничто не может быть лучше, чем в сотый раз перечитать любимую историю, сидя бок о бок с мамой и папой». Будем надеяться, что ирландский сказочник абсолютно прав...

## ИГОРЬ ЕВГЕНЬЕВИЧ ПРОНИН

28 августа 1968 — 2 ноября 2015

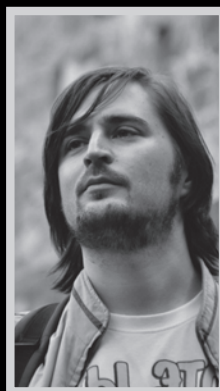
Российский писатель, по образованию экономист. Дебютировал в фантастике романом «Мао» (2002), который был номинирован на АБС-премию. Автор более чем тридцати романов, многие из которых выходили под псевдонимами Норман Сеймон и Алексей Степанов. Участник межавторских серий «Мир Иеро», S.T.A.L.K.E.R., «Чистилище», «Этногенез», «Ведун», «Мир пауков», «Тайный город». Новеллизировал сценарий кинофильма Тимура Бекмамбетова «Чёрная молния» (2009). Лауреат премий «Меч Бастиона» (2008), «Иван Калита» (2008), «Странник» (2008), «Чаша Бастиона» (2010), «Малая Филигрань» (2011).



## ВЛАДИСЛАВ АЛЕКСАНДРОВИЧ ЖЕНЕВСКИЙ

24 декабря 1984 — 4 ноября 2015

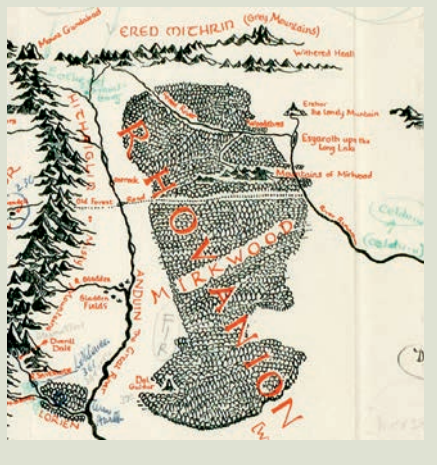
4 ноября от рака скончался уфимец Владислав Хазиев (Женевский). Ему было всего тридцать лет. Он писал рассказы — как правило, в жанре хоррор. Также был известен как переводчик («Дракула бессмертен» Дейкра Стокера, «Костотряс» Чери Прист). Но мы в первую очередь знали его как одного из лучших рецензентов нашего книжного раздела. Он был умным и тонко чувствующим человеком. Вечная память.





## СРЕДИЗЕМЬЕ НА ВЕС ЗОЛОТА

Ведущий британский букинистический магазин Blackwell's Rare Books (существует с 1879 года!), находящийся в Оксфорде, недавно провернул очень выгодную сделку. Наследники известной английской художницы Паулины Бейнс, которая, в частности иллюстрировала книги Толкина, обнаружили в принадлежащем ей экземпляре «Властелина колец» издания 1970 года карту Средиземья с большим количеством рукописных пометок. Оказалось, что они сделаны самим автором книги. Причём при их изучении можно узнать, что Толкин расположил Шир на широте Оксфорда, а крепость Минас-Тирит соотносится с итальянским городом Равенна. Естественно, что столь занятный раритет представляет весьма солидный интерес для коллекционеров. Владельцы карты обратились за профессиональной помощью к специалистам Blackwell — в результате карта ушла к неназванному покупателю за весьма солидную сумму в 60 тысяч фунтов стерлингов.



## «Литературные» леггинсы

Желаете показать всему миру (или, по крайней мере, друзьям и просто прохожим) свои литературные вкусы? Проще простого! Достаточно воспользоваться новым сервисом, набирающем популярность в Америке. Правда, предназначен он пока исключительно для дам. Речь о леггинсах, давно ставших традиционным атрибутом женской моды. Причём о леггинсах не простых, а «литературных». По желанию клиентки на них можно нанести большие куски текста из любимых книг, карты и известные всем иллюстрации. Из фантастики у американских женщин наиболее востребованы книги Толкина, Джорджа Мартина, Эдгара Аллана По, поттериана, комиксы и «Алиса в Стране чудес». Из произведений других жанров вне конкуренции классика: Джейн Остин, стихи Эмили Дикинсон, «Маленький принц» Экзюпери и «Лолита» Владимира Набокова. А что бы выбрали вы?



■ Покажите  
миру Вестерос!

■ ...или  
Средиземье

■ Любители комиксов или  
Гарри Поттера тоже не останутся в накладе



## Warhammer вновь в России

Издательство «Книжный Клуб Фантастика» вновь привлекло в Россию межавторскую книжную серию Warhammer — новеллизацию знаменитого игрового сеттинга. Изначально ККФ было организовано именно под выпуск «Вархаммера», но около двух лет назад политика британских правообладателей изменилась и книги серии перестали выходить в неанглоязычных странах.



Однако руководству ККФ всё-таки удалось договориться с правообладателями, и недавно был подписан новый договор на эксклюзивное издание книг серии. Поначалу выйдут переиздания самых успешных романов и сборников, а затем подоспеют и совершенно новые книги, ранее в России не выходившие. Учитывая, что Warhammer имеет среди отечественных поклонников фантастики большой спрос, это очень хорошая новость.

## Британцы любят Арья

Продолжается экспансия «Игры престолов». В нынешнем году многие британские новорождённые получили имена в честь персонажей мариновской эпопеи (в первую очередь, конечно, благодаря телеэкранизации). Наиболее популярна Арья — это имя попало в первую полусотню самых частотных имён для новорождённых девочек Соединённого Королевства. Хотя, конечно, ей очень далеко до мужского «чемпиона», которым стал Мухаммед. Именно это исламское имя оказалось самым востребованным в Британии 2015 года...





# «Сценарии — новые варианты дорогих нам книг»

БЕСЕДА С МАРИНОЙ  
И СЕРГЕЕМ ДЯЧЕНКО

Писатели Марина и Сергей Дяченко в представлении не нуждаются — они давно стали классиками современной отечественной фантастики, её «витриной». Их книги любимы читателями и награждены многочисленными премиями. Немудрено, что кинематограф не обошёл этих писателей вниманием. Поначалу Дяченко сочиняли сценарии по чужим произведениям, в том числе для «Обитаемого острова» и телесериала «Белая гвардия». А недавно Марина и Сергей взялись превращать в сценарии уже собственные книги. И первая экранизация Дяченко уже на подходе — романтический триллер «Он — дракон», основанный на ранней работе соавторов «Ритуал».

## «ФАНТАСТИКА — ОСОБЫЙ ТИП МЫШЛЕНИЯ»

**В советское время фантастики на экране выходило не очень много, а экранизаций было и того меньше. Какие советские экранизации фантастики вы считаете лучшими?**

Мы, вероятно, не будем оригинальны — «Солярис», «Сталкер», «Человек-амфибия», «Алые паруса», «Тайна третьей планеты», «Отель «У погибшего альпиниста», «Гостья из будущего» и много других. За талантом режиссёров тут

стоит мощная проза Лема, братьев Стругацких, Беляева, Грина, Булычёва... Хотя тот же Тарковский во многом переосмыслил роман Лема, и последний подверг эту экранизацию анафеме: польский писатель ценил роман за «научную соляристику», а режиссёр сделал пронзительный фильм о любви и самопознании.

Но мы бы ещё отметили сценарии как бы стоявшего в стороне от фантастики Юрия Арабова. Уже его первые фильмы, сделанные с Александром Сокуровым — «Одиноким голос человека» и «Скорбное бесчувствие» (по мотивам Платонова и Бернарда Шоу), — засвидетельствовали рождение совершенно оригинального киноязыка и киномышления, сплава рационального и иррационального в одном флаконе. Вряд ли Арабова можно назвать фантастом, но во всех своих проявлениях он поэт и мыслит метафорами. Впрочем, и чистая фантастика у него тоже есть — «Дни затмения» по Стругацким. Недооценён и остался «клубным» великий фильм Арабова и Олега Тепцова «Господин оформитель» (по мотивам Александра Грина), как и их советский мистический шедевр «Посвящённый».

**В западном кино есть устойчивый интерес к экранизациям фантастики. Распространится ли этот бум на отечественный кинематограф?**

■ Чем обернётся экранизация «Ритуала»? Скрестим пальцы...







■ «Как нам хотелось бы, чтобы киносудьба Матвея и Марии сложилась удачно!»

Наши кинематографисты, возможно, и хотели бы обратить более пристальное внимание на отечественных авторов, но фантастика — очень дорогой жанр. Знаете, каков средний бюджет одного американского фантастического фильма? Или одной серии той же «Игры престолов»? А ведь с ними нужно конкурировать. Но дело даже не в деньгах. Фантастика — особый тип мышления, особое мироощущение. Не каждому сценаристу, режиссёру, продюсеру, актёру он близок. В общем, жанр в производстве сложнейший, риск огромный, всё идёт очень трудно, иногда опускаются руки. Но единственный путь научиться снимать хорошую фантастику — это делать, учиться, искать пути и честно работать на результат. А зацветут ли яблони на Марсе — заодно и проверим.

**Роман и сценарий — это разные формы одного и того же произведения или абсолютно разные творения? Что больше всего удивляет и разочаровывает при сравнении книги и сценария?**

Написать сценарий на основе романа — всё равно что сделать чертёж жилого дома по мотивам картины «Боярыня Морозова». Чтобы точно по чертежу можно было построить крепкое здание с учётом санитарных норм и строительных требований. И чтобы при этом люди, обожающие «Боярыню Морозову», узнавали её в трёхэтажном особняке и испытывали сопереживание.

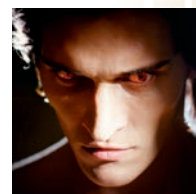
При нашем сценарном опыте уже трудно говорить об удивлении, разочаровании... Но сценарий — это тяжёлый труд, связанный с необходимостью бесконечных переделок, которые вырастают из миллиона причин, не зависящих от сценариста. Тем дороже удачи на этом пути. Тем дороже понимающие люди.

**Как вы считаете, что главное в экранизации? Сохранить идеи первоисточника или визуализировать книгу, делая ставку на внешние эффекты и экшен? Предположим, что «золотая середина» невозможна. В каком варианте больше плюсов, а в каком минусов?**

Зависит от конкретного случая. Сергей, например, не очень любит внешние эффекты в фантастике, но попробуйте представить один из прорывов последних лет — фильм «Аватар» — без оных. Не получится. Кинофантастика уже разделилась — и продолжает разделяться — на аттракцион и, условно говоря, психологическую драму. За аттракционом идут в кино (здесь эффекты и экшен — основное условие), за сохранёнными идеями первоисточника пойдут на торренты или в некий легальный сетевой кинозал.

**Насколько успех или неудача экранизации влияет на популярность автора?**

Мы думаем, что катализатором может быть лишь очень громкий успех экранизации. И тогда судьба автора волшебным образом меняется. Так было, например, с экранизацией малоизвестного романа Кена Кизи «Над кукушкиным гнездом». Или, скажем, популярный Сергей Лукьяненко стал сверхпопулярным после экранизации «Дозоров».



■ Глаза — истинная суть дракона (актёр Матвей Лыков)

**«ЛИТЕРАТУРНЫЙ ТЕКСТ — ЛИШЬ ИСТОЧНИК ВОДОХНОВЕНИЯ ДЛЯ КИНОТВОРЦОВ»**

**Вам уже случалось иметь дело с переносом ваших произведений на экран. Какие впечатления остались от работы с кинематографистами? Насколько вы удовлетворены результатами их трудов?**

Бытует мнение, что если фильм удался — то это заслуга режиссёра, а если провалился — виноват сценарист. Но мы стремимся не обсуждать успех или не успех фильма. В любом случае это коллегиальная работа, и, если наше имя есть в титрах картины, мы несём ответственность за её судьбу. Пока у нас не было желания снять свои имена с титров. Более того, мы благодарны судьбе за встречу с такими продюсерами и режиссёрами, как Александр Роднянский, Фёдор Бондарчук, Арам Мовсесян, Наталья Клибанова, Олег Ассадзулин, Елена Денисевич, Ольга Харина, Оксана Карпус... Сейчас вот Тимур Бекмамбетов, блистательно снявший экранизацию «Дозоров» Сергея Лукьяненко и снискавший мировую славу своими американскими фильмами, такими как «Особо опасен», экранизирует сразу два наших романа — «Ритуал» и Vita Nostra. Мы верим в успех этих будущих фильмов.

**Есть устойчивое мнение, что любая экранизация заведомо хуже книги. Тем не менее в практике мирового кино удачные экранизации встречаются. При этом одни киноделы идут по пути достаточно точной передачи первоисточника, а другие создают вольные фантазии «по мотивам». Какими вы желали бы видеть экранизации ваших книг?**

Вероятно, каждый писатель и сценарист стремится к экранизации, максимально близкой

## «ОН — ДРАКОН»: ОТ СЦЕНАРИЯ К ФИЛЬМУ

Российская фэнтезийная мелодрама «Он — дракон» по сценарию Марины и Сергея Дяченко на основе их же романа «Ритуал» (1996) — проект продюсера Тимура Бекмамбетова и его компании Bazelevs Production. Поставил ленту Индар Джэндубаев — фильм будет его режиссёрским дебютом, хотя в кино-производстве он человек не новый. Ранее Джэндубаев работал художником-раскадровщиком при создании голливудского фильма Тимура Бекмамбетова «Президент Линкольн: Охотник на вампиров». В главных ролях — Матвей Лыков и Мария Поезжаева.

Основная часть натурных съёмок проходила в Болгарии, в пещере Проходна, которая имеет уникальный свод с двумя симметричными отверстиями в форме глазниц. Была также построена декорация площадью сто сорок квадратных метров — копия этой пещеры. Над спецэффектами работали специалисты студии CGF Александра Горохова («Особо опасен», «Аполлон 18», «Президент Линкольн: Охотник на вампиров»).

Фильм выйдет на экраны в декабре.







■ Vita Nostra — только первая часть трилогии. В случае успеха экранизации не миновать франшизы

к взлелеянному замыслу. Но кино — иное искусство, со своими законами построения образа и его восприятия. И если режиссёр, оттачиваясь от твоих образов, творит что-то иное, но лучшее, — чего же не снять перед ним шляпу? Или же снять свою фамилию с титров, если всё наоборот.

Интересно получается у нас с Бекмамбетовым. Он и его команда — бесконечно креативные люди, и с ними очень интересно работать. С одной стороны, сценарии ушли в сторону от сюжета романов. Но с другой — это наши новые варианты дорогих нам книг, все идеи развиты нами же. Такими могли быть эти книги, если бы мы написали их в параллельной вселенной. Создание новой реальности на экране — это всегда страшно трудно, но ради этого, в конце концов, и стоит заниматься кино.

### Вы уже видели готовую картину «Он — дракон»? Каковы впечатления — как авторов оригинала и как простых зрителей?

Да, мы принимали участие в обсуждении черновой сборки картины, но в законченном виде фильм ещё не смотрели. Там очень многое зависит от компьютерной графики, от образа дракона Армана, от мира, в котором обитают герои картины. Можем здесь ориентироваться, скажем, на мнение такого специалиста, как директор Фонда кино Антон Малышев: «Мы только что смотрели фильм «Он — дракон» продюсера Тимура Бекмамбетова, и могу сказать, что по качеству исполнения дракон там даже лучше Смауга из «Хоббита» Питера Джексона». Мы будем очень рады, если тоже сможем так сказать. Но даже без спецэффектов фильм произвёл на нас очень хорошее впечатление. Он яркий, зрелищный, с потрясающим финальным катарсисом.

### Насколько сильно изменился сюжет фильма в сравнении с романом «Ритуал»? И главное, насколько сильно изменена суть, смысловое наполнение этого сюжета? Как бы вы определили жанр картины?

Конечно, это фильм «по мотивам». Литературный текст — лишь источник вдохновения для кинотворцов. Мы не будем описывать различия романа и фильма — пусть это сделают зрители и критики. Но отметим то, что их объединяет. Во-первых, это образ дракона-оборотня. Нам кажется, это новый персонаж в фантастическом кино. Во-вторых, это история первой любви, история о преодолении предрассудков, страхов — того, чем наполнена сегодня наша жизнь, особенно жизнь молодёжи. В-третьих,

■ Декорации и спецэффекты — ключ к успеху?



фильм, как и роман, полон поэтики, метафор и даже, если хотите, нежности. Это «лав стори» в жанре психологического фэнтези.

### Вы сами сочиняли сценарий картины. Изменения в сравнении с книгой — ваша собственная инициатива или они делались по настоянию режиссёра/продюсера?

Первоначально мы работали с Тимуром Бекмамбетовым, Ольгой Хариной, Марией Затуловской, а режиссёр Индар Джендубаев был в составе художественной креативной группы. И с самого начала речь шла о славянском мире — условном, конечно, но ассоциативно связанным с Древней Русью. Принцесса Юта трансформировалась в княжну Мирославу, но Арман оставался прежним, хотя и несколько помолодел как человек... Потом сценарий менялся ещё, и ещё, и ещё, и в конце концов ушёл далеко от книги, сохранив при этом её настрой и атмосферу.

### Что скажете об исполнителях главных ролей? Похожи ли они на рождённых вашим воображением персонажей романа?

Похожи, что нас радует! Мы уже и не представляем нашего Армана кем-то другим, кроме Матвея Лыкова. Его «открыл» Тимур — увидел его в клипе французского музыканта и обратил внимание на некую «инопланетность» молодого человека. Мы довольно равнодушны к славе моделей, как мужчин, так и женщин (а Матвей — международная супермодель), но Лыков-младший покори нас нестандартностью своих психологических реакций — одновременно «драконьих», агрессивных и в то же время детских, незащищённых... Прекрасна и Мирослава в исполнении Марии Поезжаевой. Когда пишут о ней, упоминают её звёздную роль в драматическом фильме «Класс коррекции». А мы хотели бы вспомнить её трогательную Алю в минисериале «Мотыльки» о Чернобыльской катастрофе. Как нам хотелось бы, чтобы киносудьба Матвея и Марии после нашей картины сложилась удачно! Мы, кстати, предложили «Базелевсу» идею, сценарную заявку на продолжение истории.

### Насколько сильно повлиял на картину сам Тимур Бекмамбетов? Ведь режиссёр ленты Индар Джендубаев — фактически дебютант.

Тимур Бекмамбетов — бог, царь и герой «Базелевса», и ничто в киностудии не происходит без его творческого участия. А в отношении картины «Он — дракон» именно Бекмамбетов постоянно держал и держит руку на пульсе.

### Что слышно насчёт экранизации Vita Nostra? Есть какие-то подвижки?

Сценарий написан и утверждён, но кино — дело долгое и не всегда предсказуемое. Мы ждём, когда Vita Nostra созреет, предпосылки для этого есть, и мы надеемся скоро поделиться приятными новостями.

Будем надеяться, что фильм «Он — дракон» изменит к лучшему довольно негативную тенденцию в экранизациях отечественной фантастики, которая сложилась в последние годы. Тимур Бекмамбетову удалось это сделать с «Дозорами», почему бы не повторить успех? ☞



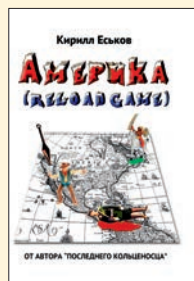
# Книжки номера



Книжный ряд

Книжки номера

Текст: Василий Владимировский



Роман

Жанр: альтернативная история

Издательство: «Алькор Паблишерс», 2015

496 стр., 1000 экз.

Похожие произведения:  
телесериал «Поворот» (2014)  
Аркадий и Борис Стругацкие  
«Обитаемый остров»

Кирилл Еськов

## Америка (reload game)

Оказавшись в опале, Александр Меньшиков, ближайший друг и соратник Петра Великого, недолго предавался унынию. Своё немалое состояние он вложил в создание грузового флота, который немедленно взял курс к побережью Северной Америки. Так на карте мира возникла новая страна, Русская Калифорния, связанная с Российской империей сложными и запутанными отношениями.

«Америка (reload game)» — альтернативная история Русской Америки, колонии, возникшей трудами Светлейшего князя Александра Меньшикова на территории современной Калифорнии. Не купленная янки, не завоёванная французами или испанцами, живущая своим умом и богатейшая своим трудом заокеанская колония у Еськова, конечно, идеализирована в лучших традициях отечественной АИ. Натуральное Беловодье, пристанище для отверженных и обещанных всех рас и сословий: русских староверов, запорожских казаков, братьев из упразднённого ордена иезуитов, беглых «нигритян» с рабовладельческого Юга, мирных (и обращённых в православие) индейцев. При этом здесь продолжает действовать крепостное право — вот только принадлежат крестьяне не конкретному барину, а Компании. Которая, в свою очередь, кровно заинтересована в том, чтобы создать землепашцам идеальные условия для жизни: земли-то вокруг — за семь лет не объедешь, а тех, кто умеет её толком обрабатывать, — горстка. Между тем дело подходит к крестьянской реформе 1861 года, а Русская Америка формально по-прежнему остаётся частью Империи, и все имперские законы распространяются на её территорию... Вот тут, по замыслу автора, и должна начаться главная движуха, развитие сюжета. Для чего в книгу введены герои: разведчик Расторопшин и путешественник Ветлугин. Или, если хотите, наоборот: путешественник Расторопшин и разведчик Ветлугин — можно и так обозначить эти фигуры...

«Человеческие возможности, понятное дело, ничтожны на фоне действующих в мире сём Высших Сил. Но поскольку силы те, в общем случае, разнонаправлены, их результирующая может в иные моменты оказаться до смешного сопоставимой с нашими силёнками; вот тут-то и надо действовать не мешкая, а в прочее время — не дёргаться попусту.

«Америка» написана в традиционном для Еськова стиле, с максимальным, как это называют филологи, смешением дискурсов: архаизмы, научная терминология и уголовная феня, раскавыченные цитаты из Лескова и Юлиана Семёнова, советских и американских кинофильмов, сюжетные отсылки к Киплингу и Эдгару По, Майн Риду и Стругацким... Честно говоря, не всегда понятно, для решения каких задач автору понадобился этот гоголь-могиль. Правдоподобия повествованию он точно не добавляет, равно как и глубины характерам. Не обошлось без мелких неточностей, логических натяжек и нестыковок, но они бросаются в глаза лишь профессиональным историкам и «заклепочникам». Да и история у Еськова, как ни крути, альтернативная.

Проблема в другом. Автор «Америки» — человек глубоко увлекающийся. И если какая-то тема его по-настоящему зацепила, остановить Кирилла Юрьевича невозможно никакими силами, даже если читатель давно уснул. Нюансы гаитянской революции, подробности захвата калифорнийцами региональной штаб-квартиры Ост-Индской кампании, конкуренция торпед с инерционным двигателем и с пневмодвигателем, история о русском разведчике, которого спасла от смерти коллекция жуков в кармане... Какое всё это имеет отношение к сюжету? Ровным счётом никакого. Но очень хочется рассказать!.. Даже смертельно раненный на этих страницах не может спокойно отдать богу душу, не прочитав ненужную лекцию о тактико-технических характеристиках новой подводной лодки. В результате роман превращается в бесконечную череду вводных, отступлений и исторических экскурсов, в то время как само действие занимает от силы сотню страниц. Помните анекдот о творческом методе Микеланджело: «Я беру кусок мрамора и отсекаю всё лишнее»? Ну так вот: это ни в коем случае не про Еськова. С мрамором у него всё отлично, но отсечь лишнее не позволяет фонтан красноречия, не знающий отдыха.



ИТОГ

Небанальная и по-своему увлекательная альтернативка, безбожно перегруженная деталями и подробностями. Материала хватило бы минимум на пенталогию, но автор утрамбовал всё в один том. В результате места для действия, не говоря уж о рефлексии, почти не осталось.

### УДАЧНО

- ПРОРАБОТАННОСТЬ
- ИРОНИЧНОСТЬ
- ОТСУТСТВИЕ ПЛЮСА

### НЕУДАЧНО

- ИЗБЫТОК ОТСУПЛЕНИЙ
- ПЕРЕГРУЖЕННОСТЬ ДЕТАЛЯМИ
- НЕОБОСНОВАННОЕ СМЕШЕНИЕ ДИСКУРСОВ

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо

www.mpf.ru



Текст: Василий Владимировский



Роман

Жанр: фэнтези, магический реализм

Издательство: «Э», 2015

Серия: «Единственный и неповторимый. Виктор Пелевин»

Книга 1. Орден жёлтого флага

352 стр., 65 000 экз.

Книга 2. Железная бездна

352 стр., 57 000 экз.

Похожие произведения:  
Макс Фрай «Слишком много кошмаров»  
Пауло Козльо «Алхимик»

Виктор Пелевин

## Смотритель

Поднявшись к вершинам, даже самый добродушный правитель самой демократической страны получает власть над миллионами жизней. Но вся его власть и близко не сравнится с возможностями Смотрителя утопической страны Идиллиум. Смотрителю подчиняется сама материя, из которой создана твердь под ногами и небо над головой. Эту-то ответственную должность и готовится занять главный герой нового двухтомного романа Виктора Пелевина.

Идиллиум — однокоренное слово с «идеалом». В такой идеальный мир, созданный фантазией медиумов при помощи таинственного Флюида и чудесных машин Франца-Антон Месмера, увёл избранных аристократов духа Павел I, великий император-алхимик. Изобретательно симитировав собственную смерть от «апокалипсического удара табакеркой» и подготовив «зачистку» посвящённых в тайну — а вы думаете, ради чего была организована Великая Французская революция и Наполеоновские войны? Впрочем, и в Идиллиуме действуют некоторые ограничения, которые не дают превратить утопию в кровавый кошмар: нельзя, например, сделать землю плоской, а небо наполнить небывальными созвездиями. Существует и своя чёткая иерархия сил: два монашеских ордена (Жёлтого флага и Железной бездны — в их честь названы тома дилогии), четыре Ангела, олицетворяющие четыре стихии, и, наконец, Смотритель — в некотором смысле верховный правитель, царь и бог карманной вселенной. Через три сотни лет после Павла Алхимика, то есть приблизительно в наше время, трон Смотрителя занимает главный герой романа Пелевина. Занимает в беспокойные дни: охоту за Смотрителями ведёт некая сущность, в совершенстве владеющая энергией Флюида и выступающая под псевдонимом Великий Фехтовальщик (больше, больше Заглавных Букв!). Несколько правителей уже пало жертвой покушений — несмотря на сверхспособности и неподкупную стражу. В общем, вполне подходящий сеттинг и годный главгерой для фэнтезийной эпопеи. Вот только ждём-то мы от Виктора Олеговича совсем другого: точных и ядовитых метафор, объяснения высокого через низкое, профанного через сакральное, материального — через метафизическое. Очередного саркастического портрета эпохи, в конце концов. Но автор принципиально отказывается соответствовать нашим ожиданиям. Само по себе это неплохо — сколько можно наяривать одну и ту же мелодию на костяной флейте! Но лишь эта музыка, как выясняется, получалась у Пелевина виртуозно, остальное — так себе. Вместо очередного сочинения «единственного и неповторимого», как называется именная книжная серия, мы получили претенциозное, пафосное и вторичное фэнтези, написанное к тому же без капли иронии, а тем паче самоиронии. Симбиоз прозы Макса Фрая и Пауло Козльо, унаследовавший худшие черты от каждого автора.

Интересен новый двухтомник исключительно как подтверждение банального, истёршегося от частого употребления афоризма: «Сначала ты работаешь на репутацию, потом репутация работает на тебя». Представьте, что на обложке

### КУВЫРОК С ЛЕТАЛЬНЫМ ИСХОДОМ

В интервью газете «Известия» литературный редактор «Смотрителя» Ольга Аминова называет новый роман Пелевина «серьёзной магической акцией», в которой «принимают участие и читатели». По её словам, жанровая форма «Смотрителя» особенная. «Это такой микс мистического и реалистичного. Автор называл это «кувырок мышления», а это отсылка к литературным традициям Карлоса Кастанеды и его «Силы безмолвия». Увы, похоже, что редактор абсолютно серьёзен — как и сам Виктор Олегович, Впрочем.

«Смотрителя» написано не «Пелевин» (единственный и неповторимый — ну, вы помните), а «Иванов», «Петров» или «Сидоров». Да хотя бы и «Подпоручик Киж» — это хорошо рифмуется с содержанием книги. Что выходит роман тихо, незаметно, без рекламной артподготовки и тщательно просчитанных утечек из издательства. Стали бы его рассматривать в микроскоп книжные обозреватели всех центральных газет и журналов, от Константина Мильчина до Дмитрия Быкова? Спорить до хрипоты в радио- и телеэфире, на интернет-форумах? Изыскивать скрытые смыслы? Или просто пометили бы полупрезрительным маркером «фэнтези», едва заглянув под обложку, и забыли бы, как дурной сон?.. О «Смотрителе» говорят: мистерия. Говорят: описание магической инициации. Роман о любви. О скитаниях убиенного государя Павла по лабиринтам Михайловского замка и собственного подсознания. Говорят, заметьте, те читатели, которым книга понравилась — или те, кому по долгу службы положено её хвалить. Но и мистерия, и инициация, и эскапистское погружение в себя — неперемённые атрибуты любого фэнтези, даже если автор, окончивший три класса церковно-приходской школы, отродясь таких слов не слышивал. Ни одному взрослому, серьёзному и занятому профессионалу в голову не придёт раскапывать всё это в очередной саге «про баронов и драконов». Однако стоит прозвучать имени Пелевина, и отношение меняется самым чудесным образом — словно Гарри Поттер тряхнул своей волшебной, извините, палочкой. Вот в этом, пожалуй, и заключается магия «Смотрителя». Главная — и, увы, единственная.

Экспериментальный (для Пелевина) роман, в котором автор демонстративно отказывается от того, что удаётся ему ловчее всего. Увы, равноценной замены «единственный и неповторимый» предложить читателям не сумел.



ИТОГ

#### УДАЧНО

- МНОГООБЕЩАЮЩИЙ СЕТТИНГ ДЛЯ ФЭНТЕЗИЙНОЙ ЭПОПЕИ

#### НЕУДАЧНО

- ПРЕТЕНЦИОЗНОСТЬ
- БАНАЛЬНОСТЬ
- ПАФОСНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

ср. оц.

5



Текст: Лилия Чузова



Роман-эпопея  
Жанр: стимпанк  
Художник: Максим Поповский  
Издательство:  
«Альфа-книга», 2015  
Том 1. Сиятельный  
384 стр., 8000 экз.  
Том 2. Бессердечный  
352 стр., 8000 экз.  
Похожие произведения:  
Клайв Баркер «Имаджина»  
Чайна Мьевиль «Город  
и город»

Павел Корнев

## Сиятельный

«Детектив-констебль Леопольд Орсо — один из Сиятельных, людей с особыми талантами. Для Орсо это умение играть на чужих страхах. В погоне за фамильным наследством герой наталкивается на клубок тайн, связанных с древними падшими и другими inferнальными созданиями. Они жаждут проникнуть в мир, где на смену магии пришла технология.

Действие романов происходит в альтернативной реальности, где в Средние века Землём правили падшие — небесные создания, ниспосланные, дабы покарать земных грешников. Однако людям удалось их свергнуть, и с этого момента началась новая история человечества, без магии, но с фантастически быстрым развитием технологий.

Один только созданный Корневым фее-рический мир — достаточный повод, чтобы прочесть «Сиятельного». Автор не скупится на многочисленные детали и подробности, которые создают в воображении слепящий образ удивительного города Новый Вавилон. Его можно сравнить с другим сюрреалистичным городом — Нью-Кробузоном Мьевеля. Вслед за зарубежным коллегой Корнев наделяет город собственным характером и создаёт плотную, вязкую атмосферу, полную грязи, пара и электрических разрядов.

Главный герой Леопольд Орсо живёт на стыке эпох. Паровые двигатели постепенно устаревают, а на смену им приходит Всеблагое электричество, которое применяется везде — от освещения домов до битв с inferнальными созданиями.

В Лео словно живут два человека. Один — гордый дворянин, чьё фамильное наследство составляют проклятый особняк на окраине города и существенная сумма денег, за которую герой сражается со своим дядей. А другой — обычный полицейский, который ответственно делает свою работу за весьма скромное вознаграждение.

Лео постоянно попадает в неприятности, расследуя фамильные тайны и сталкиваясь с многочисленными созданиями Ада.

«Как правило, люди прекрасно знают, чего именно они боятся. И это не банальные вещи, одинаковые для всех. Нет, в каждом из нас сокрыт собственный уникальный изъян.

Леопольд Орсо, роман «Сиятельный»



ИТОГ

«Диалогия о Сиятельном, заявленная автором как «тёмный стимпанк», — попытка показать удивительный альтернативный мир, в котором правит бал не ушедшая в века магия, а электричество и паровые двигатели. Попытка довольно удачная, хоть и не без недостатков.

### СЛОВО ТВОРЦА

В целом, как мне кажется, диалогия удалась. Помимо тайн, перестрелок и расследований, в ней есть всё, что нужно для тёмного стимпанка: суккубы и оборотни, вампиры и мавры-чернокнижники, дирижабли и пороховые двигатели, пулемёты системы Гатлинга и ручные мортиры, ранцевые огнёмёты и электрические разрядники. Леопольд Орсо жжёт на протяжении обеих книг, и лепрекот от него нисколько не отстаёт.

У героя особый дар: Лео способен довести человека до сердечного приступа, почувствовав, чего тот боится больше всего на свете. Но контролировать чужие страхи — не такая простая задача. О чём уж говорить, когда дело касается страхов самого Лео! Например, по фамильному особняку бегают лепрекот-альбинос (один из самых ярких и неоднозначных персонажей) — сплав чересчур живого воображения героя и его собственных кошмаров.

Главный герой довольно жесток: книжные страницы усеяны трупами. Правда, половина из них — inferнальные создания, которым прямая дорога обратно в Ад, а другая — отъявленные негодяи вроде Сиятельных, ставших на путь преступлений, так что герой не особо мучается угрызениями совести. Но в любом случае Лео трудно назвать положительным персонажем. Конечно, ему хочется соперничать — автор подробно и складно выписал его характер. Однако Лео не просто крошит врагов пачками — он постоянно подвергает опасности своих немногочисленных друзей и способен даже на подлую сделку с адским созданием из карьерных соображений.

Чего книгам не хватает, так это стройности. Читателю приходится ежеминутно напрягать память, чтобы вспомнить, зачем Лео отправился в то или иное место или что за второстепенный персонаж в очередной раз выпрыгнул на страницы, словно чёртик из табакерки.

#### УДАЧНО

- ДЕТАЛЬНО ПРОПИСАННЫЙ МИР
- ЖИВОЙ ЯЗЫК
- СИНТЕЗ МАГИИ И ТЕХНОЛОГИЙ

#### НЕУДАЧНО

- ХАОТИЧНЫЙ И ПЕРЕНАСЫЩЕННЫЙ СЮЖЕТ
- ПЕРЕИЗЫТОК СТИЛИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ
- МАЛОСИМПАТИЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

ОЦЕНКА МФ

7

хорошо

#### А ВЫ ЧИТАЛИ?

##### НОВИНКА

Дуглас Ричардс  
Творец Бога

Захватывающий технотриллер, который держит в напряжении до финальной страницы. Офицер спецслужб Дэвид Дэш участвует в поисках гениальной учёной Киры Миллер, подозреваемой в сотрудничестве с террористами. Изобретение Миллер способно изменить весь мир.



ОЦЕНКА МФ

7

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (46) за 2015 год

##### АЛЬТЕРНАТИВА

Джеймс Сваллоу  
Deus Ex. Эффект Икара

Новеллизация-пролог игры Deus Ex. Роман добавляет к великолепно проработанному миру игры множество новых деталей, а также ближе знакомит с важными персонажами. При этом Сваллоу удалось написать самостоятельный и очень увлекательный детективный технотриллер.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (101) за 2012 год

##### ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Брюс Стерлинг  
Бич небесный

Маститый автор рисует безрадостную картину не такого уж далёкого будущего. Мир пребывает в состоянии хаоса. Герои книги — метеохакеры, которые пытаются предотвратить природные катастрофы. Но им придётся бороться и со зловещей тайной организацией...



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (55) за 2009 год

Книжный ряд

Книги номера



Анна Старобинец

## В логове Волка

«Двое полицейских расследуют загадочное убийство. Один из следователей проницателен, но уже стар и подумывает о пенсии, другой молод, энергичен, но чересчур импульсивен, к тому же страдает от последствий детской психологической травмы. Ах да, ещё полицейские — Барсуки, жертвой преступления стал Заяц, а первым в списке подозреваемых идёт Волк.

До тех пор, пока ребёнок не начнёт сам покупать себе книги, ему приходится руководствоваться выбором родителей. Фактически — читать то же, что в его возрасте читали мама и папа, бабушка и дедушка, и далее, вплоть до эпохи поголовной ликвидации неграмотности. Вот только современных детских писателей не греет перспектива бесконечно бороться за аудиторию с Корнеем Чуковским и Агнией Барто.

Анна Старобинец нашла гениальное решение: написала книгу, которую непременно купят своим отпрыскам родители, выросшие на нуарных детективах, полицейских фильмах и сериалах. Антропоморфные животные

из Дальнего Леса, где зверям законодательно запрещено есть друг друга (вот где настоящая фантастика!), разыгрывают архетипическую криминальную драму. Ну как не купить ребёнку книгу, построенную по столь знакомой модели? В качестве бонуса читатель получит россыпь гэгов, построенных на игре слов. Бар «Сучки», где любят отдыхать Барсуки (это не только видовой принадлежность, но и должность в местном полицейском департаменте), хмельной напиток мухито, который делается, сами понимаете, из мух — и тому подобное. Постмодернизм мобилизован и чрезвычайным приказом поставлен на службу детлиту — и это прекрасно, товарищи!



Любопытный синтез жанров. Стоит напомнить, что то же сочетание нуарного детектива и приключений антропоморфных животных использует в чрезвычайно популярном на западе комиксе «Блэксэд» Хуан Каналес. Посмотрим, ждём ли столь же стремительный успех серию Анны Старобинец «Зверский детектив».

Текст: Александра Давыдова



## Тёмная сторона сети

«В чёрной-чёрной комнате стоит чёрный-чёрный компьютер, а через этот компьютер можно нырнуть в невообразимо тёмные глубины всемирной паутины. И оттуда уже не вынырнуть! Увидел не ту картинку в соцсети, заговорил не с тем человеком на форуме, откликнулся не на то объявление или купился на старый прикол «перешли этот файл кому-нибудь другому, иначе умрёшь!» — и всё.

Пожалуй, до «Тёмной стороны сети» в отечественной фантастике не было сборника, который доводил бы идею сетевого ужаса до абсолюта. Это уже не уровень детской страшилки об опасных вирусах или файлах с белым шумом — это очень зрелый, концентрированный хоррор, причём сделанный с явной любовью: видно, что сами авторы в интернете не новички. Как и читатели. Один из факторов успешности сборника — он трогает за живое именно потому, что чем дальше, тем больше интернет входит в повседневную жизнь.

Пожалуй, больше всего психологической жути в «Скучающем» Александра Матюхина — когда за обычным вроде бы текстом, без монстров, кишок и крови, срываются такие бездны повседневного ужаса, что... не оторвёшься. И в «Сэлфи» Виктории Колыхаловой: рассказ отлично вписывается в тренд новостей о смертях в угоду удачному снимку.

Антология • Жанр: хоррор • Составитель: Мария Артемьева • Издательство: АСТ, 2015 • Серия: «Городские легенды» • 512 стр., тираж 2000 • Похожие произведения: антология «Тёмная сторона дороги», антология «Цифрономикон»

## УДАЧНО

- ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ ГЕРОЕВ
- ГРАДУС УЖАСА
- РОВНЫЙ СОСТАВ СБОРНИКА

## НЕУДАЧНО

- НЕ ВСЕ ТЕКСТЫ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ОТВЕЧАЮТ ТЕМЕ
- НЕДОСТАЁТ МАСШТАБА

ОЦЕНКА МФ

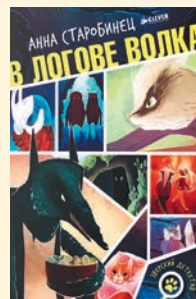
хорошо

7



«Даже трети сборника хватает для того, чтобы перестать засиживаться ночью в интернете. А то мало ли что.

Текст: Василий Владимировский



## УДАЧНО

- ПОСТМОДЕРНИСТСКИЙ РАКУРС
- ЗАКРУЧЕННАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ИНТРИГА
- ИЗОБРЕТАТЕЛЬНАЯ ИГРА СЛОВ

## НЕУДАЧНО

- НЕПОНЯТНЫЕ ДЕТЯМ ШУТКИ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ТЕМАТИЧЕСКАЯ АНТОЛОГИЯ

## НОВИНКА

## Антология Негодяи

Они ловчат, обманывают, убивают, морочат головы, тащат всё, что плохо лежит, — но мы зачитываемся книгами об их опасных приключениях. В антологии собрана команда симпатичных негодяев, каждый из которых способен ввести в искушение самого стойкого ревнителя морали.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (145) за 2015 год

## АЛЬТЕРНАТИВА

## Антология Книга ужасов

Очередная антология ужасов от Стивена Джонса, в которой что-то для себя найдут и поклонники мистических историй, и фанаты слэшеров, и любители абсурда и чёрного юмора. Не каждый рассказ так страшен, как обещают. Но вот каких рассказов тут точно нет, так это плохих.



ОЦЕНКА МФ

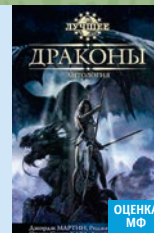
8

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (146) за 2015 год

## ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

## Антология Драконы

В «Драконах» есть как классические рассказы, так и малоизвестные произведения. Но главное — здесь нет рассказов проходных и необязательных. Отличная тематическая антология: сбалансированная по составу, представительная, качественно переведённая.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (107) за 2012 год



Текст: Борис Невский

Terry Pratchett  
Dodger

Роман

Жанр: историческая фантазия

Год издания на языке оригинала: 2012

Переводчик: С. Лихачёва

Художник: А. Дубовик

Издательство: «Э», 2015

Серия: «Терри Пратчетт»

480 стр., 10 000 экз.

Похожие произведения:

Дэн Абnett «Триумф, Герой Её Величества»  
Марк Гэтисс «Клуб «Везувий»

Терри Пратчетт

## ФИНТ

Лондон, 1840-е годы. Здеиные улицы — место довольно опасное. Но семнадцатилетний пройдоха Финт чувствует себя здесь как рыба в воде. Однако, когда пареньку довелось спасти милую девушку с золотыми волосами, вокруг Финта закрутились такие водовороты, что только успевай дух переводить!

В послесловии Терри Пратчетт назвал свою книгу «историческим фэнтези». Но те, кто ожидает встретить мифологических чудовищ или проявления древней магии, будут изрядно разочарованы. Ничего «фэнтезийного» в традиционном понимании здесь нет. «Финт» скорее авантюрная фантазия с элементами псевдоистории. Пожалуй, с оговорками роман можно отнести даже к истории альтернативной, ибо в тексте имеются хронологические расхождения с событиями реального прошлого.

Во всём остальном «Финт» — это подражание (отчасти пародийное) английскому приключенческому роману XIX века. Нечто среднее между Коллинзом, Конаном Дойлом и Бульвером-Литтоном с элементами Теккерея и Диккенса. Причём великий английский бытописатель Чарльз Диккенс присутствует на страницах книги не только незримо, но и во плоти, будучи одним из главных персонажей. Действуют в романе и другие реальные личности: политики Бенджамин Дизраэли и Роберт Пиль, общественные деятели Генри Мэйхью и Анджела Бердетт-Куттс, учёный Чарльз Дарвин, инженер Джозеф Базалджет. На задворках маячат колоритные фигуры безумного убийцы Суини Тодда и нескольких других персонажей английской классики. Да и сам главный герой позаимствован Пратчеттом именно из классической литературы. Ведь Финт (в оригинале Доджер) — не кто иной, как Ловкий Плут (Джек «Доджер» Доукинс) из знаменитого романа Диккенса «Оливер Твист». Но Плут-Финт (ах, эти разночтения русского перевода!) альтернативный. Герой Диккенса промышлял воровством профессионально и в результате угодил на каторгу. Герой Пратчетта занимается кражами лишь от случая к случаю, сосредоточившись на тоштерстве — поиске ценных вещей в лондонской канализации.

Именно вынырнув из канализационного люка, Финт оказывается втянут в захватывающие события, которые самым коренным образом меняют его жизнь. Спасение «девы в беде» приводит героя к знакомству с влиятельным журналистом Диккенсом. Новые связи пробуждают доселе скрытые качества Финта — любознательность, честолюбие, стремление к самосовершенствованию. Впрочем, особое влияние на жизненные приоритеты героя, ранее занятого лишь выживанием, оказывает любовь. Уж больно хороша оказалась спасённая им мисс — и не только внешне. Ну а уж ради любви некоторые спо-

### НЕСОСТОЯВШИЙСЯ ЦИКЛ

Возможно, «Финт» получил бы продолжение — некоторые завязки к этому имелись. Но второго романа не случилось (а теперь уже точно не будет). Зато в 2013-м появилась иллюстрированная книга Dodger's Guide to London («Гид Финта по Лондону»), полторы сотни страниц путешествия по викторианской столице.

собны горы свернуть! Или, на худой конец, челюсть подлого негодяя...

Приключений в книге хоть отбавляй, причём, в отличие от поздних «плоскомирных» романов Пратчетта, в «Финте» они начинаются с места в карьер. Увлечение автора событийной стороной неизбежно приводит к обеднению внутреннего содержания романа. Но, Пратчетт, похоже, идёт на это совершенно сознательно. Да, в романе есть ряд авторских сентенций на тему мрачных страниц викторианства. Но проговаривается всё это мимоходом — в духе «когда б вы знали, из какого сора» появились нынешние свободы и права личности... Главное же в «Финте», кроме авантюрного сюжета и колоритных сценок жизни викторианского Лондона, — это, конечно, литературная игра «в классику». Как будто Пратчетт пытался дотянуться до самого Диккенса — по крайней мере, чисто стилистически. И, надо отметить, автору «Плоского мира» это удалось. Такому впечатлению немало способствует блестящая работа Светланы Лихачёвой — одного из известнейших русских переводчиков классической английской литературы.

Увлекательный сюжет, колоритный антураж, сочный стиль — вот сильные стороны романа. Ну и, конечно, его герои. Лучше всего удался Финт — немудрено, ведь события, по большей части, показаны через призму его восприятия. Хотя изменения во внутреннем мире героя, пожалуй, несколько поспешны. Разве что в глубине его жульнической души действительно скрывались золотые россыпи — и достаточно было небольшого внешнего толчка, чтобы отряхнуть налипший сверху мусор. Вот уж действительно фантастика... Хотя, в конце концов, Пратчетт сочинял авантюрную сказку, так что простим автору чрезмерный оптимизм. А в том, что касается остальных героев, включая совсем уж проходных персонажей, сэр Терри верен себе — его блистательному перу достаточно лишь парочки штрихов, чтобы очертить запоминающуюся фигуру.



ИТОГ

Очень яркая, живая, сочная и увлекательная авантюра в несколько шаржированном «классическом английском» стиле. Отличное развлечение, в общем.

#### УДАЧНО

- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- КОЛОРИТНЫЙ АНТУРАЖ
- ЯРКИЙ ГЕРОЙ
- ОТМЕННЫЙ СТИЛЬ

#### НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОК СМЫСЛОВОЙ ГЛУБИНЫ

ОЦЕНКА МФ

8

очень хорошо

«Давно ли он услышал крик и выпрыгнул из бурлящей канализации... сколько дней назад дело было? Он посчитал — три дня. Три дня! Похоже, мир движется слишком быстро, смеётся над Финтом, дразнится — попробуй поймай!»



Текст: Борис Невский



Брендон Сандерсон

## Огненный мститель

Отряд Мстителей покидает освобождённый Ньюкаго и отправляется в Новый Вавилон, где правит высший эпик Регалия, способная управлять водой. У Профессора, вождя Мстителей, с этой дамой особые отношения, так что битва между ними начинается не сразу. Да и у Регалии на Мстителей есть свои планы. Ну а Дэвид Чарльстон просто рассчитывает вновь встретить свою «эпическую» любовь Меган...

### УДАЧНО

- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ЭВОЛЮЦИЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- КОЛОРИТНЫЕ ЛОКАЦИИ
- РАСКРЫТИЕ НЕКОТОРЫХ ТАИН
- ИНТЕРЕСНАЯ ЗАВЯЗКА НА ЯРКИЙ ФИНАЛ ЦИКЛА

### НЕУДАЧНО

- ПОВЕРХНОСТЬ
- ВТОРИЧНОСТЬ ПО ОТНОШЕНИЮ К ПЕРВОМУ РОМАНУ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8



ИТОГ

Отличное развлекательное чтение. Глубины по-прежнему недостаёт, но, похоже, автор не «грузит» своих читателей совершенно осознанно. «Добрым молодцам урок» здесь есть — что ещё нужно от качественной авантюры для юношества?

Brandon Sanderson Firefight • Роман • Жанр: супергероический постапокалипсис  
• Год издания на языке оригинала: 2015 • Переводчик: К. Плешков • Художник: С. Шикин • Издательство: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2015 • Серия: «Пятая волна» • 352 стр., 4000 экз. • «Мстители», часть 2 • Похожие произведения: Марк Миллер, комикс «Особо опасен», межавторский цикл «Дикие карты»

Марк Лоуренс

## Принц шутов

Молодой принц Ялан Кендет — трус, игрок, распутник, пьяница, думающий лишь об удовольствиях. Однако по воле случая Ялан оказался связан колдовским заклятием с воином-викингом Снорри. И эта непохожая парочка отправляется в далёкое путешествие на Север, чтобы сразиться с клевретами загадочного Мёртвого короля...

Действие романа разворачивается в том же мире, что и в цикле Лоуренса про другого принца, Йорга Анкрата. Хотя истории двух героев независимы, не отпускает мысль, что, рисуя образ Ялана, автор сознательно противопоставлял его Йоргу. Легкомысленность против целеустремлённости. Трусоватость против отваги. Благодушие против жестокости. Общее у этих персонажей — их подчёркнутая антигероичность. Причём Ялан предпочитает путь наименьшего сопротивления — он просто плывёт по течению. Такое отношение к жизни может привести человека к деградации, но Ялану очень повезло. Он встретил Снорри — личность цельную

и харизматичную. И хотя поначалу Ялан относится к простодушному викингу пренебрежительно, совместные испытания меняют взгляды принца. И на его невольного спутника, и на окружающую действительность. Причём метаморфоза протагониста показана достаточно убедительно.

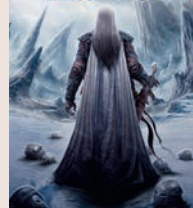
Оба героя выписаны довольно основательно. Гораздо хуже обстоят дела с персонажами второстепенными. Их много — ещё бы, ведь это «роман дороги», но за редким исключением в памяти никто не задерживается. Да и окружающий героев мир выглядит недостаточно убедительно. Хотя тем, кто читал историю Йорга, и описанного хватит с головой.



ИТОГ

Ладно скроенная авантюра с элементами героики и плутовского романа. Возможно, именно Ялану суждено подхватить имперский штандарт из рук Йорга Анкрата. Ведь задатки правителя у «красного» принца налицо.

Текст: Борис Невский

МАРК ЛОУРЕНС  
ПРИНЦ  
ШУТОВ

### УДАЧНО

- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ХОРОШО ПРОРАБОТАННЫЕ ГЕРОИ
- СВЯЗЬ С РОМАНАМИ ПРО ПРИНЦА ТЕРНИИ
- ОСТРОУМНЫЙ СТИЛЬ

### НЕУДАЧНО

- КАРТОННЫЙ МИР
- СЛАБО ПРОПИСАННЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

А ВЫ ЧИТАЛИ?

### НОВИНКА

Джим Батчер  
Холодные дни

Даже смерть не помогла Гарри Дрездену избежать мрачной участи — стать слугой королевы Зимнего двора. И она тут же поручает ему задание, справиться с которым, на первый взгляд, невозможно. Попутно Гарри предстоит повторно освоиться в мире живых и столкнуться с новым врагом.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (46) за 2015 год

### АЛЬТЕРНАТИВА

Вики Петтерсон  
Аромат тени

Роман, вобравший в себя едва ли не все лучшее, что есть в комиксах и в городском фэнтези. Героиня узнаёт о существовании людей, наделённых суперспособностями. И оказывается в центре давно бушующей войны между двумя организациями сверхлюдей.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (68) за 2009 год

### ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Сергей Лукьяненко  
Последний дозор

Отнюдь не последний роман «Дозорного цикла». Антон Городецкий уже Мар-Вне-Категории, и ему предстоит сразиться с самыми жуткими чудовищами, встретить самых легендарных колдунов, применить самые могущественные чары и выйти на Последний слой Сумрака.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (30) за 2006 год



Текст: Александра Королёва



**Allyse Near**  
Fairytale for Wilde Girls  
**Роман**  
**Жанр:** юношеский магический реализм  
**Год издания на языке оригинала:** 2013  
**Переводчик:** Ю. Демченко  
**Художник:** К. Щербак  
**Издательство:** АСТ, 2015  
**Серия:** «Мастера магического реализма»  
448 стр., 2000 экз.  
**Похожие произведения:**  
Нил Гейман «Коралина»  
Анджела Картер «Кровавая комната»

Эллис Нир

## Страшные истории для девочек Уайльд

Шестнадцатилетняя Изола Уайльд, видящая то, чего не видят другие, находит в волшебном лесу рядом со своим домом мёртвую девочку, которая превращает её жизнь в кошмар.

В то время как современные авторы Young Adult населяют тексты серенькими персонажами, которые в итоге оказываются «избранными», австралийка Эллис Нир не побоялась сделать протагонистку дебютного романа изначально «не такой, как все» — откровенным фриком, если называть вещи своими именами. Мало того, что мама Изолы назвала дочку в честь младшей сестры Оскара Уайльда, умершей в десятилетнем возрасте. Девочка ещё выросла «ведьмой», видящей то, чего не видят другие: привидений, единорогов, фей и прочих представителей «народца Нимуэ». Героиня живёт на окраине английской деревушки Авалон у тёмного леса, она общается с воображаемыми друзьями, украшает ёлочными игрушками сухую яблоню и не расстанется с книгой готических сказок никому не известной писательницы Лилео Пардье. Изола учится в католической школе со строгими правилами, дружит с японкой-лесбиянкой и панком-сёрфером, пытается сосуществовать с психически неуравновешенной матерью и вечно отстранённым отцом и к тому же, представьте себе, не имеет странички в фейсбуке.

Добавьте к этому безумному набору исходных данных мистический сюжет — противостояние Изолы и злобной девочки-призрака, которая её преследует. Даже фантастические «братья» Изолы, среди которых есть призраки, русалка, фурия и фея, не в состоянии помешать привидению. История с «маленькой мёртвой девочкой» получит в финале абсолютно неожиданный поворот. Ради него роман стоит прочитать до конца, до самой последней чеканной фразы: «И они жили долго, и неважно, были ли они счастливы».

Но и это ещё не самое интересное. «Страшные истории девочек Уайльд» можно прочитать как совершенно нефантастический роман, если решить, что все сверхъестественные события происходили в голове у впечатлительной Изолы либо были символическим отображением реальных кошмаров пубертатного периода. Даже без фей и призраков жизнь Изолы не назовёшь спокойной: её задирают школьные «королевы», за ней пытается ухаживать лучший друг, а сама она заглядывается на соседского мальчика Эдгара, её мать мечется между периодами просветления и депрессии, а отец делает вид, что в семье ничего не происходит... Впрочем, с матерью всё ока-

### СЛОВО ТВОРЦА

Мой дебютный роман — сказка о гранжевых девочках, оккультизме и немного о жутких зубастых кроликах. Твоей бабушке понравится. Я обожаю «Сейлормун», фильмы Тарантино, классические волшебные сказки и Лолиту (книгу, стиль в одежде и саму девочку). В старости я стану диккенсовской мисс Хэвишем — буду гнить в свадебной фате, пока дом будет медленно рушиться вокруг меня.

С официального сайта Эллис Нир

зывается не так просто, но такому мощному спойлеру не место в рецензиях.

На самом деле неважно, принимать на веру существование волшебного мира или считать, что Изола его выдумала. В любом случае эта история в конечном счёте о том, что взрослеть — значит понимать и принимать себя (как писала мама Изолы, «Не стесняйся своих странностей»), уметь переживать потери и быть мужественным. А ещё о том, что дети — продолжение родителей и все девочки продолжают своих мам. «Страшные истории...» — это ещё и история о женственности как о таинственной силе, естественной и пугающей, дарующей жизнь и смерть, такой же амбивалентной, как сказочные «дети Нимуэ», которые могут быть и друзьями, и врагами. И не в последнюю очередь это история о любви, хрупкой и трогательной, как всякое первое чувство, и вместе с тем «крепкой, как смерть».

Однако этот эффектный роман всё-таки дебют, и это, к сожалению, заметно. Эллис Нир, которой на момент выхода романа не было и двадцати пяти лет, очень старается быть оригинальной не только в построении сюжета и прорисовке персонажей, но и в стиле — и иногда перегибает палку, испещряя страницы претенциозными метафорами и сравнениями («Сахар растекался по венам, словно героин» — это Изола поглощает сладкую вату на ярмарке). К тому же молодая писательница будто бы боится слишком тонких аллюзий, называя свои источники вдохновения прямым текстом: Оскар Уайльд и Эдгар Аллан По, поэтесса Сильвия Платт и автор «Девственниц-самоубийц» Джеффри Евгенидес, легенды «артуровского цикла» и кельтская мифология... А ещё по страницам романа разгуливают призрачные двойники Нила Геймана, Анджелы Картер, Стивена Кинга, Сюзанны Кларк... В общем, заметно, что книжный бэкграунд у Эллис Нир не менее богатый, чем воображение, — на этой почве может вырасти ещё немало отличных книг.

#### УДАЧНО

- СМЕШЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ И СКАЗКИ
- ЯРКИЕ ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- БУЙНАЯ ФАНТАЗИЯ АВТОРА

#### НЕУДАЧНО

- ПРЕТЕНЦИОЗНЫЕ СТИЛИСТИЧЕСКИЕ НАХОДКИ
- НАРОЧИТЫЕ АЛЛЮЗИИ

ОЦЕНКА МФ  
очень хорошо

8

— Зеркало, зеркало, что на стене, — нараспев протянула она, стараясь, чтобы голос звучал так же туманно, как расплывчатое отражение. — Кто красивее всех в стране?

В тумане поплыли слова, и под ловкими пальцами древнего волшебства, заключённого в стенах, на зеркале начали проступать буквы: ДЕВОЧКИ-ПОДРОСТКИ ВСЕГДА НЕКРАСИВЫ.



Яркий и дерзкий дебют, идеальное чтение для странных девочек (и мальчиков).



Майкл Салливан

## Восход империи

«Церковь Нифрона веками стремилась воссоздать древнюю Империю. Теперь она наконец приблизилась к цели, посадив на трон простую деревенскую девушку, которая была объявлена законной наследницей престола. Но не все местные властители горят желанием примкнуть к возрождённому государству. Назревает масштабный конфликт, в центре которого оказываются ловкие мошенники Адриан и Ройс.

Первые два романа Майкла Салливана, вошедшие в сборник «Похищение мечей», по праву можно было назвать эталонным авантурным фэнтези. Они подкупали напряжённым сюжетом, колоритными героями, остроумными диалогами и изящным обыгрыванием жаровых клише. Во втором сборнике, куда также вошли два романа, цикл приобретает новый оборот и уже не сводится к отчаянным авантюрам двух наёмников, Адриана и Ройса. После возрождения Империи, к которому они невольно приложили руку, Элана быстро погружается в пучину хаоса и войны.

Само собой, Адриан и Ройс по-прежнему остаются в центре истории. Но это не совсем те герои, к которым мы привыкли: обаятельные авантюристы уже по собственному желанию окунаются в игры сильных мира сего, предста-

вая перед нами гораздо более сложными и многогранными персонажами, чем прежде.

К тому же Салливан уделяет немало внимания и другим персонажам — как нашим старым знакомым вроде принцессы Аристы или новоявленной императрицы, так и новым действующим лицам. Масштаб событий, а вместе с ним и ставки возрастают, и цикл, который и раньше был невероятно увлекательным, захватывает с новой силой.

С самого начала «Откровения Рийри» давали основания утверждать, что на небосклоне авантурного фэнтези возшла новая яркая звезда. Продолжение серии доказывает, что это мнение не было ошибочным.



ИТОГ

Текст: Дмитрий Злотницкий



### УДАЧНО

- МАСШТАБНОСТЬ СОБЫТИЙ
- ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ
- НАПРЯЖЁННЫЙ СЮЖЕТ
- ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ

### НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ НЕКОТОРЫХ ПОВОРОТОВ
- ЖАНРОВЫЕ КЛИШЕ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Текст: Дмитрий Злотницкий



Пьер Певель

## Рыцарь

Лорн Аскарриан был прославленным рыцарем и любимцем правителя «Верховного королевства», пока его не осудили по ложному обвинению в измене. Однако три года спустя «Верховный король» вдруг не просто милует Лорна, но и наделяет его правом говорить и действовать от своего имени. Недавний пленник становится первым рыцарем, одним из самых могущественных людей государства, которое находится в глубоком кризисе.

Французское фэнтези добирается до нас нечасто — «Рыцарь» Пьера Певеля стал редким исключением. Отметим, что известность Певелю принесли другие романы, прежде всего — трилогия «Клинка Кардинала», действие которой разворачивается в Европе времён мушкетёров.

В «Рыцаре» же автор впервые взялся создать собственный фэнтезийный мир, причём после выхода романа критики стали называть Певеля «французским Джорджем Мартином». Правда, эта лестная характеристика оказалась не более чем рекламным слоганом, имеющим не так уж много общего с реальностью.



ИТОГ

«Добротная авантурная героиня в традициях англоязычного фэнтези. Но никакой французской самобытности в романе нет, хотя в «Клинках Кардинала» Певель представал наследником традиций Дюма. Пожалуй, лучше бы «Фантастика» взялась издавать в России именно «мушкетёрские» романы Певеля.

Pierre Pevél Le Chevalier • Роман • Жанр: героическое фэнтези  
• Год издания на языке оригинала: 2013 • Переводчик: Е. Даровская • Издательство: «Фантастика», 2015 • 496 стр., 2000 экз. • «Рыцарь», часть 1 • Похожие произведения: Карол Берн «Песня зверя», К. Дж. Паркер «Фехтовальщик»

### УДАЧНО

- КОЛОРИТНЫЙ ПРОТАГОНИСТ
- БОЙКИЙ СТИЛЬ
- ИНТРИГУЮЩИЙ ФИНАЛ

### НЕУДАЧНО

- МЕСТАМИ ПРОВИСАЮЩЕЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ
- СЛАБО ПРОРАБОТАННЫЙ МИР
- НЕУБЕДИТЕЛЬНЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

### АЛЬТЕРНАТИВА

Грэм Джойс  
Как бы волшебная сказка

Книга-ребус, книга-загадка. Два десятилетия назад пятнадцатилетняя Тара Мартин ушла из дома — и не вернулась. И вот однажды, под самое Рождество, в двери родительского дома постучали. На пороге стояла Тара — испуганная, растерянная и ничуть не изменившаяся...



ОЦЕНКА МФ

8

### ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Стив Эриксон  
Дни между станциями

Это история нескольких людей, живущих в странном мире. Автору удаётся не только вызвать интерес к сюжету и персонажам, но и тронуть душевные струны читателей. Перед нами один из редких романов не для разового прочтения, который оставляет стойкое послевкусие.



ОЦЕНКА МФ

9

А ВЫ ЧИТАЛИ?

### НОВИНКА

Мария Галина  
Автохоны

Вселенная «Автохонов», уютная и тревожная одновременно, готова поглотить любого, кто явится в неё с открытой душой. Вселенная сильфов, вампиров, саламандр, оперных династий, вкуснейших чечевичных полёбков и хрустальных яиц с выходом на другую реальность.



ОЦЕНКА МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (147) за 2015 год

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (45) за 2007 год



Кристофер Хили

## Как стать героем

Прекрасный Принц — классический сказочный герой. Красавец, храбрец, джентльмен... Но вот незадача — в каждом сказочном королевстве свой принц. У всех есть имя, характер и судьба, но одни войдут в историю, другие же в неё влипнут. Так кто из них по-настоящему Прекрасный, а кто так, погулять вышел?

Первый том цикла «Прекрасные Принцы» заявлен как книга для младшего школьного возраста и оформлен соответственно. Нестандартный формат, обилие иллюстраций, крупный шрифт... Многих взрослых читателей это может оттолкнуть — и совершенно напрасно. Потому что роман не детский, а скорее семейный. И по манере повествования напоминает, к примеру, мультики про Шрэка.

В центре истории — четверо Прекрасных Принцев, и каждый из них спас прекрасную леди. Правда, подвиги героев в реальности довольно сильно отличаются от воспетых бардами, а уж последствия этих деяний и вовсе далеки от сказочных.

Автор активно использует приёмы постмодернизма — хоть и в облегчённом виде. Но и этого хватает, чтобы текст читался влёт. Сказочные герои зачастую ведут себя далеко

Christopher Healy The Hero's Guide to Saving Your Kingdom • Роман • Жанр: юмористическое фэнтези • Год издания на языке оригинала: 2012 • Переводчик: А. Бродяцкая • Художник: Тодд Харрис • Издательство: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2015 • 464 стр., 5000 экз. • «Прекрасные Принцы», часть 1 • Похожие произведения: мультфильм «Шрек» (2001), фильм «Чем дальше в лес...» (2014)

не как детские персонажи, в романе немало иронично обыгранных цитат из известных книг и фильмов, есть пародийные отсылки к событиям и явлениям нашей реальности.

Особенно стоит отметить стиль повествования. Для Хили книга была дебютом, потому некоторая её сюжетная несбалансированность вполне простительна. Но общая манера изложения на редкость симпатична, чему способствует удачный перевод. В текст органично вписываются многочисленные иллюстрации Тодда Харриса.



ИТОГ

Забавная сказка для семейного чтения. Есть даже некая мораль, но совершенно ненавязчивая. Эта книжка вполне сгодится как основа для увлекательного диснеевского мультфильма.

Текст: Борис Невский



### УДАЧНО

- ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ
- СИМПАТИЧНЫЕ ГЕРОИ
- ПОСТМОДЕРНИСТСКИЕ ШУТОЧКИ
- ОБИЛИЕ КАРТИНОК

### НЕУДАЧНО

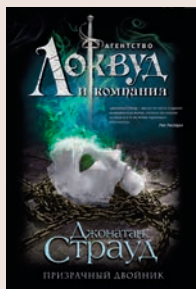
- СЮЖЕТНАЯ НЕСБАЛАНСИРОВАННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Текст: Борис Невский



Джонатан Страуд

## Призрачный двойник

Лондонский район Челси подвергся нашествию призраков. Ни правительство, ни крупнейшие контрпризрачные агентства не в силах ничего предпринять. Но отважное трио из «Локвуда и компании» не раз доказывало, что им любая задача по плечу.

Похоже, Джонатан Страуд решил всё-таки встать на сериальные рельсы. У «Призрачного двойника» наверняка появится продолжение, и, вероятно, не одно. Уж больно много сюжетных «хвостов» оставил после себя этот роман.

Да, книга имеет вполне завершённую сюжетную линию — ликвидацию огромного призрачного кластера в Челси. Правда, такой локальный сюжет повторяется фактически в каждом томе цикла. Герои отправляются вроде бы как в рутинное предприятие, но по ходу дела ввязываются в опаснейшее противостояние с призраками. А потом, едва не сыграв в ящик, успешно завершают дело. Всё очень занимательно и лихо, на месте фирменная страудовская ирония и отлично прописанные персонажи, но по третьему разу как-то начинает приедаться.

При этом Страуд по закоулкам каждого тома развешивает ружья, которые должны дать залп где-то ближе к финалу цикла. И количе-

Jonathan Stroud The Hollow Boy • Роман • Жанр: юношеское фэнтези • Год выхода на языке оригинала: 2015 • Художник: Майкл Хит • Переводчик: К. Моляков • Издательство: «Эксмо», 2015 • Серия: «Агентство «Локвуд и компания»». Бестселлеры Джонатана Страуда • 416 стр., 4000 экз. • «Агентство «Локвуд и компания», часть 3 • Похожие произведения: Майк Кэри, цикл «Феликс Кастор», Крис Вудин «Шторм-вор»

ство таких «запасок» увеличивается с каждой книгой: на сей раз мы чуть ближе знакомимся с некоторыми членами загадочного Общества Орфея и начинаем понимать, что одолеваемая призраками Англия устроена не совсем так, как казалось поначалу. Есть изменения и в отношениях между героями. Но Страуд приоткрывает тайны как-то уж очень размеренно. При желании так можно ещё с десяток томов накропать... Впрочем, размахнуться в духе «Файлов Дрездена» Страуду не удастся, ведь по базовому условию люди могут ощущать призраков только в юношеском возрасте. И героям недолго уже осталось...



ИТОГ

Несмотря на самоповторы, роман хорош. Яркие герои, увлекательные события, колоритный антураж. Вот только пора уже начинать генеральную баталию, ох пора!

### УДАЧНО

- ЗАДЕЛ НА БУДУЩЕЕ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЛОКАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ЯРКИЕ ГЕРОИ
- ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ

### НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ САМОПОВТОРОВ
- НЕКОТОРАЯ ЗАТЯНУТОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

А ВЫ ЧИТАЛИ?

### НОВИНКА

Джо Аберкромби  
Полмира

«Роман воспитания», история о превращении гадких утят в прекрасных лебедей с комплектом бритвенно-острых зубов в клюве. Достоинства те же, что и у предыдущей книги: выразительные портреты, тщательно вылепленные характеры, боюлки, остроумные диалоги.



ОЦЕНКА МФ

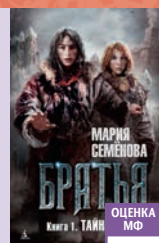
7

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (147) за 2015 год

### АЛЬТЕРНАТИВА

Мария Семёнова  
Братья. Книга 1: Тайный воин

«Тайный воин» — образец того, как нужно писать подростковое фэнтези о семейных ценностях. Ключевые вопросы взросления поданы здесь настолько занимательно, что книга воспринимается не как нравоучение или морализаторство, а как Приключение с большой буквы.



ОЦЕНКА МФ

9

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (147) за 2015 год

### ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Стюарт Хилл  
Клич Айсмарка

Детство принцессы Фиррины минуло, едва ей стукнуло четырнадцать и она села на опустевший родительский трон. Впереди были только кровь, смерть и пламя, ведь девочка оказалась во главе Айсмарка, когда на землю её отчизны вторглись легионы великой империи Полипонт.



ОЦЕНКА МФ

8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (637) за 2008 год



Текст: Александра Королёва



Терри Пратчетт, Йен Стюарт, Джек Коэн

## Наука Плоского мира

«Думминг Ѕлупс всего лишь хотел построить небольшой реактор для обогрева Незримого университета — но создал целую Вселенную, которая ни в какую не хочет развиваться по законам Ѕлоскомирья.

Увы, приходится окончательно осознать, что новых книг сэра Терри Пратчетта у нас уже никогда не будет. Слабым, но всё-таки утешением может послужить тот факт, что и из старых его работ ещё есть что переводить и издавать. Есть, например, «Наука Плоского мира», написанная Пратчеттом в соавторстве с популяризаторами науки Йеном Стюартом и Джеком Коэном, которая впервые вышла в 1999 году, а затем дважды переиздавалась в дополненном виде.

Несмотря на название, эта книга рассказывает вовсе не о том, как устроено Плоскомирье, не о тамошней физике или биологии — читатели и так знают всё, что нужно. В предисловии к «Науке Плоского мира» назван важнейший элемент, без которого этого мира не было бы: нарративизм, то есть сила рассказывания историй. В этом преимущество вымышленного мира — он может быть таким, каким его придумал автор.

Terry Pratchett, Ian Stewart & Jack Cohen The Science of Discworld • Повесть-эссе  
• Жанр: фантастика, научпоп • Год издания на языке оригинала: 1999 • Художник: Пол Кидби • Переводчик: С. Резник • Издательство: «Эксмо», 2015 • Серия: «Терри Пратчетт» • 512 стр., 8000 экз. • Похожие произведения: Айзек Азимов «Популярная физика», Билл Брайсон «Краткая история почти всего на свете»

Но у нашего мира, как считают Стюарт и Коэн, автора нет. Так что создатели книги пользуются историей о зарождении маленькой, Вселенной в недрах Незримого университета, чтобы рассказать читателю, как устроен наш с вами «Круглый мир» с точки зрения современной физики. При этом соавторы употребляют термин «враки детям» — так они называют способ упростить сложное, чтобы сделать его доступным для понимания на том уровне, на котором находится средний читатель. Ведь «Наука Плоского мира» рассчитана на многочисленных поклонников таланта сэра Терри, а не на учёных.

«Доступное и внятное изложение основ современной научной картины мира, в котором забавный эпизод из жизни Незримого университета используется лишь как развлекательная «рамочка».



### УДАЧНО

- ДОСТУПНОСТЬ ИЗЛОЖЕНИЯ
- ОРИГИНАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ
- ОБЯТЕЛЬНОЕ ЮМОР

### НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ СЮЖЕТА КАК ТАКОВОГО
- НАРЧИТОЕ УПРОЩЕНИЕ ФАКТОВ

ОЦЕНКА МФ  
хорошо 7

Р. Скотт Бэккер

## Воин Доброй Удачи

«Чтобы не дать Ѕонсульту осуществить свои замыслы, император Анасуримбор Ѕеллхус идёт походом на Ѕолготерат. А его бывший наставник Акхеймион со своей дочерью продолжает поиски места, откуда изначально появился Ѕеллхус. В это время появляется загадочный посланник богов — Ѕоин Ѕоброй Удачи, чья цель — падение Анасуримбора.

Вторую книгу второй трилогии эпопеи «Второй Апокалипсис» российский читатель ждал два года. Полученный результат — тоже на «два». Но не потому, что автор разучился писать. Напротив, «Воин Доброй Удачи» на голову сильнее предыдущего романа цикла. Все линии «Ока Судии» получили логичное развитие. Путешествие Акхеймиона стало осмысленным. Великая Ордалия Ѕеллхуса раскрыта во всей масштабности. Дворцовые интриги вокруг Ѕменет наконец сложились в единую мозаику. В романе есть всё, что радует поклонников Бэккера, — от глубочайшей проработки психологии героев до эпических сражений. Вот только российское издание свело всё это на нет.

Переводчик не справляется с философскими концепциями книги, упрощая их или выбирая то, чего не понимает. Более того, Дарья Макух не в состоянии сладить с простейшими

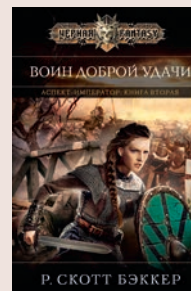
R. Scott Bakker The White-Luck Warrior • Роман • Жанр: эпическое темное фантастика  
• Год издания на языке оригинала: 2011 • Переводчик: Д. Макух • Издательство: «Э», 2015 • Серия: «Черная фантастика» • 640 стр., 2500 экз. • «Аспект-император», часть 2 • Похожие произведения: Стивен Эриксон «Врата Мертвого Дома», Глен Кул «Помощники ночи» (издание 2007 года в ужасном переводе Л. Чераневой)

предложениями и меняет их смысл на противоположный. Редактор не просто не свёл имена, названия и термины с предыдущими томами, но не смог привести их к единообразию даже в рамках одной книги. Ну и наконец, корректора, похоже, не было совсем, ибо количество опечаток выходит за грани разумного. Как апофеоз беспредела — встречающиеся по тексту английские слова и выражения, которые вообще забыли перевести. Из-за этого чтение книги превращается в пытку.

«Прекрасная в оригинале история убита ужасающим переводом. Ѕоневле задумываешься, не пора ли нашим издателям начать практику добровольного отзыва подобной халтуры из продажи? «Воин Ѕоброй Удачи» — отличный повод.



Текст: Андрей Зильберштейн



### УДАЧНО

- ОРИГИНАЛЬНЫЙ ТЕКСТ

### НЕУДАЧНО

- РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

ОЦЕНКА МФ  
без оценки

А ВЫ ЧИТАЛИ?

### НОВИНКА

Лорд Дансейни  
Рассказы сновидца

Чтобы попасть в чудесные края и волшебные города, не обязательно отправляться на край света, за моря и леса. Достаточно отыскать секретную дверь в неприметной лондонской лавке — или просто поддаться сонным грезам, как настоятельно рекомендует нам лорд Дансейни.



РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (145) за 2015 год

8

### АЛЬТЕРНАТИВА

Александр Щёголев  
Отрава

В книгу вошли лучшие рассказы и повести Щёголева, чьи типичные герои — интеллигенты. Не карикатурные «ботаники», но люди мыслящие и стремящиеся к совершенству. Сборник богат и изобретательно проиллюстрирован — в него вошли графические работы жены писателя.



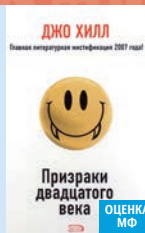
РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (69) за 2009 год

9

### ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джо Хилл  
Призраки двадцатого века

Сборник разных по тематике, но одинаково качественных рассказов. Хилл отыскивает необычные краски, делает сюжет живым, уходит от традиционных штампов. Он умело использует полутон, намеки, настроение, художественные детали, которые всегда быют «в яблочку».



РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (49) за 2007 год

9



Текст: Александра Королёва



**Dangerous Women**  
Антология

**Жанр:** фэнтези, мистика, детектив

**Составители:** Джордж Мартин, Гарднер Дозуа

**Год издания на языке оригинала:** 2013

**Переводчики:** А. Курешева, Н. Виленская, В. Гольдич, М. Вершовский

**Издательство:** АСТ, 2015

**Серия:** «Мастера фэнтези»

**768 стр., 5000 экз.**

**Похожие произведения:**  
антология «Воины»  
антология «Феминимум»

# Смертельно опасны

«В антологию вошли рассказы, где протагонистами или основными двигателями сюжета стали женщины — отважные, несгибаемые, коварные и смертельно опасные.

В предисловии Гарднер Дозуа кратко описывает роль смертельно опасных женщин в истории и литературе. Если верить ему, в то время как мир поражался деяниям амазонок, безумных королей и роковых соблазнительниц, жанровая литература продолжала наделять дам исключительно ролями «подружек главных героев» и пассивных объектов внимания мужских персонажей. А «крутые героини» в фантастике появились только тогда, когда идея равноправия полов перестала казаться ужасной и подрывающей устои. И даже в наше время персонажам-женщинам чаще достаются главные роли в лавбургерах, нежели в твёрдой НФ или героическом фэнтези. Да и Мартин с Дозуа чуть не попались в ту же ловушку гендерных стереотипов: первоначальным вариантом названия антологии было «Femmes fatales» («Роковые женщины»), прямая отсылка к жанру нуар, обязательной героиней которого была коварная женщина, доводящая до ручки честного и отважного протагониста.

По страницам антологии действительно разгуливают «роковые женщины», однако авторы рассказов о них (зачастую тоже женщины) обращаются с законами жанра по своему усмотрению. «Город-Лазарь» Дианы Роулэнд, действие которого происходит в умирающем после природного катаклизма Новом Орлеане, — пожалуй, единственный текст, в котором прекрасная стриптизёрша играет именно роковую роль в судьбе влюблённого в неё продажного полицейского. Но рассказ и по прочим признакам — единственный полноценный нуар в книге, мрачный и атмосферный, напоминающий сериал «Настоящий детектив». А вот уже в рассказе «Я знаю, как их выбирать» от мастера хоррора Лоренса Блока неожиданный поворот в финале вдребезги разрушает нуарный сюжет (коварная красавица уговаривает случайного любовника убить мужа — да, почти как в «Городе грехов 2»). Так же играет с читателями Джо Р. Лансдейл в «Поединке с Хесусом», исполненном грубоватого чёрного юмора: женщина, которую двое мужчин не могут поделить до старости, превращается из желанного приза в нелепый осколок прошлого. «Она никогда не имела надо мной больше власти, чем я сам ей давал», — говорит в этом рассказе престарелый рестлер, тем самым перечёркивая мужской миф о дамах, чарам которых якобы невозможно противиться.

На этом фоне по-настоящему «роковыми» выглядят героини повести Джорджа Мартина «Принцесса и королева, или Чёрные и Зелёные»: мать и дочь Таргариены, развязавшие кровавую войну за трон. Эта повесть, тонко стилизованная под средневековые хроники, стала одним из украшений сборника — и даже те, кто не прочёл ни одной страницы «Песни льда и пламени», смогут её оценить.

## ПОБЕДЫ И НОМИНАЦИИ

Антологии, которые составляет Гарднер Дозуа, обречены собирать жанровые награды. «Смертельно опасны» получили Всемирную премию фэнтези в номинации «Антология». Были отмечены также два произведения из сборника: рассказ «Та ещё сорвиголова» Джо Аберкромби номинировался на «Локус», а «Непорядок в душе» Меган Эббот — на премию Ширли Джексон (она присуждается «за выдающиеся достижения в литературе психологического саспенса, ужасов и тёмной фантастики»).

По лёгкому пути — «небольшой текст из популярного цикла» — пошли ещё несколько авторов: Диана Гэблдон описала эпизод из жизни двух героев своей прославленной «Чужестранки» («Девственники» — история о женском коварстве, на сей раз в декорациях Франции середины XVIII века), Брендон Сандерсон встроил кирпичик в мир «Обречённого королевства» («Гени тишины в лесах ада», где выписана одна из ярчайших героинь сборника), Джим Батчер написал рассказ «Красотки» от лица Молли Карпентер, секретарши и ученицы Гарри Дрездена. А Кэрлайн Спектор порезвилась в рамках межавторского цикла «Дикие карты». Рассказ «То, о чём мама лгала мне» описывает эпизод из жизни нескольких «тузов» и «джокеров»: одна — супергероиня, убивающая врагов пузырями из собственного жира, другая умеет поднимать из могил мёртвых, а третья — девочка-насекомое, способная читать чужие мысли. Однако прелесть этих рассказов — в том, что их можно спокойно читать, ничего не зная о циклах, к которым они относятся: это увлекательные законченные истории, а все необходимые пояснения авторы ухитряются сделать по ходу сюжета.

В каком бы жанре ни творили авторы этой разнообразной антологии — историческая проза («Песнь о Норе» Сесилии Холланд, «Королева в изгнании» Шарон Кей Пенман, «Раиса Степанова» Кэрри Вог), психологический триллер («Непорядок в душе» Меган Эббот, «Заботливые» Пэт Кэдиган), постапокалипсис («Второй арабеск, очень медленно» Нэнси Кресс, «Вынесение приговора» С. М. Стирлинга), — они очень постарались сделать своих сильных героинь выпуклыми и многогранными, не «воинами света» и не служительницами тьмы, не жертвами и не чудовищами. Мартин и Дозуа решительно подводят черту под гендерными стереотипами в жанровой литературе — и последней это определённо на пользу.

«Фантастика о женщинах», «женская фантастика» и «фантастика для женщин» — это, что называется, три большие разницы, и антология Мартина и Дозуа — лишний повод в этом убедиться.



ИТОГ

### УДАЧНО

- МНОГООБРАЗНОСТЬ ТЕМ И ЖАНРОВ
- НЕТРАДИЦИОННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ
- ЯРКИЕ ГЕРОИНИ

### НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ СЕКСА И НАСИЛИЯ
- ИНОГДА НЕБРЕЖНЫЕ ПЕРЕВОДЫ

ОЦЕНКА МФ  
очень хорошо

8





Ведущий: Дмитрий Злотницкий

## ЗА МЕСЯЦ ПОИГРАЛ:

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Последняя часть Metal Gear Solid, разработанная создателем серии Хидео Кодзимой, производит противоречивое впечатление. Она подкупает сильным сюжетом и смелыми геймплейными находками, но в то же время разочаровывает затянутостью и однообразием во второй половине игры.

# КНИЖНЫЙ РЯД

## КОМИКСЫ

В индустрии комиксов на протяжении многих десятилетий существует два безоговорочных лидера — Marvel и DC Comics, которые на пару занимают львиную долю всего рынка. А вот за почётное третье место борются сразу несколько издательств во главе с Dark Horse Comics. Громкую славу этому издателю принесли серии по громким мультимедийным лицензиям вроде «Конана», «Чужого» с «Хищником» (эти две вселенные впервые породнились именно в комиксах), «Звёздным войнам», Mass Effect... И, пожалуй, ни одно другое издательство комиксов не умеет так здорово работать с чужими вселенными, как Dark Horse. Оно не просто бережно относится к первоисточнику, тесно сотрудничая с его создателями, но и заметно обогащает известные миры. Недаром список серий компании, основанных на популярных мирах, постоянно увеличивается. Недавно он пополнился мини-сериями по «Ведьмаку», а сейчас Dark Horse готовит к запуску серию по «Аватару» Джеймса Кэмерона. Она поведает как о событиях, предшествующих фильму, так и том, что произошло после его окончания.

В то же время в портфолио издательства есть и немало примечательных авторских комиксов. Именно Dark Horse подарило читателям такие выдающиеся и оригинальные серии, как «Хеллбой», «300», «Академия Амбрелла» и «Город грехов», которые сложно было бы представить в большинстве других издательств. И очень приятно, что русские версии комиксов Dark Horse всё чаще появляются на прилавках отечественных магазинов.



Joshua Dysart, Mike Mignola  
B.P.D.: 1946

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 2008

Художник: Пол Азасета

Издательство: XL Media, 2015

160 стр., 5000 экз.

Джошуа Дайсарт, Майк Миньола

## Б.Р.П.Д.: 1946

На закате Второй мировой войны союзникам стало известно об исследованиях нацистов в области оккультных искусств. Чтобы противостоять возможным угрозам, профессор Тревор Бруттенхольм, приёмный отец демонёнка Хеллбоя, создаёт Бюро расследований паранормальной деятельности. Первое дело приводит сотрудников Бюро в оккупированный Берлин, где идёт делёж оккультного нацистского наследия.

В отличие от большинства супергероев, Хеллбой никогда не был одиночкой. С первых дней своей карьеры он работал в команде с другими сотрудниками Бюро расследований паранормальной деятельности. И хотя именная серия «Хеллбоя» фокусировала внимание читателя на самом Парне из пекла, о его товарищах Миньола тоже не забывал. К началу XXI века они завоевали достаточную популярность, чтобы Dark Horse запустило отдельную серию о похождениях агентов Б.Р.П.Д., уже без Хеллбоя. Вернее, цикл из более-менее самостоятельных мини-серий, рассказывающих о различных эпизодах богатой на события истории Бюро.

Издательство XL Media, недавно начавшее выпускать на русском «Хеллбоя», решило сразу же познакомить отечественных читателей и с похождениями агентов Бюро. Правда, выходит у нас «Б.Р.П.Д.» не в таком порядке, как в США: наши издатели решили следовать внутренней хронологии серии, поэтому прежде всего выпустили томик, рассказывающий о первом серьёзном деле Бюро. Главным героем здесь выступает его основатель, а по совместительству — приёмный отец Хеллбоя профессор Тревор Бруттенхольм.

Комикс «Б.Р.П.Д.: 1946» во многом похож на «Хеллбоя», но имеет и свои отличительные черты. Основную серию, как известно, её создатель Майкл Миньола иллюстрировал лично, а вот над «Б.Р.П.Д.» работали преимущественно другие художники. Однако рисунок Пола Азасета достаточно близок к стилю Миньолы и создаёт схожую атмосферу.

Подобно своему воспитаннику, Тревор имеет дело с необычными сверхъестественными созданиями, чьи образы в большинстве своём

навеяны реальной мифологией, но в мире Хеллбоя получают гротескное переосмысление. Молодое Бюро ещё не имеет опыта противостояния с монстрами, да и той мощи, которую оно получило благодаря Парню из пекла, у него пока нет. Как следствие, в борьбе с чудовищами Тревор предпочитает не лезть на рожон и полагается на ум, а не на грубую силу. Для победы над одним монстром профессор даже не брезгует сотрудничеством с другим — демоном, который руководит комитетом мистики и эзотерики СССР и обитает в теле маленькой русской девочки Варвары. Малышку Варвару по праву можно отнести к числу самых колоритных и неоднозначных персонажей во вселенной Хеллбоя. К сожалению, она единственный симпатичный представитель СССР в комиксе. Остальные советские персонажи, мельком появляющиеся на страницах «Б.Р.П.Д.: 1946», показаны в духе ба-сен о красноармейцах, изнасиловавших по пути к Берлину половину Европы.

То, как изображены в комиксе советские солдаты, расстраивает, но это, пожалуй, единственная серьёзная претензия к «Б.Р.П.Д.: 1946». В остальном же приквел удался на славу — он хранит верность духу магистральной серии и показывает полюбоившуюся нам вселенную под новым углом.

Первые комиксы о вселенной Хеллбоя были сконцентрированы на заглавном герое и своим успехом во многом обязаны его обаянию. Но серия «Б.Р.П.Д.» показала, что во вселенной Парня из пекла могут выходить отличные истории и без его непосредственного участия.

### УДАЧНО

- БРУТТЕНХОЛЬМ В РОЛИ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- СТИЛЬНАЯ КАРТИНКА
- ВАРВАРА

### НЕУДАЧНО

- СОВЕТСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8



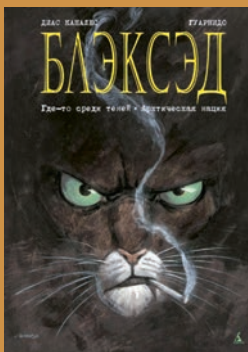
ИТОГ



# АНОНСЫ

## «Блэксэд»

Один из самых известных европейских комиксов уже не раз собирались издавать в России, но всякий раз что-то шло не так. Однако в ближайшее время он наконец доберётся до прилавков отечественных магазинов. События комикса разворачиваются в мире, населённом антропоморфными животными. Заглавный герой — кот-сыщик, в первом томе расследующий убийство известной актрисы.



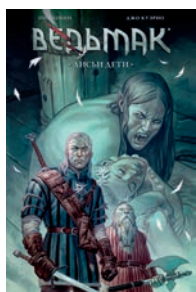
## «Замок и ключ»

Дебютная работа сына Стивена Кинга, Джо Хилла, на ниве комиксов, принёсшая ему едва ли не большую известность, чем литературные труды. В центре сюжета семейство Локков, которое возвращается в своё родовое гнездо — древний особняк, в чьих недрах скрыта дверь, ведущая в иной мир. Героям предстоит столкнуться с пугающими секретами своего дома.



## «Стражи галактики»

Линейка комиксов молодого российского издательства Jellyfish Jam пополнится «Стражами галактики» Брайана Майкла Бендиса. Это приключение Звёздного лорда и компании непосредственно связано с Землёй, а в состав главной команды временно войдёт Железный человек.



Paul Tobin  
The Witcher: Fox Children  
Сборник  
Год выхода на языке оригинала: 2015  
Художник: Джо Куэрио  
Издательство: «Белый единорог», 2015  
136 стр., 5000 экз.

Пол Тобин

## Ведьмак. Лисьи дети

Во время очередного путешествия Геральт оказывается на борту корабля «Тророк Лебеда». С попутчиками ведьмаку на сей раз крайне не везёт. Мало того, что в большинстве своём это отпетые негодяи, так они ещё умудрились навлечь на себя гнев могущественного потустороннего создания. Но что вместо спокойного плавания Геральта ждёт отчаянная борьба за выживание в компании людей, большинство из которых не заслуживает ни малейшего доверия.

Издательство Dark Horse имеет солидный опыт в создании комиксов по мотивам компьютерных игр: на его счету серии, основанные на Mass Effect, Dragon Age и Halo. Обычно такие серии так или иначе дополняют сюжеты первоисточников. Например, раскрывают детали истории, оставшиеся за кадром, или подробнее рассказывают о второстепенных героях. Однако с мини-сериями по «Ведьмаку» получилось иначе. И первая из них, «Дом витражей», увидевшая свет в прошлом году, и серия, опубликованная в нынешнем, связаны с игрой лишь номинально. И даже знакомых персонажей, за исключением Геральта, мы в них не встретим.

Это кажется достаточно странным решением, учитывая, что Dark Horse явно очень плотно работало со студией CD Projekt RED над энциклопедией «Мир Ведьмака» и за это время в издательстве должны были хорошо узнать историю вселенной в целом и Геральта в частности. А в них хватает непрописанных эпизодов, которые можно было бы раскрыть на страницах комиксов. Но авторы мини-серию предпочли поведать о простых дорожных приключениях Геральта.

В «Лисьих детях» ведьмак по воле рока оказывается в мерзкой компании, на которую охотится разъярённая лиса-оборотень. Люди, с которыми свела Геральта дорога,



не слишком-то заслуживают защиты и сами навлекли на себя беду, но обстоятельства и характер просто не позволяют ведьмаку остаться в стороне. В общем, конфликт у Пола Тобина получился вполне в духе книг и игр — тут не так-то просто разобрать правых и виноватых, а люди оказываются едва ли не страшнее чудовищ. Настоящий же монстр получился что надо — по сути не злой, но крайне опасный даже для опытного ведьмака. К тому же Тобин практически безупречно воспроизвёл образ Геральта, знакомый нам

по игровой трилогии и романам Сапковского.

Сценарий в комиксе удался на славу, а вот рисунок оставляет желать лучшего. Куэрио явно вдохновлялся творчеством Миньолы, но художнику «Лисьих детей» далеко до создателя Хеллбоя. Рисунок скуп на детали, весьма невзрачен и плохо сочетается со стилистикой игровой вселенной. Если всевозможные нелюди ещё смотрятся недурно, то вот люди в комиксе выглядят удручающе.

«Лисьи дети» смотрятся неказисто, но рассказывают неплохую самостоятельную историю, которая не связана ни с играми, ни с книгами, однако хранит верность их духу.



ИТОГ

### УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЙ МОНСТР
- ВЕРНОСТЬ ДУХУ ПЕРВОИСТОЧНИКА
- КРАСИВЫЙ ФИНАЛ

### НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ СВЯЗИ С ИГРОЙ ИЛИ КНИГАМИ
- НЕВЗРАЧНАЯ КАРТИНКА

ОЦЕНКА МФ

7



Текст: Дмитрий Злотницкий



Джейсон Аарон, Брайан Майкл Бендис, Эд Брубейкер, Джонатан Хикман, Мэтт Фрэкшн

## Мстители против Людей Икс

Jason Aaron, Brian Michael Bendis, Ed Brubaker, Jonathan Hickman, Matt Fraction *Avengers vs. X-Men* • Сборник  
• Год выхода на языке оригинала: 2012 • Художники:  
Джон Ромита-младший, Адам Куберт, Оливье Койпель •  
Издательство: Jellyfish Jam, 2015 • 368 стр., 4000 экз.

Сила Феникса, могущественная космическая сущность, доставившая немало бед Людям Икс, вновь возвращается на Землю, чтобы воплотиться в «мессии мутантов» Хоуп Саммерс. Мстители полны решимости предотвратить возможную опасность, а вот Люди Икс во главе с Циклопом видят в возвращении Феникса надежду на возрождение мутантов. Две группы супергероев вступают в противостояние, а вернувшийся Феникс действительно становится угрозой — но совсем не такой, как ожидалось.

В 2012 году издательство Marvel устроило масштабный перезапуск своих серий, призванный привлечь новых читателей. Само собой, нельзя было завершить предыдущую главу в истории вселенной без должной помпы. Так что накануне перезагрузки издательство запустило глобальный кроссвер «Мстители против Людей Икс», в работе над которым приняли участие ведущие авторы издательства — Джейсон Аарон, Брайан Майкл Бендис, Эд Брубейкер, Джонатан Хикман, Мэтт Фрэкшн.

Кроссвер получился действительно масштабным, что видно уже по размеру комикса — сборник объёмом свыше трёхсот страниц смотрится очень солидно. И большая часть этих трёхсот страниц до предела наполнена батальными сценами. В сюжете есть несколько интересных поворотов, он динамичный и напряжённый, но всё же лишён той остроты и эмоциональности, которая просла-

вила другой кроссвер о супергеройских разборках — «Гражданскую войну». К тому же, в отличие от неё, «Мстители против Людей Икс» требуют неплохого знакомства с историей Marvel. У неподготовленного читателя непременно возникнет множество вопросов в духе «почему исчезли почти все мутанты?», «что это — Сила Феникса?» или «кто такая Хоуп Саммерс?».

Художников, трудившихся над кроссвером, также было несколько. И все они тоже признанные звёзды, так что комикс получился очень зрелищным. Однако стили художников заметно отличаются — особенно выделяется на фоне коллег Ромита-младший. Так что рисунок вышел очень эклектичным.



Издательство Marvel хотело с размахом завершить очередную главу в истории своей вселенной. И ей это удалось на все сто.

### УДАЧНО

- ЭПИЧЕСКИЙ РАЗМАХ
- ОБИЛИЕ КРАСИВОГО ЭКШЕНА
- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ

### НЕУДАЧНО

- ПОСТОЯННО МЕНЯЮЩИЙСЯ СТИЛЬ РИСКОВКИ
- ОРИЕНТАЦИЯ НА ФАНАТОВ

### ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Кирон Гиллен

## Молодые Мстители. Том 1. Стил > Содержание

Сын Алой Веды, прозванный Викканом и унаследовавший от матери способность менять реальность, пускает её в ход ради своего бойфренда Халкинга. Он возвращает ему погибшую мать, но заклинание срывается не совсем так, как рассчитывал Виккан. И молодых супергероев начинают преследовать безумные версии их родителей.

Почти все комиксы издательства Marvel, выходящие в России, посвящены известным супергероям, которые не нуждаются в представлении. «Молодые Мстители» принадлежат к числу редких исключений из этого правила. В заглавной команде есть всего один персонаж, который может похвастаться популярностью, — Локи, да и его образ изменён почти до неузнаваемости. Остальные же Молодые Мстители широкой российской аудитории едва ли известны. Причём события комикса стартуют с места в карьер, и Кирон Гиллен даже не пытается как-то представить читателям своих героев.

Учитывая, что завязка истории напоминает о второсортных подростковых ужастиках, может показаться странным, что «Молодые Мстители» добрались до наших палестин. Однако на самом деле ничего удивительного в этом нет — комикс правда очень хорош, и стиль в нём, как и утверждает название, на самом деле куда важнее содержания. «Молодые Мстители» с первых же страниц подкупают искромётными диалогами, ураган-

ным темпом повествования, очень живыми и симпатичными персонажами, между которыми существует настоящая «химия». Так что следить за злоключениями этих героев не менее интересно, чем за приключениями известных команд.

Органично сочетая в себе элементы комедийного боевика и молодёжной мелодрамы, графическая история Гиллена по праву может претендовать на звание одного из самых оригинальных и смелых супергеройских комиксов, публиковавшихся в России. Лестной оценки заслуживает не только сценарий, но и рисунок. Комикс очень красив и может похвастаться рядом нетривиальных графических решений — например, боевой сценой, выполненной в виде раскадровки.



Подзаголовок комикса как нельзя лучше отражает его суть. Сюжет «Молодых Мстителей» сложно назвать выдающимся, но подан он просто великолепно.

Текст: Дмитрий Злотницкий



### УДАЧНО

- ОСТРОУМНЫЕ ДИАЛОГИ
- ИЗОБРЕТАТЕЛЬНАЯ РИСКОВКА
- КОЛОРИТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

### НЕУДАЧНО

- РЕЗКИЙ СТАРТ СЮЖЕТА

### ОЦЕНКА МФ

отлично

9



Текст: Павел Тимченко

Warren Ellis  
Fell. Feral cityГод выхода на языке  
оригинала: 2005

Художник: Бен Темплсмит

Издательство: XL Media, 2015  
176 стр., 5000 экз.

Уоррен Эллис

## Фелл. Град обречённых

Детектива Ричарда Фелла переводят на службу в полицейский участок города Сноутаун. Там Ричард сталкивается с такими страшными представителями рода людского, что с каждым новым делом всё больше убеждается: именно человек — самый жестокий зверь на свете.

«Фелл» по праву считается одним из самых мрачных и натуралистичных графических детективов. В Сноутауне, где происходит действие, понятия «закон» и «мораль» ничего не значат. Это мрачное и зловонное логово, котёл, в котором варятся несчастные грешники вместе со своими страхами, сомнениями и секретами. А в Сноутауне секреты есть у всех. Любопытно, что все истории в комиксе основаны на реальных событиях. Если помнить об этом, то «Фелл» сразу перестаёт восприниматься как чисто развлекательное произведение.

В комиксе девять глав, каждая из которых начинается с того, что Фелл включается в расследование очередного преступления. Эта работа, без сомнения, меняет героя: Ричард становится всё злее, действует всё жёстче, пытаясь вырвать из пасти Сноутауна как можно больше беззащитных жертв. Сперва герой лишь защищает закон, но с течением времени отчаяние и жажда справедливости начинают подталкивать Фелла к тому, чтобы наносить упреждающие и зачастую подлые удары. В комиксе отлично показана эволюция протагониста.

Помимо самого Ричарда Фелла, есть и ещё несколько интересных персонажей, которые заслуживают упоминания. Прежде всего это Мэйко, владелица бара на одной из улочек Сноутауна. Как и многие обитатели этого «города грехов», девушка не в ладах с собой. Случайная встреча с Феллом меняет жизнь Мэйко — они становятся друг для друга небольшими островками стабильности. Интересен и шеф Ричарда, который, пытаясь преодолеть постоянный стресс, принимает различные таблетки, но всё равно постепенно сходит с ума, удивляя героя своими поступками. Хотя иногда странности начальника приносят неожиданные плоды: так, его пристрастие к магической книге «Некрономикон» помогло раскрыть не одно дело.

Процесс расследования показан с разных сторон. Это может быть просто беседа в четырёх стенах комнаты для допросов — никакого экшена, зато много психологического давления и ловких провокаций. Или же напоминающая полицейский протокол хроника событий, выполненная в виде «фотографий» с места преступления.

Австралийский художник Бен Темплсмит, знаменитый своей работой над серией «30 дней ночи», представляет город Сноутаун квинтэссенцией уныния и безнадежности. Иллюстрации Темплсмита выглядят отталкивающе и притягательно одновременно: робкая улыбка Мэйко, звериный оскал преступников, размытые фигуры жителей города — всё это заставляет внимательнейшим образом рассматривать каждую страничку.

Весьма интересно выглядят в изображении Бена и разные уголки города: бар Мэйко, где полки с бутылками смотрятся как обои с размытыми узорами, или улицы, больше похожие на затемнённые фотографии. Благодаря такому стилю рисунка история напоминает ускользающий сон. Манера Темплсмита отлично работает на атмосферу, заставляя читателя многое додумывать самостоятельно и населять Сноутаун новыми ужасами.

Главный недостаток, из которого вытекают все прочие мелкие проблемы комикса, — неожиданно оборванное повествование. Уоррен Эллис планировал продолжать работу над «Феллом», но что-то не срослось, и читатель так и остался без ответов на многие вопросы. Что будет дальше с Ричардом и Мэйко? Кто эта омерзительная фигура в монашеском одеянии, которая встречается Феллу на протяжении всего повествования? Похоже, мы так этого и не узнаем...

В Сноутауне трупы почти на каждом шагу



### УДАЧНО

- МРАЧНЫЙ И НАТУРАЛИСТИЧНЫЙ СТИЛЬ РИСУНКА
- ИНТЕРЕСНЫЕ СЮЖЕТЫ
- ПРАВДОПОДОБНЫЕ ГЕРОИ

### НЕУДАЧНО

- НЕЗАКОНЧЕННОСТЬ ИСТОРИИ ФЕЛЛА
- НЕРАЗГАДАННЫЕ ТАЙНЫ

ОЦЕНКА МФ  
отлично

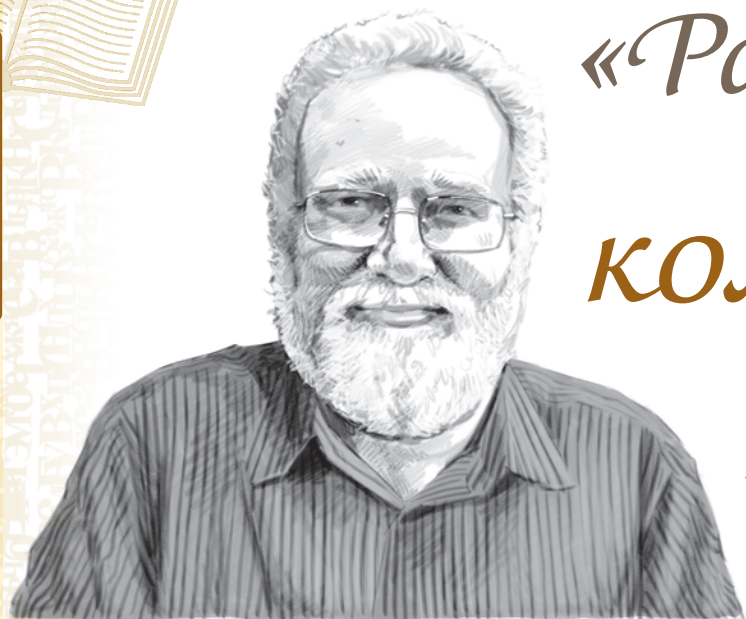
9



ИТОГ

Проработанные, страшные и интересные истории, которые надолго остаются в памяти. Взрослый и серьёзный комикс не для слабонервных, полный насилия и событий, в которые боишься поверить, даже узнав, что они реальны. Настоящий детектив.





# «Работа редактора комиксов похожа на продажу запрещённых веществ»

## БЕСЕДА С ДЖИМОМ САЛИКРУПОМ

Comic Con Russia 2015 в числе прочих звёздных гостей посетил ветеран комикс-индустрии Джим Саликруп. Этого улыбчивого человека можно было встретить на «Алее авторов»: он охотно фотографировался с гостями выставки, расписывался на классических комиксах Marvel о Человеке-пауке, которые когда-то редактировал и выпускал в печать, и рисовал скетчи на глазах у публики.

Мы пообщались с легендой индустрии и расспросили его о работе в Marvel, об отношении к современным фильмам и видеоиграм про Человека-паука и обо всяких других вещах.

### «КОМИКСЫ — ПОЧТИ ВСЯ МОЯ ЖИЗНЬ»

**Вы до сих пор сотрудничаете с Marvel? Расскажите о своей трудовой биографии.**

Комиксы — почти вся моя жизнь. Заниматься ими я начал в 1972-м, проработал двадцать лет в Marvel Comics, в том числе на должности главного редактора. Потом пять-шесть лет трудился в Topps Comics (известны графическими новеллами по мотивам The X-Files. — Прим. МирФ), оттуда перешёл в Stan Lee Media и работал на Стэна Ли. А лет десять назад я основал Papercutz, издательство графических новелл для всех возрастов, в котором стал главредом. Там и тружусь по сей день.

### Что значит быть редактором комиксов?

**Что для этого нужно знать, уметь? Это какие-то особенные люди? Каково это вообще — создавать комиксы?**

Идейно и технически это ближе к написанию сценария для фильма или сериала, чем к клас-

■ Наибольшую известность Джиму принесла работа над серией «Человек-паук»



сической прозе. Но, так или иначе, нужно быть хорошим писателем и уметь рассказывать истории. Разница в том, что в комиксах текст конкретен. Если в романе можно позволить себе расписать мысли и чувства персонажа на пятьдесят страниц, то в комиксе приходится мыслить более визуально, как в кино, где картинка исключительно важна. После пятидесяти интроспективных страниц читатели попросту заскучают, особенно если речь идёт о серийном персонаже вроде Человека-паука или Бэтмена.

Лично я — нечто среднее между книжным редактором и арт-директором, ближе к кино-режиссёру, наверное. Зависит от ситуации.

Когда я в Marvel редактировал «Человека-паука», это было похоже на продюсирование сериала: ты отвечаешь за всё сразу, следишь, чтобы процесс шёл безостановочно, координируешь сценаристов и художников, вовремя сдаёшь комикс в печать. И, конечно, не забываешь о качестве содержания! За комиксы платят деньги, поэтому важно заинтересовать читателей историей с продолжением.



Всё это похоже на работу продавца запрещённых веществ. Разве что комиксы не вызывают химического привыкания — нужна только захватывающая история, к которой людям захочется возвращаться.

### В чем же секрет? Как создать затягивающую комиксную историю?

Это не столько секрет, сколько сложная задача. Если вы работаете с чем-то популярным, как, например, «Человек-паук», аудитория изначально ожидает определённых вещей: паутины, характерного костюма, привычных манер, обязательного злодея. Дайте читателям именно то, чего им хочется! При этом важно соблюсти баланс: ударитесь в самокопирование — интерес читателей угаснет; радикально измените историю — и Человека-паука просто не узнают.

Задача в том, чтобы преподнести узнаваемую, но по-прежнему увлекательную историю как-то иначе, добавить неожиданностей. Возьмите любую серию комиксов — её время от времени «встряхируют», чтобы сохранить интерес аудитории. При мне Человек-паук сменил костюм, столкнулся со старыми злодеями, вернувшись в сюжет, и женился. Людям хочется сюрпризов, но в то же время они не желают, чтобы любимый герой вёл себя глупо и нехарактерно для себя.

### Но есть же какие-то правила насчёт того, что можно делать с узнаваемым персонажем и чего нельзя? Устоявшиеся каноны...

Правила диктует тот, у кого на персонажа есть права и кто в данный момент владеет франшизой. Работая в Marvel, я достаточно хорошо чувствовал эти границы, а если возникали вопросы, всегда было с кем посоветоваться. Не случилось такого, чтобы мою идею взяли и на корню зарубили.

Зато нынешнее руководство Marvel посчитало женитьбу Питера Паркера неудачной идеей и просто вычеркнуло этот эпизод из истории героя, словно его и не было.

### Должно быть, вам досадно, что женитьба не стала каноном? А что вы думаете о современных киноадаптациях «Человека-паука»?

Мне нравятся две первые работы Сэма Рэйми. В частности, мне было очень важно узнать, как поступят с Мэри-Джейн. Во время моего редакторства она стала значимым героем и вышла замуж за Паркера.

С самого начала я закладывал в комикс развитие: мы начали со старшей школы, потом Питер пошёл в колледж, затем стал встречаться с Мэри-Джейн. Будучи серьёзным молодым человеком, он не мог не сделать ей предложение. Особенно когда в комиксе всячески подчёркивается тема ответственности.

Но уже после меня популярность обрело другое мнение — дескать, мы делаем комикс для подростков, а им неинтересно читать про людей семейных. Хотя, опять же, это вопрос точки зрения. У женатого Человека-паука была огромная аудитория. Когда брак отменили, продажи рухнули.

### Создатели кинофильмов, снимая картины по комиксам, консультируются с авторами визуальных новелл? А авторы комиксов



Luigi Neri / Wikimedia Commons

### взаимодействуют с киношниками во время работы над графическими адаптациями?

Когда как. Сейчас Marvel — собственность Disney, и они сами снимают свои фильмы. К тому же киностудия недавно отделилась от комиксовой и получила ещё больше свободы. Я никогда особо не участвовал в этом творческом процессе. Хотя в комиксах про Человека-паука именно под моей редакцией появился Веном — и в картине «Человек-паук 3: Враг в отражении» он тоже был. В кино своя версия, в комиксах — моя, и уже дело вкуса, кому какая понравится больше.

Я редактировал и «Людей Икс», в частности «Сагу о Тёмном Фениксе». В картине «Люди Икс: Последняя битва» тоже появился Тёмный Феникс, но он оставил, на мой взгляд, совсем не то впечатление, что его комиксная версия.

А в Torps Comics я работал над серией «Марс атакует» — по ней сняли своеобразный одноимённый фильм, и в нём была сцена лично от меня. Да и вообще картина вышла отличная! (Смеётся.)

Ещё в Torps мы работали над комиксовой адаптацией «Дракулы» Фрэнсиса Форда Коппола. Рисовал тогда Майк Миньола, и вот его Коппола консультировал лично, даже к съёмкам подключал. Так что, с одной стороны, мы делали графическую адаптацию фильма, а с другой — участвовали и в создании самой картины. Раз на раз не приходится.

### Работая на Marvel, вы пытались конкурировать с DC Comics? Или трудились, не обращая на них особого внимания?

Дух соперничества во мне очень силен. Однако, когда я работал в Marvel, по продажам мы сильно опережали DC, так что соревноваться за пределами компании было попросту не с кем. Зато существовала внутренняя конкуренция — я взялся за Человека-паука, когда дела у серии шли хуже, чем у «Людей Икс». Моими стараниями он догнал «Людей Икс», и мы начали новую ветку — «Человек-паук» за авторством Тодда Макфарлейна. Эта линейка графических новелл стала самой продаваемой и попала в Книгу рекордов Гиннеса.

### «НАША ЗАДАЧА — ВЕРНУТЬ ДЕТЯМ ИНТЕРЕС К ЧТЕНИЮ»

Расскажите про ваше собственное издательство — Papercutz. На какие комиксы вы делаете ставку? Одолеть двух мировых гигантов комиксовой индустрии, пожалуй, невозможно.

Всё верно, Marvel и DC крупнейшие компании, а их владельцы — огромные медиакорпора-



■ Среди проектов, над которыми работал Саликуп, — графическая адаптация фильма «Дракула» Фрэнсиса Форда Коппола



■ Комиксы о Смурфах в США не так популярны, как на родине, в Бельгии

ции. Papercutz же принадлежит лично мне и одному моему деловому партнёру, и пытаться соревноваться с титанами индустрии нет никакого смысла.

Но нам очень повезло с интересными персонажами и историями. Мы решили не идти проторенными дорожками Человека-паука или Бэтмена, а заняться тем, что Marvel и DC упускают из виду. В частности, у них совсем нет детских комиксов, и мы решили охватить аудиторию самых разных возрастов. Примерно как Pixar, чьи анимационные фильмы с удовольствием смотрят и дети, и взрослые.

Взять хотя бы «Смурфов» — один из наших бестселлеров. В Соединённых Штатах комиксы про смешных синих гномов почти не издавались, только недолго в восьмидесятые. Вместо них в Америке читали «Приключения Тинтина», что тоже неплохо. Для нас стало большой честью поближе познакомиться американцев со смурфиками. Теперь интерес к ним только растёт, выходят новые фильмы. Очень ждём третью часть «Смурфиков» в кино в следующем году — картина должна быть близкой по духу к комиксам, а не типичной голливудской поделкой.

### Вы продолжаете придумывать совершенно новых персонажей и серии комиксов или стараетесь выпускать графические новеллы с узнаваемыми заголовками?

Недавно мы начали выпускать совсем новый комикс, Lunch Witch, авторства Деб Лаки. Она придумала безработную ведьму — ну, знаете, у ведьм в наше время проблемы с трудоустройством по профессии, — которой пришлось подрабатывать в школьной столовой: раздавать детям завтраки. Комикс получился авторским и очень оригинальным. Первый выпуск читатели приняли на ура, мы получили положительные отзывы и уже планируем продолжение с новыми персонажами.

Кроме того, Papercutz издаёт в Штатах много европейских комиксов, совершенно

незнакомых американцам. У нас есть французская серия графических новелл «Ариол» про ослика в очках, коровку и поросёнка — на самом деле, конечно, про детей. Взрослым такие истории тоже нравятся, поскольку напоминают о детстве. С большой натяжкой можно сравнить эту серию с «Симпсонами» — в каждом десяти- или двенадцатистраничном выпуске мы знакомим читателей с каким-то персонажем, постепенно выстраивая целую вселенную.

Ещё мы начали новую серию «Супергерний» — вещь не совсем детскую и близкую по духу к комиксам Marvel и DC. Предыстория такая: в девяностых Нил Гейман придумал трёх персонажей — Леди Справедливость, Мистера Героя и Технофага. Однако графические новеллы с этими героями издавались в проблемные для комиксов девяностые, поэтому многие про них так и не узнали. Теперь же мы получили исключительные права на материалы, прежде нигде не публиковавшиеся. Поклонникам Нила Геймана стоит обратить внимание.

### Вы говорите, что решили сделать ставку на детскую аудиторию. Но, согласно распространённому мнению, дети и молодёжь стали меньше читать. Или это заблуждение, на ваш взгляд?

Не скажу за все страны, но в Америке у юного поколения интерес к комиксам вправду поутих, и задача Papercutz — вновь привлечь детей к чтению.

Не без гордости могу сказать, что у нас получается. До недавних пор самым успешным проектом издательства и главным бестселлером была серия графических новелл по мотивам LEGO Ninjago. Популярность телесериала и пластмассового конструктора способствовала продвижению комиксов, и наши истории очень понравились детям. Я сотрудничаю с художниками и сценаристами как редактор, чтобы сделать серию ещё увлекательнее. Ведь казалось бы, если мультики можно бесплатно посмотреть, а в игрушки поиграть, зачем ещё графические новеллы? Однако наши сюжеты и персонажи оказались настолько хороши, что поклонникам Ninjago хочется новых и новых историй — и мы их сочиняем.

### «НЕ ВИЖУ НИЧЕГО ПЛОХОГО В ЭСКАПИЗМЕ»

#### В России комиксовая культура не столь развита, как в Европе и США. Как, на ваш взгляд, сделать графические новеллы популярными в России?

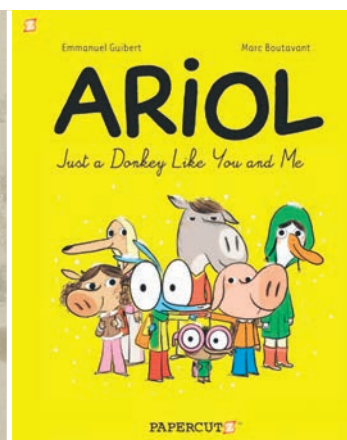
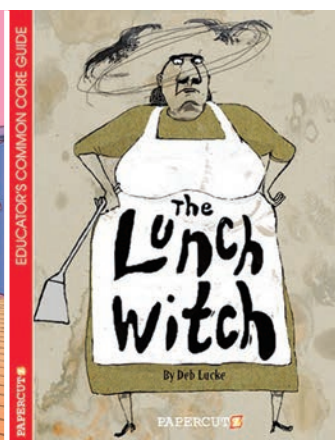
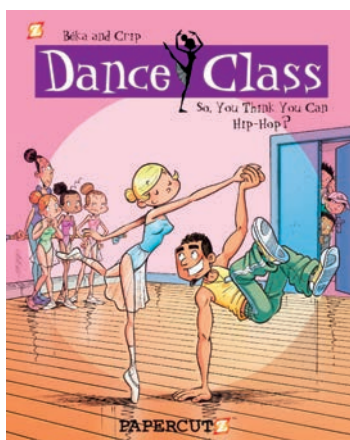
К сожалению, не подскажу, потому что о России знаю немного. Я впервые в Москве. Но мне и самому любопытно, как обстоят дела с комиксами у вас. К моему столу на Comic Con Russia приходили люди, приносили русские издания комиксов Marvel моей редакции и просили их подписать. Я подписывал с огромным удовольствием! Признаться, я даже не знал, что такие переводы есть! Всё это внушает оптимизм.

#### Быть может, есть универсальный подход к продвижению комиксовой культуры?

На самом деле это целый процесс: человек увлекается комиксами в детстве и благодаря







Издательство  
Papercutz  
ориентируется  
в первую очередь  
на детей

этому приучается читать, ценить хорошие истории, учиться находить чтение по себе. Главное, чтобы не как в школах, где заставляют читать то, до чего ученики зачастую не доросли, и отбивают охоту прикасаться к классическим книгам на всю сознательную жизнь. Комиксы читатель выбирает сам, никто никого не заставляет. Разве что и их добавляют в школьную программу — и вот тогда увя нам.

К слову, недавно шутил с друзьями про стереотипное представление о русской классике — романе «Война и мир». Дескать, вот бы кто-нибудь создал русский графический роман на тысячу страниц по его мотивам! А с русскими комиксами, если такие есть, я пока не знаком, но очень хотелось бы.

#### А почему бы вам не сделать комикс про Россию или хотя бы с русскими персонажами?

На самом деле у Marvel было много русских историй. Что до Papercutz, то мы выпускаем графическую новеллу «Танцкласс» — французский комикс о трёх девушках, которые учатся танцевать. В одном из выпусков их пригласят на танцевальный конкурс в Санкт-Петербург — то есть там будет немного России.

#### Насколько, по-вашему, важны конвенты вроде Comic Con, проводящиеся в разных странах?

Общаясь с людьми на подобных интернациональных мероприятиях, я вижу, что гостей из разных стран объединяет любовь к комиксам, к фэнтезийным фильмам, к видеоиграм. В конце концов, люди есть люди, и очень жаль, что политики и бюрократы разрушают такие связи, втягивают людей в споры и конфликты — кому это нужно? Можно, конечно, возразить, что комиксы отвлекают от вещей гораздо более серьёзных, — но это как посмотреть. Не вижу ничего плохого в эскапизме: реальность иногда настолько жестока, что хочется найти отдушину хотя бы в вымышленной истории. Другое дело, что в умелых руках даже «Смурфы» могут стать политической сатирой.

#### В чём лично для вас принципиальная разница между Comic Con в Сан-Диего и московским конвентом?

В Сан-Диего я работаю на стенде Papercutz — никаких набросков для гостей, ничего личного. Только артбуки продаём. Нам прихо-

дится конкурировать не только с гигантами комиксовой индустрии, но и с киностудиями, поэтому мы просто стараемся заявить о себе, показать, кто мы такие и чем занимаемся.

Когда же меня приглашают на конвент в качестве гостя, то людей в основном интересует моя комиксовая карьера, особенно та её часть, что касается Marvel. Вот вам и разница. А ещё я могу отрываться как художник. Началось всё как шутка: однажды я повесил у стола табличку «Наброски тят-ляп — всего за пять долларов», и люди вдруг захотели их купить. Так и втянулся и уже много лет получаю от этого незамутнённое удовольствие.

#### Комиксы, кино и видеоигры часто идут рука об руку, дополняют друг друга. А вы играете в игры?

Я ими интересуюсь. Люблю посмотреть, как играют моя дочь со своим другом. А вот сам... Я застал самое начало видеоигр — когда Pong был новым и потрясающим. И где-то на «Пакмене» я завязал с играми. Мне приходится избегать их — не потому что я не люблю игры, а потому что ими слишком легко увлечься, они отнимают массу времени. Я скорее читаю про игры, чем сам в них поиграю.

Зато я знаком со множеством замечательных людей из игровой индустрии. Когда я работал в Torps, мне довелось встретиться с Ноланом Бушнеллом, основателем Atari. Он знает уйму всего об играх. А в Marvel я консультировал разработчиков игр про Человека-паука. То были примитивные аркады, не чета нынешним.

#### И каково это — работать над играми вместе с разработчиками?

Я объяснял им, в чём суть «Человека-паука», подходил к делу так же, как к новому комиксу, с поправкой на игровые условия.

Для игры правила обычного комиксного повествования не годятся, но персонажи должны оставаться цельными. Нельзя просто взять и наделить Человека-паука новыми способностями.

То же касается и злодеев. Я уже говорил, что участвовал в создании Венома, и было забавно видеть его в игре. Мне понравилось быть консультантом.

Словом, игры — отдельная история, творческая, своеобразная, очень далеко и успешно продвинувшаяся за эти годы.

Огромное спасибо за увлекательную беседу! 🙏





Редактор: Александр Гагинский

## ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

### Комедии Мела Брукса

Американский ответ «Монти Пайто-ну», попроще, попонятнее, но явно из той же лиги. Для запада Брукс символ 1970-х и 1980-х, а для нас — 1990-х. Именно в гнусавых переводах с тогдашних видеокассет его комедии смотрятся лучше всего.

# ВИДЕОДРОМ

Помните, как пару лет назад мы жаловались, что хорошее фэнтези редко экранизируют? Так вот, похоже, что Нил Гейман окончательно становится главным исключением из этого правила. У него и раньше было предостаточно экранизаций, а теперь в разработке оказалось целых четыре.

Во-первых, медленно, но верно ползут к воплощению «Американские боги» — над ними работает продюсер сериала «Ганнибал» Брайан Фуллер, а пилотный эпизод ставит Дэвид Слэйд из того же сериала. Во-вторых, студия Fox собирается экранизировать сказку Геймана «Но молоко, к счастью...». И предлагает снять этот фильм Эдгару Райту, мастеру фантастической комедии («Армагеддец», «Зомби по имени Шон», «Скотт Пилигрим»). А главную роль простого папы, похищенного пришельцами, предлагают сыграть Джонни Деппу. И, как будто этого мало для счастья, Гейман получит собственный, именной сериал. Британская телесеть Sky Arts хочет сделать мини-антологию, основанную на рассказах Нила.

А вот самый долгожданный проект, «Песочный человек» от Джозефа Гордона-Левитта и Дэвида Гойера, пока буксует. Его уже готовый сценарий отправился на перделку. Гойер рассказал, что задержка связана с авторскими правами. Фильмы о персонажах DC снимают Warner Bros., но даже их сил не хватает на всё. Так что этим летом Warner «сплавил» дружественной студии New Line Cinema часть прав на комиксы, выпускаемые под маркой Vertigo. Вероятно, сценарий писали с расчётом, что «Песочный человек» станет частью киновселенной DC, а теперь, наоборот, приходится убирать отсылки к Бэтмену и компании. Зато Константин, Люцифер и другие мистические персонажи Vertigo будут доступны — и это хорошо. Именно такая компания нужна Морфею.

## «Джессика Джонс» на подходе



Канал Netflix опубликовал первый трейлер сериала «Джессика Джонс», который он снял совместно со студией Marvel по мотивам марвеловских же комиксов. Премьера первого сезона состоится 20 ноября.

Джессика Джонс — одна из немногих марвеловских героинь, которых знают по имени лучше, чем по про-

звищу. Необычно в ней то, что она бывшая супергероиня. Для экранизации продюсеры выбрали тот период её биографии, когда она после неудачи на супергеройском поприще вернулась к работе частного детектива. Сохранив, разумеется, сверхчеловеческую силу, за которую её в комиксах называли Power Woman.

Джессику играет Кристен Риттер («Вероника Марс»), а главного злодея, гипнотизёра Килгрейва по кличке Пурпурный человек, — не кто иной, как Дэвид Теннант, Десятый и самый известный Доктор Кто.

Ранее Marvel совместно с Netflix создала на редкость удачный сериал «Сорвиголова». Судя по трейлеру, «Джессика Джонс» будет отчасти напоминать «Сорвиголову»: всё те же тёмные ночные закоулки криминальных районов и жестокие уличные драки. Эти два сериала Marvel рассматривает как своего рода «подвселенную» — их сюжеты будут переплетаться. В планах Marvel и Netflix ещё и третий сериал — «Люк Кейдж», его уже снимают, и он выйдет в 2016-м. Его главный герой будет одним из второстепенных в «Джессике Джонс».

## Развод из-за Джона Сноу

Аманда Пит, жена продюсера «Игры престолов» Дэвида Бениоффа, пригрозила супругу разводом. Причина в том, что Дэвид скрывает от Аманды судьбу Джона Сноу.

Жив он или нет? В каком качестве появится в шестом сезоне? А что появится, это не секрет: Кита Харрингтона давно заметили на съёмочной площадке. Во всех интервью Бениофф упорно придерживается официальной версии HBO: Сноу мёртв, а Кит Харрингтон приезжал только для съёмок каких-то флэшбеков.

Аманда считает, что её муж обманывает фанатов — и её саму, ведь она тоже поклонница сериала. И что любимого фанатами персонажа надо непременно вернуть.

*Я потребовала от него доказательств, что Джон Сноу вернётся, и не просто будет лежать на погребальном костре, а у него будут реплики. И тогда я с тобой не разведусь, сказала я. Но он только изобразил жуткий холодный «покерфэйс». У меня возникло чувство, что меня предали — и как жену, и как фаната...*

Аманда Пит



Бениофф рискует браком, но карьерой рисковать не будет. Он отказывается спойлерить сюжет сериала (а заодно и книг) до последнего. Не так уж и много ему осталось продержаться — премьера 6 сезона состоится в апреле 2016 года.



## Бессона засудили за плагиат

НФ-боевик «Напролом», спродюсированный Люком Бессоном в 2012 году, ещё при выходе сравнивали с классическим боевиком Джона Карпентера «Побег из Нью-Йорка». И там, и тут дело происходит в тюрьме для особо опасных преступников, власть в которой захватили сами бандиты. И там, и тут в заложниках у них оказывается важная персона (президент в «Побеге из Нью-Йорка», дочь президента — в «Напролом»). В обоих случаях спасти пленника отправляют бывшего спецназовца, которому в случае отказа грозит пожизненное заключение.

Сходства оказалось достаточно, чтобы Карпентер обратился в суд и потребовал у Бессона и его



компании компенсации за использование сюжета. И суд принял сторону Карпентера: «Напролом» признан копией «Побега из Нью-Йорка».

Суд, однако, не мог не признать, что разница между фильмами всё-таки есть. В «Напролом» действие происходит в космосе, а главный герой — совершенно другой по характеру. Да и вообще большая часть сходств — типичные сюжетные приёмы жанра. Видимо, именно поэтому суммы компенсации оказались не так велики, как можно было ожидать. Бессон и компания влетели на 80 тысяч евро: 50 тысяч правообладателям (20th Century Fox), 20 тысяч Карпентеру и 10 тысяч сценаристу Нику Каслу.

## «Алиту» снимет Родригес

Экранизацией манги и аниме Battle Angel Alita, которую много лет хотел снять Джеймс Кэмерон, займётся другой режиссёр. Студия Fox и Кэмерон доверили эту работу Роберту Родригесу, постановщику «Города грехов», «От заката до рассвета» и «Детей шпионов».

Кэмерон, создатель «Терминатора» и «Титаника», в ближайшие годы будет по горло завален бесконечными сиквелами «Аватара», а потому заняться проектом своей мечты не может. Бесконечно откладывать его он тоже считает неправильным — давно готовы концепт-арты, а потенциальные кандидатки на роль Алиты, того и гляди, вырастут из подходящего возраста. Поэтому Джеймс решил ограничиться ролью продюсера, а непосредственно съёмки доверить Родригесу.

Battle Angel Alita, в Японии известная как GUNNM, — это история о девушке-киборге из мрачного будущего, напоминающего мир фильма «Элизиум»: элита живёт в летающем городе, а чернь побирается внизу на свалке. Девушку Алиту (Гали в японской версии) прежние хозяева выкинули на свалку — без памяти и без конечностей. Её подобрал и восстановил доктор Идо. Алита помнит о себе



только одно: её тренировали сражаться и убивать. Так что самая подходящая профессия для неё теперь — охотник за головами. По изначальной манге Юкито Кисиро уже есть двухсерийное аниме, вышедшее в 1993 году.



# Съёмочная площадка



Текст: Алексей Ионов,  
Александр Гагинский



**Жанр:** космическая опера  
**Режиссёр:** Джей Джей Абрамс  
**В ролях:** Джон Бойга, Дэйзи Ридли, Адам Драйвер  
**Премьера в России:** 17 декабря 2015 года

## Star Wars: The Force Awakens

### Звёздные Войны: Пробуждение Силы

Полтора десятилетия прошло после гибели императора Палпатина, но в Галактике всё ещё продолжается война между повстанцами и Первым орденом — наследниками недобитой Империи. Итог борьбы будет зависеть от штурмовика-дезертира Финна, старёвщицы Рэй, Кайло Рена, возмнившего себя наследником Вейдера, и, конечно, троицы пожилых героев Восстания.

В 2012 году компания Disney купила студию Lucasfilm со всеми её подразделениями и интеллектуальной собственностью. Почти сразу же новые владельцы анонсировали, что выпустят седьмой эпизод «Звёздных Войн». Это всем известная часть истории.

Менее известно другое. Когда Джордж Лукас собирался продавать компанию, он думал, как увеличить её привлекательность для покупателей. К целой вселенной он приложил свои сюжетные задумки для трёх новых фильмов. Связался с тремя главными звёздами оригинальной трилогии и рассказал им о своих планах. Написал сюжетные наброски для новой трилогии. И только затем набрал номер исполнительного директора Disney Боба Айгера.

Чтобы получить на руки наброски к новым фильмам, руководству Disney пришлось подписать соглашение о коммерческой тайне. Лишь после этого Джордж согласился обсуждать детали.

#### РЕЖИССЁР И СЦЕНАРИЙ

Автор сценария нашёлся быстро. Превратить сюжетный набросок Лукаса в сценарий поручили Майклу Арндту, сценаристу третьей

■ Дроид BB-8 оказался не компьютерной графикой, а настоящим маленьким роботом

«Истории игрушек» и обладателю «Оскара» за «Маленькую мисс счастье».

А вот поиски режиссёра затянулись, хотя фаворитом с самого начала считался Джей Джей Абрамс. Во-первых, он давний фанат «Звёздных Войн». Во-вторых, в его фильмографии, помимо сериала «Остаться в живых», уже есть успешный перезапуск другой культовой фантастической серии — «Звёздный путь». Причём абрамсовские «Звёздные пути» если за что и критиковали, то именно за сходство со «Звёздными Войнами».

Сначала Абрамс публично открестился от предложения. Дескать, это слишком большая ответственность — браться за любимую вселенную детства, и он не готов к подобному. Но новый президент Lucasfilm Кэтлин Кеннеди проявила настойчивость и в течение месяца лично уговаривала Абрамса, пока тот не сдался. Впрочем, Джей Джей настаивал, что снимет только один фильм.

Поначалу новости о фильме появлялись редко. Причина молчания прояснилась в октябре 2013 года. Оказалось, что Абрамсу категорически не понравился сценарий Арндта. Если верить слухам, в нём слишком мало внимания уделялось Хану, Люку и Лее, а Джей Джей хотел сделать их одними из главных героев. Он решил переписать сценарий с нуля сам, в соавторстве с Лоуренсом Кэзданом — одним из сценаристов и продюсеров оригинальной трилогии.



■ Абрамс на съёмках погрузился в свой любимый мир







## АКТЁРСКИЙ СОСТАВ

Кэздан оказался не единственным из «старой гвардии», кто вернулся к «Звёздным Войнам». К команде создателей седьмого эпизода присоединился и композитор оригинала Джон Уильямс. Но насчёт актёров Lucasfilm долго сохраняли интригу: вернётся ли знаменитая тройца? Впрочем, сами актёры тайну сберечь не смогли — Кэрри Фишер проболталась о своём участии, а потом вынуждена была это опровергать.

Актёрский ансамбль нового фильма был объявлен в апреле 2014 года. Вернулись почти все. Кроме Хэмилла, Форда и Фишер, в фильме согласились сняться Энтони Дэниелс (С-3РО), Питер Мейхью (Чубакка) и Кенни Бейкер (R2-D2). Не нашлось места разве что для Билли Ди Уильямса (Лэндо Калриссиан), да ещё Деннис Лоусон (Ведж Антиллес) сам отказался от съёмок.

Партнёрами «старой гвардии» стали новички далёкой галактики: Джон Бойега, Дейзи Ридли, Адам Драйвер, Оскар Айзек и Донал Глисон. Особенно отметим двух матерых звёзд кинофантастики. Первый — Энди Серкис, прославившийся ролями во «Властелине колец» и «Планете обезьян». А второй — Макс фон Сюдов, ветеран, игравший в «Дюне», «Седьмой печати» Бергмана, «Судье Дредде», «Особом мнении» и ещё десятках фильмов. Кстати, его роль до сих пор держат в секрете. Как и роль комика Саймона Пегга, который признался, что появится в cameo.

## СЪЁМКИ

Съёмки начались весной 2014 года и шли параллельно на нескольких площадках: в британской студии Pinewood и на натуре в Исландии и Абу-Даби. Работа была омрачена травмой Харрисона Форда — семидесятилетний актёр повредил лодыжку и выбыл из проекта на пару месяцев.

Съёмки фильма завершились 6 ноября, а вскоре создатели объявили и его название — «Звёздные Войны: Пробуждение Силы».

Вы спросите, где же слова «Эпизод VII»?

А их нет, и в этом видна дань уважения классике. Фильмы оригинальной трилогии выходили как раз без номеров в названиях. Эпизодами IV, V и VI они стали только в девяностых, когда Лукас начал работать над приквелами.

«Пробуждение Силы» вообще во многом будет походить на оригинальную трилогию. Джей Джей — поклонник классических фильмов, а вот приквелы, по слухам, на дух не переносит, считая, что ими Джордж испортил собственный мир. Поэтому Абрамс даже в мелочах старается копировать именно старые фильмы. Например, большинство сцен «Пробуждения Силы» снимали на натуре и в декорациях, а зелёный экран старались использовать как можно реже. И сняты эти сцены на плёночную камеру, а не на любимую поздним Лукасом цифровую.

\* \* \*

«Пробуждение Силы» — самый ожидаемый фильм года по версии «Мира фантастики», «Игромании», да и, пожалуй, всего гик-сообщества. Ни один перезапуск не ждали с таким нетерпением. Осталось совсем немного: Сила пробудится в этом декабре.

■ На съёмках: Харрисон Форд делится опытом с молодым поколением

■ В новых «Звёздных Войнах» будет не меньше удивительных инопланетян и техники, чем в оригинале





## НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И АКТЁРЫ



### ФИНН

Молодой темнокожий парень, который появляется то в броне штурмовика, то в одежде повстанца, а то и с мечом джедая. Кто же он? Как подтвердили создатели, Финн — штурмовик, но не идейный сторонник Первого ордена, а простой призывник. Вероятно, он вскоре дезертирует, не желая выполнять жестокие приказы, а позже присоединится к повстанцам и познает Силу, став джедаем.

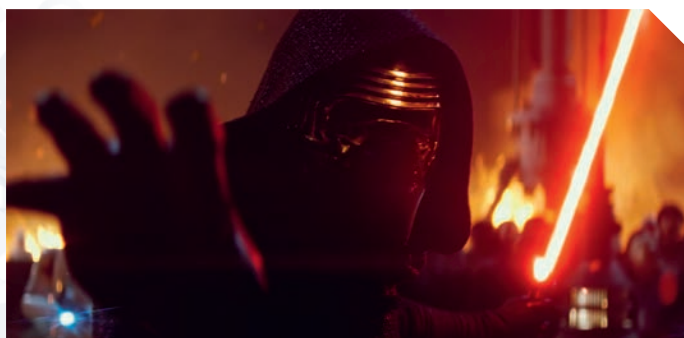
**АКТЁР: Джон Бойгеа.** Британец нигерийского происхождения, исполнитель главной роли в фильме «Чужие на районе».



### РЭЙ

Девушка с пустынной планеты Джакку летает на ржавом гравитикле и зарабатывает на жизнь, собирая металлолом. Судя по трейлеру, вместе с ломом она однажды подобрала штурмовика-дезертира и свела его с повстанцами.

**АКТРИСА: Дэйзи Ридли.** Одна из самых малоопытных актрис в фильме. За плечами Дэйзи только пара ролей второго плана в малоизвестных британских сериалах. Её дебют на большом экране придётся на «Пробуждение Силы».



### КАЙЛО РЕН

Один из главных злодеев фильма — большой поклонник Дарта Вейдера. Он одевается почти как Вейдер, в маску и чёрный плащ, и носит красный световой меч с необычной гардой, который, по словам создателей фильма, сделал сам. Скорее всего, Кайло служит Первому ордену — тиранической организации, которая пришла на смену Империи.

**АКТЁР: Адам Драйвер.** Номинант премии «Эмми» за роль в сериале «Девочки». В прошлом — боец морской пехоты, отслуживший в ней два года.



### ВЕРХОВНЫЙ ВОЖДЬ СНОУК

Этого злодея Энди Серкис играл в «цифровом гриме», и мы до сих пор не знаем, как он выглядит. Известно, что он возглавляет Первый орден и штурмовики выполняют его приказы. Можно сказать, если Кайло Рен — замена Вейдеру, то Сноук — новый Император.

**АКТЁР: Энди Серкис.** Завоевал всемирную славу ролями, сыгранными с помощью «захвата движения»: Голлум во «Властелине колец», Цезарь в фильмах о Планете обезьян и заглавная обезьяна в «Кинг-Конге».



### ПО ДЭМЕРОН

Лётчик-повстанец, самопровозглашённый «лучший пилот в галактике». Он как-то связан с принцессой Леей и выполняет некое её поручение.

**АКТЁР: Оскар Айзек.** Отметился харизматичными ролями второго плана в лентах «Робин Гуд», «Запрещённый приём» и «Драйв». В 2013 году снискал любовь критиков за главную роль в фильме «Внутри Льюина Дэвиса».

### КАПИТАН ФАЗМА

Командирша штурмовиков, носит стильную хромированную броню. Скорее всего, непосредственная начальница Финна, которая устроит охоту за дезертиром.

**АКТРИСА: Гвендолин Кристи.** Известна по роли богатырши Бриенны в «Игре престолов», а недавно сыграла ещё и в «Голодных играх».



## СЛУХИ О СЮЖЕТЕ

Создатели хранят детали сюжета «Пробуждения Силы» в строжайшем секрете. Актёры, выходя из своих трейлеров, кутились в балахоны, скрывающие детали костюмов. А когда в Сеть утекли отдельные кадры из фильма, Абрамс попросил руководство Disney переснять несколько сцен. Или выпустить фильм пораньше, пока интернет не пронюхал все спойлеры. В Disney, правда, ему отказали.

Молчание создателей привело к тому, что фанаты построили уже десятки теорий о будущем сюжете. Разберём некоторые из них.

### КАЙЛО РЕН — СЫН ЛЮКА СКАЙУОКЕРА?

На это указывает многое. Во-первых, фанатичная любовь Кайло к Дарту Вейдеру — возможно, это его дед? Во-вторых, слова Люка в трейлере «Пробуждения Силы» явно обращены к какому-то родственнику. Возможно, к ребёнку Леи, но почему бы не к своему падшему сыну? Такой конфликт был бы очень драматичным и в духе саги.

Ну и, в-третьих, это же помешанный на отсылках Джей Джей Абрамс! В последнем «Звёздном пути» ради того, чтобы вставить отсылку к фильму «Гнев Хана», он убил и тут же воскресил одного из главных героев. Неужели он не вставит в фильм фразу «Люк, ты мой отец»? Не может такого быть!

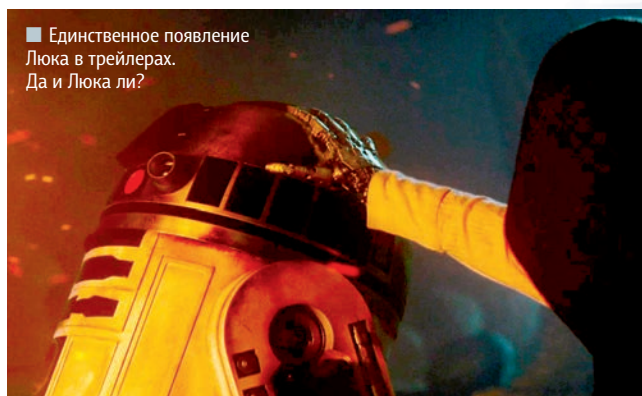


■ Кайло Рен хранит маску Вейдера. Как она к нему попала?

### КАЙЛО РЕН — САМ ЛЮК?

Слух возник потому, что Скайуокер упорно не появляется в трейлерах. Авторы этой теории считают, что Адам Драйвер, играющий Кайло, — подставное лицо, а на деле под маской прячется Марк Хэмилл. Подобные лихие обманы в современном кино не редкость — вспомните хотя бы, что Marvel выкинули с Мандарином в «Железном человеке 3». Бывало такое и в Расширенной вселенной, где Люк однажды пал на Тёмную сторону.

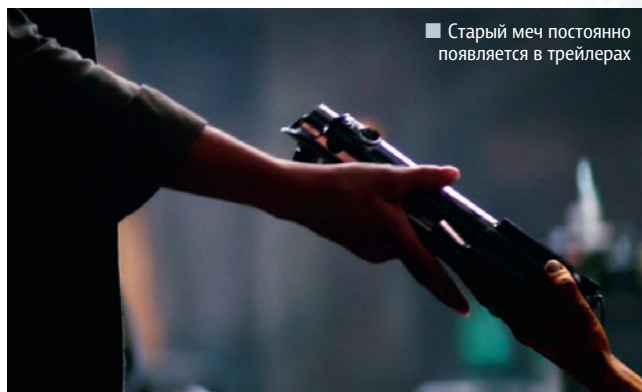
Но всё-таки Люк — любимый персонаж тысяч фанатов, и Абрамс вряд ли допустил бы такой поворот. Версия с сыном выглядит более убедительной. А слухи о Люке, возможно, запустили сами маркетологи Lucasfilm, чтобы отвлечь от неё внимание.



■ Единственное появление Люка в трейлерах. Да и Люка ли?

### РЭЙ — ДОЧЬ ХАНА И ЛЕИ

А вот это вполне вероятно. Тем более что актриса Дэйзи Ридли довольно похожа на Натали Портман, игравшую мать Леи Амидалу. Оба её потенциальных «родителя», в отличие от Люка, появляются в трейлерах, и очень похоже, что как минимум Хан живёт на той же планете, что и Рэй.



■ Старый меч постоянно появляется в трейлерах

### СЮЖЕТ СВЯЗАН С МЕЧОМ ЛЮКА, КОТОРЫЙ ГЕРОИ ПЫТАЮТСЯ ВЕРНУТЬ ВЛАДЕЛЬЦУ

Очень похоже на правду: этот слух ходит давно, а в роликах и правда периодически мелькает что-то похожее на выключенный меч. Но вряд ли весь сюжет построен вокруг этого. Скорее всего, меч послужит поводом для знакомства с Люком, который сделает Финна своим падаваном. Расширенную вселенную с её толпами джедаев отменили, так что других учителей в галактике больше нет. А то, что Финн — будущий джедай, мы уже знаем точно.

### ХАНА СОЛО УБЬЮТ

И сделает это якобы Кайло Рен — кто же ещё? Слух, скорее всего, основан на том, что Харрисон Форд предлагал прикончить его героя ещё в оригинальной трилогии. Надо понимать, что, в отличие от Хэмилла и Фишера, Форд никогда не был поклонником саги и хотел уберечь себя от соблазна надолго застрять в одной роли.

Исключить гибель Хана, как и любого другого персонажа, нельзя. Но вряд ли Абрамс настолько любит отсылки, чтобы убивать героя в память об актёрском капризе тридцатилетней давности.



■ В Расширенной вселенной авторы убили Чубакку. Кого убьют на сей раз, пока неясно



## БУДУЩИЕ ФИЛЬМЫ ПО «ЗВЁЗДНЫМ ВОЙНАМ»

«Пробуждение Силы» — первый, но далеко не последний фильм саги, который входит в планы Disney. У него будет два продолжения — эпизоды VIII и IX. А ещё Lucasfilm запускает цикл «Звёздные Войны: Антология», каждый фильм которого расскажет историю отдельного героя или эпохи «Звёздных Войн».

Объявив о съёмках сразу пяти новых фильмов, в Lucasfilm не стали медлить и с поисками режиссёров для каждой картины. И, что характерно, у всех у них есть нечто общее. Все они молоды и не очень опытные, зато каждый уже успел себя показать. Сперва они привлекли внимание добротными малобюджетными фильмами, а затем получили в свои руки крупные проекты.

### БРОДЯГА-1 (ROGUE ONE)

**Премьера: 15 декабря 2016 года**

Название первой «Антологии», Rogue One, русские СМИ поспешили перевести как «Изгой», что неправильно. Rogue Squadron — это эскадрилья повстанцев «Бродяги», или, в другом переводе, «Проныры», а One — позывной её командира. Так что правильный перевод названия — «Бродяга-1».

Снимает фильм Гарет Эдвардс, который поставил спорный, но коммерчески успешный перезапуск «Годзиллы». Съёмки «Бродяги-1» уже начались, поэтому про него известно много. Действие происходит незадолго до оригинальной трилогии. Сюжет посвящён повстанцам и тому, как Лея похитила чертежи Звезды смерти. Одну из главных ролей — видимо, Лею — играет Фелисити Джонс. Появится в фильме и покойный Питер Кушинг (гранд-мофф Таркин), — его «воскресят» с помощью архивных съёмок и компьютерной графики.

### ЭПИЗОД VIII

**Премьера: 26 мая 2017 года**

Его режиссёром объявлен Райан Джонсон, который снял высоко оценённую критиками (и нашим журналом) «Петлю времени» с Брюсом Уиллисом. Райан также поставил несколько успешных эпизодов популярного сериала «Во все тяжкие». Джонсон сам напишет сценарий, а также сочинит завязку истории для девятого эпизода.

### АНТОЛОГИЯ: ХАН СОЛО

**Премьера: 25 мая 2018 года.**

Ещё два фильма «Антологии» находятся в разработке. Один будет посвящён молодости Хана Соло и расскажет, как контрабандист познакомился с Чубаккой и заполучил «Тысячелетний сокол».

Сценарий к фильму пишут Лоуренс Кэздан и его сын Джон. А поставит его дуэт режиссёров Фил Лорд и Кристофер Миллер, и это необычный выбор. Дело в том, что



Лорд и Миллер — мультипликаторы, снявшие «Лего. Фильм» и «Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек». Впрочем, опыт в игровом кино у них тоже есть.

### ЭПИЗОД IX

**Премьера: 2019 год**

Завершающую часть новой трилогии Lucasfilm доверили Колину Треворроу. Этот режиссёр дебютировал комедией «Безопасность не гарантируется», а следующей его работой стал «Мир юрского периода», занявший третью строчку в списке самых кассовых фильмов — сразу после «Аватара» и «Титаника».

### АНТОЛОГИЯ: БОБА ФЕТТ

**Премьера: 2020 год**

О третьем фильме «Антологии» известно одно: он расскажет историю охотника за головами Бобы Фетта. Не самое её начало, которое мы знаем из приквелов, а то, как Фетт стал лучшим наёмником галактики.

Снимать этот фильм должен был Джош Трэнк, который прославился малобюджетной «Хроникой» и ещё недавно считался перспективным. Но катастрофический провал «Фантастической четвёрки» подорвал доверие к Джошу, и Lucasfilm отказались от его услуг. Теперь фильм выйдет не раньше 2020 года. 📅





Мы используем

слово «негр»,

не желая никого обидеть.

В русском языке у этого слова нет  
негативного оттенка. Не путать  
с английским ругательством  
«nigger»!

# ЧЁРНЫЕ ДЖЕДАИ

## РАСИЗМ И ТРЕЙЛЕР «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН»

«Если я чёрный и еду в дорогом автомобиле, это не значит, что я его угнал. По-то есть эту тачку я угнал, но не потому, что я чёрный!»

Агент Джей, «Люди в чёрном 3»

Трейлер нового эпизода «Звёздных войн» неожиданно породил в интернете волну негодования в адрес молодого актёра Джона Бойге. Причём основные претензии предъявляли даже не к его актёрской игре, которую мы ещё не успели оценить, а к цвету его кожи и к тому, что его герой носит броню имперского штурмовика. «Мир фантастики» разбирает обоснованность этих претензий.

### ПРЕТЕНЗИЯ № 1:

**КАК ЖЕ НАДОЕЛИ ЭТИ СТОРОННИКИ ТОЛЕРАНТНОСТИ! ОНИ ПИХАЮТ ТЕМНОКОЖИХ АКТЁРОВ В КАЖДЫЙ ГОЛЛИВУДСКИЙ ФИЛЬМ!**

Расовую сегрегацию отменили в США ещё в 1960-е, и любое ограничение прав по расовому признаку преследуется по закону. Однако не существует законов, требующих от кинопродюсеров соблюдать определённый процент «цветных» людей на съёмочной площадке. Просто в Америке много темнокожих, и некоторые из них работают актёрами, ходят на кастинги и выигрывают их, потому что лучше подходят для роли.

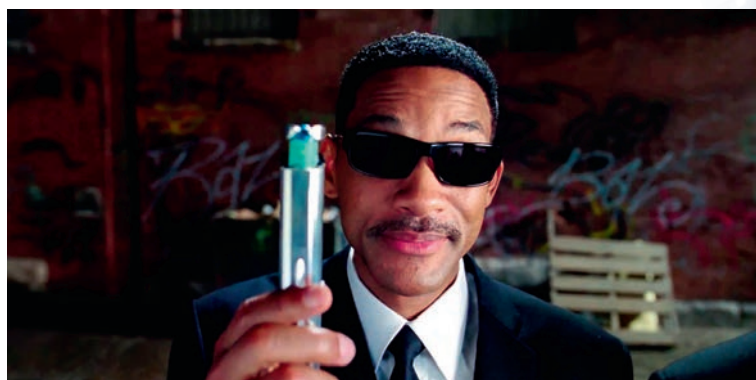
В идеале цвет кожи исполнителя вообще не должен иметь значения — не считая тех случаев, когда это важно для сценария. К примеру, главного героя в фильме Квентина Тарантино «Джанго освобождённый» при всём желании не мог бы сыграть белый.

Но проблема расизма в США не исчезла до конца. Вспомните, как часто появляются новости о неоправданной жестокости, с которой белые полицейские задерживают темнокожих нарушителей. В кинобизнесе, конечно, никто

не бьёт «цветных», но расовые предрассудки и здесь играют против негров, а не в их пользу. По статистике, фильмы, где главную роль играет темнокожий, в среднем получают более негативные оценки от прессы и недобирают по несколько миллионов долларов в прокате.

Да и так ли их много в принципе? Из сотни самых кассовых фантастических фильмов в истории только в восьми главным героем был «цветной». Причём в шести случаях его играл Уилл Смит. Удивительное дело: столько

■ Почему Уиллу Смит можно быть звездой фантастического боевика (и делать смешное лицо), а Джону Бойге — нет?





## РАСИЗМ В «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙНАХ»

Если верить Расширенной вселенной, Империя была расистским государством, притеснявшим нечеловеческие расы, для которых существовало специальное обозначение — экзоты. Их редко принимали на службу в имперские организации, а некоторые расы Империя и вовсе истребила или поработила.

Официально причиной подобной политики называли тот факт, что именно экзоты создали Конфедерацию независимых систем, хотя формально лидером КНС всегда оставался граф Дуку. Из-за ксенофобской политики многие народы, например ботаны и мон каламари, присоединились к Восстанию.

■ Интересно, синие, красные и фиолетовые тви'леки ненавидят друг друга из-за цвета кожи?



■ Зар Леонис, темнокожий кадет на службе Империи. Во времена Восстания, между прочим!



лет равноправия, а брать негра на главную роль — до сих пор рискованный шаг. Случай с Бойгейой тому подтверждение: единственный чёрный актёр в фильме стал поводом для протестов «борцов за белую расу» и появления в «Твиттере» тэга #BoycottStarWarsVII.

Верно, что иногда сценаристы меняют персонажам расу. Стал темнокожим Ник Фьюри из мира Marvel — но это произошло ещё в комиксах, да и на игру Сэмюэля Л. Джексона грех жаловаться. Менее удачным оказалось решение пригласить на роль Человека-факела в перезапуске «Фантастической четвёрки» темнокожего Майкла Б. Джордана, особенно с учётом того, что роль его сестры досталась белой актрисе.

Но в том же Голливуде случается и обратное. Например, в фильме Ридли Скотта «Исход: Цари и боги» и египтян, и иудеев играют в основном англосаксы. В «Пэне: Путешествии в Нетландию» роль индианки Тигровой Лилии досталась белой актрисе Руни Маре. Азиатам везёт ещё меньше. В «Марсианине» корейя-

■ Лэндо Калриссиан, Мейс Винду... О да, негров в «Звёздных войнах» никогда не было!



ка Минди Парк стала белой. Японец Кэйдзи из книги Хироши Сакурадаки стал американцем с лицом Тома Круза в «Грани будущего». А майора Мотоко Кусанаги скоро сыграет совсем не азиатка Скарлетт Йоханссон.

Так что нет в Голливуде никакого вселенского заговора по продвижению «цветных» на экраны.

### ПРЕТЕНЗИЯ №2: ЗАЧЕМ ОНИ ВООБЩЕ ДОБАВИЛИ НЕГРОВ В «ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ»?

Они всегда там были, господь с вами! Как можно забыть Лэндо Калриссиана и его вклад в победу над Империей в «Возвращении джедая»? А в новой трилогии темнокожих героев стало ещё больше: здесь и телохранители Падме — Тайфо и Панака, и сенатор от Куата Гиддеан Дану. Были и чернокожие джедаи — Ади Галлия, Стасс Али и, разумеется, невероятно крутой магистр Мэйс Винду в исполнении великолепного Сэмюэля Л. Джексона. Кстати, и Дарт Вейдер чёрный не только цветом костюма — его озвучивал темнокожий Джеймс Эрл Джонс.

В Расширенной вселенной негров было ещё больше — целые планеты. В романе Мэтью Стовера «Уязвимая точка» выясняется, что Мейс Винду родом с планеты Харуун-Кэл, которую населяет темнокожая раса коруннаев. В игре Knights of the Old Republic наставником героя служит темнокожий джедай Джоли Бинду.

А в новых комиксах от Marvel появляется загадочная чернокожая красотка, которая утверждает, что она замужем за самим Ханом Соло!

Не стоит забывать, что в далёкой галактике живут представители миллионов разных видов, зачастую совершенно не похожих на человека. Думаете, в мире, где есть волосатые вуки, гигантские хатты и хвостоголовые тви'леки, кого-то волнует разница в цвете кожи среди homo sapiens?

### ПРЕТЕНЗИЯ №3: НЕГРЫ НЕ МОГУТ БЫТЬ ШТУРМОВИКАМИ!

А почему нет? Многие думают, что все штурмовики — клоны Джанго Фетта, но это заблуждение. Между появлением клонов и событиями «Пробуждения Силы» прошло около пятидесяти лет. Тут и обычные-то люди состарятся, а тем более клоны, которые росли ускоренно и уже в десять лет становились взрослыми. Первые штурмовики превратились в стариков ещё до начала Восстания, что наглядно показал второй сезон мультсериала







«Повстанцы». И это ещё те из бойцов, кто уцелел, — а сколько их погибло на Войне клонов?

Конечно, выбывших бойцов можно заменить новыми — если найдётся подходящий донор генетического материала. Вот только Джанго Фетт, с которого были скопированы клоны, погиб ещё в начале войны. Джордж Лукас не уточнял, как работает клонирование в далёкой галактике. Но заказ на создание армии клонов поступил за десять лет до войны, и всё это время Фетт жил при лаборатории. Значит, регулярное донорство необходимо для создания солдат. С гибелью Фетта каминоанцам пришлось свернуть производство — у них кончился генетический материал. В мультсериале «Войны клонов» представители Камино упоминают, что им требуется новый донор, а Республика его так и не предоставила.

Отметим ещё одну важную вещь: Республика получила двухмиллионную армию, не потратив ни копейки. Всё было оплачено либо магистром Сайфо-Диасом, либо ситхами.

## КЛОНЫ И РАСШИРЕННАЯ ВСЕЛЕННАЯ

В старом каноне «Звёздных войн» история штурмовиков была подробно расписана. Согласно роману Карен Трэвисс «Республиканские коммандос: Приказ 66» и игре Star Wars Battlefront II, во время Войны клонов Палпатин втайне построил фабрику, которая с помощью новых технологий выращивала клонов всего за год. Правда, качество этих клонов было довольно низким.

Через несколько лет после войны каминоанцы решили свергнуть Императора и создали собственную армию, используя остатки ДНК Джанго Фетта. Имперские войска сокрушили мятеж, но Император, потеряв веру в «армию одного человека», решил использовать больше разных доноров. Кроме того, в штурмовики стали брать и обычных людей.

К началу Восстания клонов Джанго в рядах Имперской армии почти не осталось, а качество новых рекрутов оставляло желать лучшего. Чего уж тут удивляться, что они не могли попасть во врага даже с десяти шагов!

■ Ещё в «Новой надежде» было видно, что штурмовики разного роста



Новые партии клонов влетели бы бюджету в кругленькую сумму. А экономика Республики была и так серьёзно подорвана предвоенными кризисами и самой войной.

Наконец, при всех преимуществах клонирования новые бойцы встают в строй только через десять лет. А едва сформированной Империи армия требовалась сразу. Неудивительно, что Император вскоре начал вербовать рекрутов из обычных людей. В сериале «Повстанцы» прямо сказано, что есть академии, где учат на штурмовиков. Вспомните, даже Люк Скайуокер в начале «Новой надежды» мечтает поступить в имперскую лётную академию!

Пример Люка показывает, что в галактике хватало молодых наивных дурачков, мечтавших прославиться и посмотреть на другие миры. Служба в Имперской армии была для них возможностью сбежать из опостылевшего дома. Нетрудно представить, что Финн, герой Джона Бойеги, окажется призывником или добровольцем, купившимся на романтику военной службы.

\* \* \*

Пожалуй, единственная претензия, которую можно предъявить Бойеге, — в большинстве показанных кадров у его персонажа очень глупое выражение лица. Но прежде чем заявлять, что Бойега плохой актёр, спросите себя: как много фильмов с ним вы видели? Готовы держать пари, что ни одного. Нельзя делать выводы об игре актёра по паре кадров из трейлера. При желании с любым персонажем «Звёздных войн» можно сделать подборку таких же смешных рож.

Может быть, от бойца элитных имперских частей мы вправе были ждать большей выдержки. Но, во-первых, Финн в трейлере явно показан в момент серьёзного стресса — он под огнём убегает от преследователей на неизвестной планете. А во-вторых, как вы думаете, много ли в Имперской армии уцелело опытных инструкторов за полвека непрерывающихся звёздных войн? 🤖



■ Если человек носит имперскую броню, это ещё не значит, что он штурмовик!

■ Так клоны Джанго Фетта выглядели в сериале «Повстанцы». А это за тридцать лет до «Пробуждения Силы»!



Текст: Александр Гагинский



**Жанр:** комедия ужасов  
**Режиссёр:** Роб Леттерман  
**В ролях:** Джек Блэк, Дилан Миннетт, Одеия Раш  
**Премьера в России:** 3 декабря 2015 года  
**Возрастной рейтинг:** 12+

## Goosebumps

## Ужастики

«Двое мальчишек залезли в мрачный дом автора ужасов и ненароком открыли его запертые книги. И тут же все описанные на их страницах монстры вырвались в реальность и начали наводить страх на маленький городок.

На Западе этот проект студии Sony характеризуют как «В пасти безумия» для детей, но это не совсем верно. В фильме Карпентера фантазии писателя были действительно жуткими и опасными. То, что мы видим в трейлерах «Ужастиков», повод не для испуга, а для приключений. Сравнения напрашиваются совсем не страшные: «Джуманджи», «Затура», «Балбесы» или «Ночь в музее».

В основу фильма легла серия книг Роберта Стайна в жанре детских «страшилок», название которой переводится как «Мурашки».

В этом забавном слове — вся суть картины, в которой комедии куда больше, чем ужасов. В самом деле, кого может напугать, к примеру, снежный человек или толпа гномиков? А более серьёзных монстров будут нарочно высмеивать: уже в трейлере волк-оборотень гоняется за собачьей игрушкой, как дворняга.

Если бы такой фильм сняли Disney, к нему наверняка прилагался бы отдельный аттракцион в «Диснейленде». У Sony своих тематических парков нет, но «Ужастики» и сами обещают быть похожи на один большой аттракцион для детей.



Текст: Александр Гагинский



**Жанр:** фэнтезийная мелодрама  
**Режиссёр:** Индар Джендубаев  
**В ролях:** Матвей Лыков, Мария Поезжаева  
**Премьера в России:** 3 декабря 2015 года

## Он — дракон

Князю Мирославу похищает дракон Арман, умеющий превращаться в человека. Девушка становится пленницей на его острове, полном чудес и магических созданий. Дракон по древним правилам должен съесть принцессу, но вместо этого влюбляется в неё, а она — в него.

Хорошая новость: российский кинематограф снова взялся за крупные фантастические проекты. И экранизирует книгу наших современников — действительно талантливых Марины и Сергея Дяченко. Плохая новость: похоже, повесть «Ритуал» в фильме переосмыслена так, что от неё осталась исключительно любовная история «красавицы и чудовища». По трейлеру и постерам «Он — дракон» напоминает

«Сумерки» а-ля рюс, только с драконом вместо вампира и в средневековом антураже.

Опасения вызывает и неопытность создателей. Если Мария Поезжаева (княжна Мирослава) уже снималась в нескольких телесериалах, то Матвей Лыков (дракон Арман) — дебютант и до фильма работал фото-моделью. Модели, которые становились хорошими актёрами, бывали, но куда чаще они оказывались красивыми людьми, не умеющими играть. Вспомним хотя бы «Обитаемый остров», где главную роль исполнил фото-модель Василий Степанов, — его персонажа пришлось «собрать» монтажом из разных дублей и озвучивать чужим голосом. Лыков будет говорить своим — и на том спасибо.

Новичков в проекте много: для режиссёра Джендубаева и сценариста Арсеньева это первый полнометражный фильм, для многих актёров — второй или третий. Но за спинами создателей маячит фигура опытного продюсера — создателя «Дозоров» Тимура Бекмамбетова, и это даёт кое-какую надежду. «Дозоры» были далеко не шедеврами, но в последние годы даже таких «нешедевров» в России снимали возмутительно мало.





Текст: Александр Гагинский



**Жанр:** сказочный мультфильм  
**Режиссёр:** Марк Осборн  
**Роли озвучивают:** Рэйчел Макадамс, Бенисио Дель Торо, Джеймс Франко  
**Премьера в России:** 24 декабря 2015 года  
**Возрастной рейтинг:** 0+

## The Little Prince

## Маленький принц

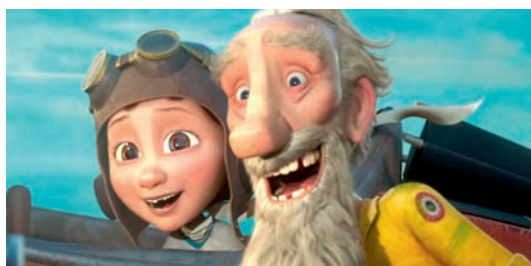
Одну маленькую девочку родители и учителя хотят превратить в покорную и серьёзную заучку. Но старый лётчик рассказывает девочке историю о Маленьком принце, возвращая ей фантазию. Во сне она попадает в сказочный мир, который надо спасти. Фантазия здесь загублена скучными взрослыми, и даже сам Принц, теперь уже не маленький, пашет на требовательного Бизнесмена.

Этот мультфильм принято считать французским — и да, формально он снят на родине Антуана де Сент-Экзюпери. Но при этом у картины подозрительно американская команда. Поставил её режиссёр «Кун-фу панды» и «Губки Боба» Марк Осборн, музыку написал оscarоносный Ханс Циммер, а персонажей озвучили видные голливудские актёры. И снимался мультфильм сразу на английском языке. Не очень похоже на маленький, но гордый европейский проект, да?

В «Маленьком принце» как будто прячутся два разных мультфильма. Здесь есть Маленький



принц и часть его истории, но это не экранизация книги, а вольная вариация на тему. От оригинала останется рассказ лётчика, а в целом сюжет будет чем-то средним между бёртоновской «Алисой» (героиня попадает в мир сказки, который со времён оригинала пришёл в упадок) и «Лего. Фильмом» (злой Бизнесмен уродует мир детских фантазий). События в сказке и в реальном мире развернутся параллельно, поэтому две сюжетные линии даже выполнены в разных стилях. Реальность сделана при помощи компьютерной графики, а сказка — в виде покадровой кукольной анимации.



Текст: Александр Гагинский



**Жанр:** фэнтезийная комедия  
**Режиссёр:** Раман Хюи  
**В ролях:** Цзин Божань, Сюэ Бай, У Цзян  
**Премьера в России:** 10 декабря 2015 года

## Monster Hunt

## Охота на монстра

Простой китайский парень провёл ночь с прекрасной демонницей, не подозревая, как у демонов происходит продолжение рода. В результате китаец забеременел и родил маленького милого монстрёнка. Причём малыш оказался наследником демонского престола, и за ним начинают охоту люди, которые хотят избавить мир от расы монстров.

Китайский кинематограф, ты пьян, иди домой! Казалось бы, как фильм с таким сюжетом мог выйти в строгой социалистической державе? А он вышел и побил рекорд проката в Китае и ряде соседних стран. На родине он заработал почти 2,5 миллиарда юаней — под 400 миллионов долларов («Трансформеры» и «Мстители» тут к такому и не приблизились). А ведь фильм едва не от-

правился на полку — причём не из-за секса с демоном и мужской беременности. Изначально главную роль играл другой актёр, но попался на хранении наркотиков. По настоянию властей все сцены с ним пересняли, и бюджет резко увеличился. Только успех в прокате спас создателей от неприятностей.

Известно, что китайские власти не одобряют «суеверий» в кино, если речь идёт не о детских сказках или китайском фольклоре. Отсюда и такое странное сочетание эстетики древнего Китая с мультяшными монстриками. С одной стороны, «Охота на монстра» — типичное восточное фэнтези, где герои носят пёстрые костюмы и совершают бесконечно длинные прыжки. С другой, Раман Хюи — режиссёр, который работал на Западе, поставил ряд короткометражек по «Шреку», и его монстрики как будто пришли оттуда же.

Так что «Охота на монстра» не бред чудака из экзотической страны, как могло показаться. Это проект расчётливых людей, которые сумели снять сказочную комедию, создать вокруг неё шумиху и при этом угодить цензорам.





Текст: Александр Гагинский



Жанр: готика

Режиссёр: Пол Макгиган

В ролях: Дэниел Рэдклифф, Джеймс Макэвой, Эндрю Скотт

Премьера в России: 26 ноября 2015 года

Возрастной рейтинг: 16+

Victor Frankenstein

## Виктор Франкенштейн

«Все знают эту историю: гениальный учёный решил победить смерть и оживил чудовище. Менее известна история о том, как Виктор Франкенштейн помог горбуну Игорю обрести свободу и место в жизни.

Уж сколько было в кино вариаций на тему «Франкенштейна» Мэри Шелли! Первую сняли ещё в эпоху немого кино, самую знаменитую — в 1931 году, самую точную — в 1994-м... Но большинство этих фильмов рассказывали в основном про само чудовище — сшитого из кусков разных тел ожившего мертвеца, который «похитил» имя своего создателя в массовом сознании. Спросите случайного человека на улице, кто такой Франкенштейн, и большинство ответит: зловредный зомби из фильмов ужасов.

Экранизаций, где центральным героем становился учёный, было довольно мало. «Виктор Франкенштейн» — тот редкий случай, когда создатели кино вспомнили, что Франкенштейн — это не монстр, а создавший его человек. В этом фильме, судя по названию и трейлеру, основное внимание будет уделено Виктору — но не ему одному. Вторым центральным героем должен стать ассистент Франкенштейна, горбун Игорь. Персонаж, кстати, неканонический — у Шелли его не было, зато благодаря экранизациям он стал неотъемлемой частью истории. Нестандартным взглядом на персонажей этот фильм и должен быть интересен.

А ещё — тем, что у картины отличный актёрский состав. Виктора Франкенштейна играет Джеймс Макэвой («Грязь», «Транс», «Люди Икс») — один из самых ярких актёров современности. Его помощника, горбуна



Игоря, изобразил Дэниел Рэдклифф, который в последние годы всё чаще пытается затмить самого себя и отделаться от репутации вечного «Гарри Поттера», — он за это время сыграл в фильмах «Рога» и «Женщина в чёрном». Вдобавок роль отца Франкенштейна исполнил Чарльз Дэнс, известный по «Игре престолов», «Опочтарению», «Вию» и десяткам других ролей. А вот кто играет Чудовище, пока неизвестно.

Режиссёр Пол Макгиган далеко ушёл от классического романа Мэри Шелли и попытался создать собственную интерпретацию. Он перенёс действие «Франкенштейна» в викторианский Лондон XIX века — эпоху стимпанка, прогресса и готики. Легко представить, что по этим же нарисованным компьютерной графикой улочкам бродят персонажи викторианских романов и городских легенд, населяющие фильм «Ван Хельсинг» и сериал «Страшные сказки»: Джекпотрошитель, Дориан Грей, Джекил и Хайд, Шерлок Холмс...

Кстати, Холмс приходит на ум в первую очередь. Дело в том, что Макгиган был одним из создателей BBC-шного «Шерлока». Вдобавок противника главных героев, фанатично религиозного инспектора Скотленд-Ярда, играет Эндрю Скотт — Мориарти из сериала, а сцены, связанные с медициной, будут оформлены инфографикой в духе того же «Шерлока». Так что фильм не просто снят в Британии, британцами и о Британии — он обещает быть чисто английским и по духу.







# Оно живое!

## ЭКРАНИЗАЦИИ «ФРАНКЕНШТЕЙНА»

Учёного Виктора Франкенштейна и его создание придумала писательница Мэри Шелли. Но образы, знакомые каждому — безумный гений, сшитый из кусков мертвеца, оживлённый ударом молнии, горбун-ассистент и седая зомби-невеста, — всё это не из её книги. В массовом сознании их поселило кино, и по его же вине чудовище Франкенштейна украло имя у своего создателя. В этой статье мы расскажем, как кинематограф заново сотворил знаменитого монстра.

Мэри Шелли и представить не могла, как её творение будут воспринимать через двести лет. «Франкенштейн, или Современный Прометей» не был романом ужасов, и даже к научной фантастике его можно отнести с натяжкой. Вопросы, которые он поднимал, исключительно религиозные. Может ли человек сам создать новую жизнь? Может ли его творение быть совершеннее, чем обычный человек?

Первоначально в книге чудовище не было ни злым, ни добрым, оно родилось с новой личностью. Память того мозга, который был помещён Франкенштейном в черепную коробку его создания, не передалась «новому человеку». По замыслу Шелли, её герою удалось вложить в своё порождение новую душу.

### ФРАНКЕНШТЕЙН: НАЧАЛО

Единственный сохранившийся до наших дней немой фильм «Франкенштейн» (1910) снят на студии знаменитого изобретателя Томаса Эдисона. Примерно до середины ленты сюжет совпадает с первоисточником: Франкенштейн изучает загадки жизни и смерти, создаёт монстра и ужасается делу рук своих. Чудовище является к создателю на свадьбу — и тут



■ Этот общеизвестный облик монстра Франкенштейна запатентован студией Universal

фильм уходит от книги. Страшилище оказывается повержено силой любви между Франкенштейном и его невестой. Научно-фантастический роман, предтеча современного хоррора, оборачивается сентиментальной притчей.

Эта экранизация любопытна тем, что в ней чудовище именно создаётся, а не сшивается из кусков тел, как в последующих фильмах. Снято это так: скелет, объятый пламенем, постепенно обрастает плотью. На самом деле, конечно, реквизит подожгли, а плёнку пустили задом наперёд.



■ Образ Невесты Франкенштейна стал каноническим: птички движения, безумная причёска с белыми прядями. Отголоски её краткого появления можно обнаружить в самых разных лентах



В 1915 году вышел фильм «Тело без души» — первая полнометражная экранизация. До наших дней лента не сохранилась. По отзывам зрителей, фильм не точно следовал роману, но использовал его элементы: например, чудовище требовало себе невесту, угрожая убить сестру создателя. Не сохранилась и первая из многих итальянских экранизаций — «Чудовище Франкенштейна» 1920 года. А жаль — несколько уцелевших фотографий говорят, что картина могла быть любопытной.

### ФРАНКЕНШТЕЙН И UNIVERSAL

Студия Universal, запуская свою серию фильмов ужасов, не могла обойти вниманием Франкенштейна с его чудовищем. Получившийся цикл стал классикой жанра и кино в целом.

Экранизировать роман Мэри Шелли решили вслед за успехом «Дракулы», и главную роль предложили сыгравшему Дракулу Беле Лугоши. Но актёр, узнав, что придётся играть немого монстра, да ещё и ежедневно накладывать грим по несколько часов, отказался. Так получил свой шанс Борис Карлофф (Уильям Генри Пратт), для которого эта роль стала прорывом.

«Франкенштейн» (1931) Джеймса Уэйла очень вольно обращался с первоисточником, но многие из его нововведений были так удачны, что стали частью неписаного канона. Именно здесь чудовище впервые сшивают из фрагментов тел (в книге метод Франкенштейна не уточняется), более того, из тел казнённых преступников — то есть зло заложено в его природе.

Картина стала огромным успехом Universal — сборы только первоначального релиза вдвое перекрыли кассу «Дракулы». Продолжение было обречено появиться на свет. Ждать его пришлось аж до 1935 года, зато над ним работала та же команда — и с ещё большим успехом. Большинство критиков

■ Первые горбуны: Фриц (Дуайт Фрай) и Игорь (Бела Лугоши)



и ценителей жанра ставит «Невесту Франкенштейна» даже выше, чем оригинальный фильм. Снова получилась культовая картина, веха в развитии жанра и коммерческий хит.

Студийные боссы решили продолжать, хотя тема уже явно была исчерпана. В ход пошли родственники барона. Первым появился довольно удачный «Сын Франкенштейна» (1939). По сюжету наследник Франкенштейна с семьёй приезжает в фамильный замок, но местные встречают его прохладно, опасаясь, что чудовища появятся снова. Так оно и выходит.

Фильм может похвастать отличными актёрами. Франкенштейна сыграл Бэзил Рэтбоун, культовый исполнитель роли Шерлока Холмса. В роли монстра мы снова видим Карлоффа, но здесь снялся и его заклятый соперник — Бела Лугоши. Он исполнил роль горбуна Игоря, помощника Франкенштейна. Да-да, этот персонаж возник именно в «Сыне Франкенштейна» — в оригинальной картине помощника звали Фриц, а у Мэри Шелли вообще ничего подобного не было. Бэла в гриме почти неузнаваем, но сыграл блистательно — его персонаж то и дело «крадёт» сцены у партнёров по экрану.

Ещё больше внимания Игорю уделили в следующей части — «Дух Франкенштейна» (1942). Именно Игорь находит чудовище и понимает, что оно не мертво окончательно, именно горбун уговаривает второго сына барона взяться за эксперименты. А тот «в благодарность» пересаживает чудовищу мозг Игоря. Чудище здесь впервые играет другой актёр — и какой! Лон Чейни-младший, звезда «Человека-волка»! Замена Карлоффу вышла вполне адекватной.

Следующий фильм серии стал первым кроссовером в истории хорроров: «Франкенштейн встречает Человека-волка» (1943). Чейни-младший вернулся к образу Человека-волка, а монстра Франкенштейна на этот раз воплотил... Лугоши. Оцените иронию судьбы: венгр отказался играть в первой картине, потому что не хотел изображать немого. Карлоффу таки довелось заговорить в «Невесте Франкенштейна», но в этом фильме монстр снова нем. Более того, он ещё и слеп из-за последствий операции по смене мозга — но диалог, объяснявший это, из картины вырезали. В результате для зрителя игра Бэлы выглядит довольно странно. Этот фильм стал первой серьёзной неудачей серии.

Затею с кроссоверами решили продолжать, но «Дом Франкенштейна» (1944) вышел ещё







слабее. В фильме механически попытались объединить две истории — о Дракуле и о чудовище Франкенштейна, заодно приплетя и Человека-волка. В итоге сюжет стал очень сумбурным. В роли Дракулы здесь снимается Джон Каррадин (отец Дэвида Каррадина, известного по роли Билла в «Убить Билла»), а чудовище сыграл Гленн Стрэйндж — правда, он появляется всего на пару минут. Зато на съёмках его консультировал сам Карлофф.

«Дом Дракулы» (1945) стал худшим фильмом серии. По воле продюсеров на экран вернулись Дракула, Человек-волк и чудовище Франкенштейна, хотя первые двое в прошлой части погибли. Никаких объяснений их воскрешению нет. В картине обильно использованы фрагменты предыдущих фильмов, что иногда приводит к курьёзам. Так, в одной из сцен герой Чейни-младшего убегает от монстра, и тут же мы видим кадры с чудовищем из «Духа Франкенштейна», где того именно Чейни и играл.

Три канонических чудовища объединились ещё раз в пародии «Эббот и Костелло встречают Франкенштейна» (1948). Два знаменитых комика не хотели снимать этот фильм, но гонорар, как часто случается, переубедил их. Логика серии в очередной раз пошла к чертям: Человек-волк, излечившийся от ликантропии, снова превращается в зверя, а Дракула подзаряжает чудовище Франкенштейна при помощи перстня.

Но одно достоинство у ленты есть: на экране снова объединились Бела Лугоши, вернувшийся к роли Дракулы, Лон Чейни-младший, привычно обрастающий шерстью, и Гленн Стрэйндж в роли чудовища. И, несмотря на слабый сценарий, чудовища выглядят интереснее и достойнее Эббота и Костелло.

### СЕРИЯ СТУДИИ HAMMER

В следующий раз Франкенштейна вернула на экраны британская студия Hammer. Фильм «Проклятие Франкенштейна» (1957), чтобы избежать судебного иска, делали как можно менее похожим на американскую версию. Особенно сильно изменили грим чудовища. Новый его облик вышел более реалистичным: монстр и вправду выглядит как сшитый из полежавших в формалине частей. Правда, современного зрителя это вряд ли напугает. Зато барон оказывается довольно жутким: он не останавливается перед убийством, а его невеста Элизабет выглядит едва ли не жертвой шантажа.

В первом фильме создание Франкенштейна играл Кристофер Ли, а роль учёного до-

сталась Питеру Кушингу — это были ведущие звёзды студии. Ли больше не возвращался к роли, а вот Кушинг играл барона и в большинстве продолжений — хотя в этом фильме его герой погиб. Но, посчитав прибыль от картины, продюсеры поняли, что поторопились, казнив барона. В результате на экраны вышла «Мсть Франкенштейна» (1958), где выясняется, что вместо учёного на эшафот отправился священник, утешавший того перед казнью. А сам Франкенштейн работает в больнице для бедных, используя это как прикрытия для опытов. Как и в «Духе Франкенштейна», барон занимается пересадкой мозга — и тоже с кровавым и зрелищным результатом.

«Грех Франкенштейна» (1964) стал перезапуском серии, но не особенно удачным. Договорившись с Universal, чудовищу сделали грим, напоминающий версию из фильмов с Карлоффом. Самому барону сочинили новую предысторию, да и характер персонажа поменялся: несмотря на название картины, он не выглядит злодеем.

В «Грехе» уже были лёгкие намёки на эротику, а следующий фильм серии и вовсе получил название «Франкенштейн создал женщину» (1967). На этот раз барон решает пересадить душу несправедливо казнённого парня в тело его утопившейся с горя невесты. Получился отличный фантастический триллер, прекрасно снятый и до сих пор увлекающий. Правда, как раз Франкенштейн ему и не нужен. Попади душа парня в тело девушки по другой причине, сюжет не изменился бы.

В фильме «Франкенштейн должен быть уничтожен» (1969) барон пытается излечить от безумия коллегу, который продвинулся в исследованиях дальше, чем он сам. В погоне за скандальной славой продюсеры включили в картину сцену изнасилования, хотя в сюжет этот эпизод никак не вписывается. Кушинг всегда сожалел об этой сцене и перед съёмками попросил у партнёрши прощения. А сниматься в следующей картине, «Ужасе Франкенштейна» (1970), он после такого отказался.

На последний фильм цикла, «Франкенштейн и чудовище из ада» (1974), Кушинга уговорили-таки вернуться. Роль чудовища на сей раз сыграл бодибилдер Дэвид Праус, которого большинство знает по другой роли. Праус и Кушинг потом вместе снялись в «Звёздных войнах»: бывший Франкенштейн сыграл Таркина, а его чудовище дослужилось до Дарта Вейдера.

■ Кристофер Ли играл чудовище только в первом фильме «хаммеровского» цикла







■ Оборудование лаборатории Франкенштейна, показанное в фильме Брукса, — это подлинные декорации из фильмов Universal

## НОВЫЙ ФРАНКЕНШТЕЙН

К середине 1970-х фильмы о Франкенштейне стали настолько заштампованы, что над ними порой хотелось смеяться. Их пародировал сериал «Семейка монстров» (1966), в котором отец семейства похож на чудовище Франкенштейна, да и в знаменитой «Семейке Аддамс» дворецкий Ларч списан с него же. Но лучше всех пошутил режиссёр-комик Мэл Брукс. Его «Молодой Франкенштейн» (1974) не только уморительная комедия, но и один из лучших фильмов о Франкенштейне вообще.

Несмотря на комедийный настрой, сюжет картины и её философия вполне вписались бы и в серьёзный фильм серии Universal, которую Брукс и пародировал. Судите сами: очередной потомок, его горбатый слуга, «порченный» мозг, из-за которого чудовище оказалось не таким умным, как задумано, толпа с факелами, готовая громить всё и вся... Все эти мотивы знакомы нам по классическим фильмам.

В отличие от первоисточника, чудовище никого не убило и его преследуют, так сказать, превентивно. Но в финале Брукс вводит ещё

■ «Франкенштейн освобождённый» — первая режиссёрская работа Роджера Кормана с 1971 года и последняя по сей день

■ Роберт де Ниро, играя чудовище, сумел передать и его доброту, и гнев, и склонность к философии



один шикарный ход: встретив чудовище, способное разумно и вежливо говорить, толпа тут же прекращает погром. Такое вряд ли можно представить, к примеру, в работе Уэйла, для которого враждебность толпы к «иным» — тема личная и болезненная.

Высказался на тему Франкенштейна и maestro дешёвого кино Роджер Корман. «Франкенштейн освобождённый» (1990) — экранизация книги не Мэри Шелли, а Брайана Олдисса и по сюжету ближе к трилогии «Назад в будущее», чем к почтенной классике. Учёный из будущего попадает в XIX век и знакомится с Мэри Шелли, ещё только приступившей к роману. А затем герой встречается... с Франкенштейном и его созданием. Книга Шелли, согласно сюжету, основана на реальных событиях. Конечно, гость из будущего пытается предотвратить трагедию.

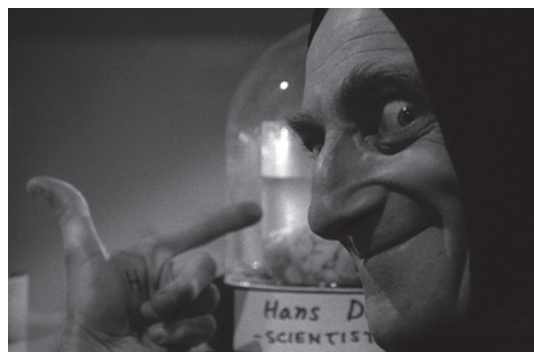
Трактовки образов учёного и его монстра здесь весьма оригинальны. Виктор ведёт себя достойно, хотя его мотивация не совсем ясна. А чудовище до смешного похоже на инопланетянина из «Звёздного пути», но при этом разумно и способно говорить. Как и в оригинале, поднимается вопрос религиозной этики: сама Шелли говорит, что эксперимент отвратителен в глазах Бога. И чудовище тоже волнует сложные вопросы: если его создал Виктор, то кто создал остальных?

После стольких вольных вариаций зрители уже почти забыли, о чём, собственно, рассказывала исходная книга. На редкость точная экранизация 1994 года «Франкенштейн Мэри Шелли» попыталась это исправить. Её поставил Кеннет Брана, молодой на тот момент режиссёр, который впоследствии снял марвеловского «Тора». Но важнее имя продюсера: Фрэнсис Форд Coppola. Именно он незадолго до этого самодично поставил столь же точную экранизацию «Дракулы» Брэма Стокера.

Чудовище же великолепно сыграл Роберт Де Ниро. У него получилось создание трагическое, непонятое, умное и жестокое, которое сперва пытается помогать людям, но в ответ видит от них только зло.

Влияние киноканона заметно даже в этом фильме: монстра шьют из кусков и оживают ударом тока. Не удержались создатели и от того, чтобы превратить Элизабет, которую играет Хелена Бонэм-Картер, в невесту чудовища. Но в целом Брана и Coppola придерживались книги. Нашлось место даже прологу с арктической экспедицией, который игнорировали почти все остальные экранизации.

■ Марти Фельдман («Молодой Франкенштейн») — пожалуй, даже лучший Игорь, чем Лугоши







Такая верность Шелли имеет свои минусы: фильм Браны наглядно показывает, насколько роман наивен, высокопарен и затянут по меркам современного искусства. Неудивительно, что в памяти людей осталась совершенно иная история.

### ФРАНКЕНШТЕЙН ХХІ ВЕКА

К новому тысячелетию чудовище Франкенштейна стало таким же стандартным «кирпичиком» массовой культуры и символом XIX века, как Шерлок Холмс, Дракула, Дориан Грей, Джекил и Хайд. Оно стало обязательной частью любого мэшап-ужастика, где вместе сходятся герои и злодеи классического хоррора.

Монстр появляется в боевике **«Ван Хельсинг»** — здесь это доброе, но несчастное создание, хранящее секреты, до которых хочет докопаться граф Дракула. Милый смешной Фрэнк дружит с милыми смешными Дракулой, Мумией и Человеком-волком в мультфильме **«Монстры на каникулах»** и его продолжении. А в мультфильме Тима Бёртона **«Франкенвини»** монстр стал... собачкой. Главный герой, маленький умный мальчик, по методу барона оживляет погибшего питомца и невольно повергает свой городок в хаос.

Побывал наш монстр даже супергероем. По сюжету фэнтези **«Я, Франкенштейн»** (2014) чудовище, взявшее имя Адам, дожило до наших дней и участвует в тайной войне демонов и почему-то горгулий. Увы, фильм оказался зрелищным, но бестолковым боевиком, где монстра можно заменить любым другим героем. По сути, режиссёр Стюарт Бити снял неудачную вариацию своего же сценария к фильму «Другой мир».

А вот сериал **«Страшные сказки»** (Penny Dreadful) обошёлся с классикой гораздо бережнее и при этом оригинальнее. Сценаристы вернулись к изначальному сюжету Шелли и сделали монстра разумным и говорящим, трогательным и трагическим, но при этом крайне жестоким. Брошенный создателем монстр взял псевдоним Калибан в честь жестокого дикаря из пьесы Шекспира «Буря» и работает мастером спецэффектов в театре, помогая ставить пьесы-ужастики (каков символизм, не правда ли?).

Сам же Виктор Франкенштейн в этом сериале совсем ещё юноша, впрочем, уже довольно циничный и самоуверенный. Появляется в сериале и «традиционный» киномонстр — туповатый оживший мертвец



Протей, которого Виктор сделал позже, к негодованию ревнивого Калибана.

Фигурирует Виктор Франкенштейн и в сериале **«Однажды в сказке»**. Акцент здесь сделан не на монстра, а на его создателя. Местный Франкенштейн, одержимый наукой, задумал свой эксперимент, чтобы оживить умершего брата, — но в результате, в полном соответствии с киноканонам, получил лишь злобного монстра.

Фильм **«Виктор Франкенштейн»** (2015) тоже отодвигает чудовище на задний план. Он рассказывает о знакомстве Франкенштейна с горбуном Игорем, которого тут играет Дэниел Рэдклифф («Гарри Поттер»). Вместе с Джеймсом Макэвоем («Люди Икс», «Транс»), играющим Виктора, они образуют настолько яркий дуэт, что монстр уже и не нужен.

Роли Франкенштейна и его создания всегда считались сложными и интересными — настоящим вызовом для актёров. Поэтому всем, кому нравится классический сюжет и хорошая игра, стоит обратить внимание на спектакль Дэнни Бойла **«Франкенштейн»** (2011), выпущенный на видео. Здесь роли чудовища и его создателя попеременно исполняют Бенедикт Камбербэтч и Джонни Ли Миллер — актёры, игравшие Холмса в сериалах «Шерлок» и «Элементарно».

\* \* \*

У Мэри Шелли Франкенштейн вовсе не собирался создавать чудовище — он хотел облагодетельствовать мир, победив смерть. Что ж, как минимум в массовой культуре «современный Прометей» и его творение и вправду обрели бессмертие. 📖

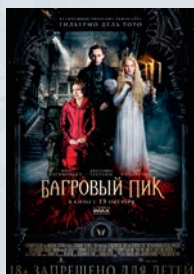
■ Адам в исполнении  
мужественного Аарона  
Экхарта — самый  
привлекательный  
монстр Франкенштейна.  
Правда, это  
единственный плюс  
фильма



# После финальных титров



Текст: Александр Гагинский



Жанр: готика

Режиссёр: Гильермо Дель Торо

В ролях: Миа Васиковска, Том Хиддлстон, Джессика Честейн

Премьера в России:  
15 октября 2015 года

Похожие произведения:  
«Суини Тодд: демон-парикмахер с Флит-стрит» (2007)  
«Обитель проклятых» (2014)  
«Сайлент Хилл» (2006)  
«Хребет дьявола» (2001)

Crimson Peak

## Багровый пик

Бедный, но обаятельный и талантливый баронет Томас Шарп покоряет сердце красавицы Эдит из богатого семейства. Вопреки воле отца, девушка выходит за Томаса замуж и уезжает в его старинное поместье в Англии. Какой традиционный романтический сюжет! Если не считать нескольких деталей.

Во-первых, мистеру Шарпу до нарезки нужны от Эдит деньги, потому что он банкрот, а поместье Багровый пик напоминает заплесневелую развалину. Во-вторых, по коридорам этой готической халупы по ночам бродят жуткие призраки. А в-третьих, Эдит не такая уж наивная простушка. Она эмансипированная писательница, автор готических романов и поклонница спиритизма, и какими-то призраками её не запугать.

«Багровый пик» — это готический роман в виде кино. Со всеми плюсами и минусами жанра. Это надо помнить в первые полчаса, когда, верный традициям XIX века, режиссёр Гильермо Дель Торо неспешно знакомит нас с героями и показывает великосветскую мелодраму о том, как демонической красоты герой Тома Хиддлстона ухлёстывает за наивной героиней Мии Васиковской.

Не беспокойтесь, ужасы ещё впереди. Будет вам и мрачный сырой особняк, полный призраков и жутких тайн. И заговоры будут, и предательства, и безумная любовь. И много крови. И отличная финальная драка с применением лопаты.

Гильермо Дель Торо снял типичный «дельторовский» фильм. Но не в том смысле, в каком вы, наверное, ожидали. С тех пор, как

мексиканский режиссёр занялся голливудскими блокбастерами, люди начали забывать, что карьеру он начинал с атмосферной мистики. Его имя у большинства теперь ассоциируется с диковинными монстрами из «Хеллбоя» и «Тихоокеанского рубежа». В «Багровом пике» монстры тоже есть — уродливые, гротескные, с развороченными черепами, с костями, проступающими сквозь плоть. Но они на вторых ролях, появляются почти мельком и мало влияют на сюжет.

Похоже, для Дель Торо его любимые чудища и впрямь нечто большее, чем способ попугать зрителя. Потому-то он не может и не хочет снимать типовой ужастик о проклятом доме, в котором страшные призраки мучают бедных обывателей. Ужас «Багрового пика» не в монстрах. Как когда-то в «Хребте дьявола» и «Лабиринте Фавна», Гильермо снова напомнил: настоящие чудовища — это сами люди. Не бойтесь мёртвых, живых бояться надо.

Всю мистику, всех призраков можно при желании вообще убрать — фильм потеряет только долю очарования. Всё равно останется драматичный сюжет в стиле Эдгара По и лёгкая детективная интрига в духе «Собаки Баскервилей» Конана Дойла (ох, не случайно один из героев читает книжку про Шерлока Холмса!). Останется драма о безумной любви и ненависти, а заодно и любопытная вариация на тему фольклорного сюжета про Синюю Бороду.

Останется потрясающая атмосфера, прекрасные костюмы и декорации. О, этот гниющий особняк, почти замок, с провалившимися полами, ржавым скрежещущим лифтом, гудящими трубами и мотыльками, ползающими по стенам! О, эта глина цвета крови, которая проступает сквозь снег и хлопает под ногами и в которой так любят прятаться скелеты! О, шайтан-машина мистера Шарпа, как будто завезённая из соседнего жанра стимпанк! «Багровый пик» наряду с такими фильмами, как «Суини Тодд» и «Обитель проклятых», стоит смотреть хотя бы ради антуража и викторианско-готической атмосферы.

■ Официально поместье Шарпа называется Аллердейл-Холл. «Багровым пиком» его прозвали в народе

■ Идеальное жилище для викторианского гота







■ Костюмы интересно подчёркивают контраст между персонажами. Эдит носит яркие жизнерадостные цвета, а Шарп и его сестра кутаются в чёрное

Останутся отличные актёры и их герои — особенно героини. Да, «Багровый пик» — фильм о сильных женщинах, и не надо в этом искать моду на феминизм. Красавицы, вертящие слабовольными мужчинами, и в литературе XIX века встречались сплошь и рядом.

Хотя «лицом» картины на рекламных постерах служат персонажи Тома Хиддлстона и Васиковской, самый мощный образ получился у Джессики Честейн. Её героиня, сестра мистера Шарпа — властная, сильная, зловещая, — настоящая изюминка фильма. Не разочаровал и Хиддлстон, герою которого прямо в кадре говорят: «Вы хороший актёр». Его Томас Шарп, демонический и загадочный на вид, оказывается на деле мятущимся, неуверенным и, пожалуй, самым неоднозначным персонажем «Багрового пика».

На фоне таких харизматичных партнёров Миа Васиковска была обречена проиграть. И всё же её героиня приятно удивила. Эта наивная девушка, когда припрёт, вдруг оказывается решительной, изобретательной и даже боевой. Драка, в которой она орудует лопатой, должна войти в число лучших киносцен этого года.

При всём своём великолепии «Багровый пик» может кого-то и разочаровать. Хотя бы потому, что заигрывает сразу с несколькими трудносовместимыми жанрами. Любителям «чистых» ужасов он покажется недостаточно страшным и недостаточно мистическим. Для них в фильме слишком много от мелодрамы, а жуткие призраки появляются редко и играют скорее роль антуража, чем потустороннего зла. Нежных барышень, которые хотели полюбоваться на любовную историю с красавцем Хиддлстоном, фильм, наоборот, рискует отпугнуть кровавыми сценами убийств и уродливыми монстрами.

Наконец, несмотря на сходство с трудами По и Дойла, детективом «Багровый пик» назвать вообще нельзя. Сюжетную интригу можно было закрутить и поинтереснее. Кто тут злодей и что ему нужно, становится ясно слишком рано, а откровения в финале лишь дополняют уже понятную картину.



■ Чудовища у Дель Торо — ребята простые. Любят принять ванну среди ночи, например



■ Эдит видела призраков с самого детства. Визжать и падать в обморок при встрече с нечистой силой, как «положено» девушке из ужастика, она не собирается

Но хочется верить, что выйдет как раз наоборот и «Багровый пик» понемногу понравится всем. Есть тут и монстры, вполне достойные прежних работ Дель Торо. И викторианский антураж. И чуть-чуть интриги. И любовная история есть, и даже голый Хиддлстон (вид сзади). Каждый найдёт в фильме что-то интересное для себя.

К «Багровому пику» есть за что придрататься, но его невозможно не полюбить. Такие фильмы обязательно стоит поддерживать рублём, если будущее жанра вам безразлично. Мы же хотим когда-нибудь увидеть экранизацию «Хребтов безумия» от Дель Торо, верно?



Лучший хоррор последних лет. Красивая, атмосферная викторианская готика, в которой есть всего понемногу: и монстры, и любовь, и загадки.

#### УДАЧНО

- ПОТРЯСАЮЩАЯ КРАСОТА И АТМОСФЕРА
- ТРИО ГЛАВНЫХ АКТЕРОВ
- УХОД ОТ ШТАМПОВ КИНОУЖАСОВ

#### НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМАЯ ИНТРИГА
- ЗАТЯНУТОЕ НАЧАЛО

ОЦЕНКА МФ  
очень хорошо

8



Текст: Александр Гагинский



Жанр: городское фэнтези, боевик

Режиссёр: Брек Эйснер

В ролях: Вин Дизель, Роуз Лесли, Элайджа Вуд

Премьера в России: 29 октября 2015 года

Возрастной рейтинг: 16+

Похожие произведения:  
«Ночной дозор» (2004)  
«Я, Франкенштейн» (2013)  
«Константин» (2005)

## УДАЧНО

- НЕПЛОХИЕ МИР И АНТУРАЖ
- ВИН ДИЗЕЛЬ И СВЯЗАННЫЕ С НИМ ШУТКИ

## НЕУДАЧНО

- ШТАМП НА ШТАМPE И ШТАМПОМ ПОГОНЯЕТ
- МНОГО БЕСПОЛЕЗНЫХ ДЛЯ СЮЖЕТА СЦЕН

ОЦЕНКА МФ  
средне

5

## The Last Witch Hunter

## Последний охотник на ведьм

Средневековый воин Колдер убил королеву ведьм, и перед смертью та «прокляла» его — а по сути, одарила — бессмертием. В XXI веке Колдер служит тайному церковному ордену — он следит за тем, чтобы колдуны соблюдали закон и не вредили людям.

Фэнтези про охоту на ведьм от малоизвестного режиссёра? Вин Дизель в роли бессмертного демоноборца? В этот фильм мы не верили с самого начала. И поэтому он в итоге не так уж разочаровывает. Да, «Охотник» не просто содержит штампы, а состоит из них. Да, сюжет слабый, а местами его нет вообще. Но бывало и гораздо хуже. По крайней мере, наших главных опасений «Охотник» не оправдал: он не про то, что колдующих баб надо жечь на кострах. Наоборот, персонажи то и дело напоминают: сжигать ведьм плохо, люди могут с ними сосуществовать, ведьмы не всегда плохие. И не всегда женщины.

По сути, слово «ведьма» в фильме означает «магическое существо»; его легко заменить на «вампир», «эльф» или «Иной». Кстати, с «Ночным дозором» аналогий здесь больше всего: это такое же типичное городское фэнтези про тайную изнанку мира. Забавные сцены из жизни ведьм в современности — лучшее, что есть в «Охотнике». «Иные» держат клу-

бы и бары, продают волшебные наркотики, пользуются гаджетами и делают селфи. Когда Колдер бродит по «изнанке», лихо раздавая ту-маки и делая выговоры нарушителям, кажется, что «Охотник» вот-вот обернётся недурной фэнтези-версией «Людей в чёрном».

Но фантазии и смелости создателям не хватило. Мир так и остался не раскрыт. Сюжет полфильма топчется на месте, пока зрелищные, но бессмысленные сцены хаотично сменяют друг друга. Их можно было вырезать, и финал не изменился бы. К третьему акту штампов и помпезной банальности становится неприлично много. Зло предсказуемо возрождается, но финальная битва с ним выглядит скучнее промежуточных. И лишь в самом конце унылый пафос опять сбивается шуткой про айпад. Создатели будто спохватились и напомнили: «Что вы, мы не пытаемся снимать серьёзное кино!»

О том же говорит и игра Вина Дизеля, который не напрягался и опять исполнил роль Вина Дизеля. Лысый великан даже не пытается играть, а уповаёт на своё природное обаяние. Колдер совершенно не вписывается в атмосферу фэнтези, но благодаря этому он единственный не похож на жанровый штамп. «Вин Хельсинг», в отличие от других подобных героев, доволен вечной жизнью, следит за прогрессом и любит крутые тачки.

Остальным актёрам достались персонажи из типового набора. Роуз Лесли — наивная рыжая ведьмочка, обречённая влюбиться в главного героя. Майкл Кейн, как всегда, мудрый наставник. Юли Энгельбрехт — безумная королева ведьм, которая делает глупости, запрещённые «Правилами тёмного властелина». Элайджа Вуд — чересчур правильный монашек, который вечно что-то скрывает. В них нет ничего индивидуального, и удивляют они, только когда поспевают наперекор логики.

«Охотник» — очередной пример того, как фэнтези губит отсутствие фантазии. Художники и мастера по спецэффектам умеют делать красиво, есть и хорошие актёры, любящие жанр (а Вин Дизель и вовсе ролевик со стажем). Но студии боятся снимать что-то новое и предпочитают вот такие фильмы «без претензии». В итоге художники украшают бессмысленные сцены, актёрам нечего играть, а мы с вами страдаем от дежавю — столько раз мы всё это видели. В блок «похожие» можно добавить фильмы «Седьмой сын», «Орудия смерти», «Ван Хельсинг», «Время ведьм», «Блэйд»... Полный список был бы длиннее, чем этот обзор.



Шаблонный фэнтези-боевик, у которого лишь два серьёзных достоинства: неплохой мир и забавный Вин Дизель.



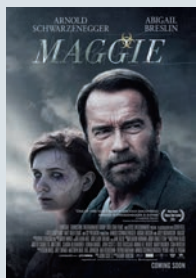
■ Таким крутым викингом Дизель будет только во вступлении. Потом он начнёт выглядеть так, будто даже не переоделся со съёмок «Форсажа»

■ Магия в «Охотнике» приятная, искристая, почти как из «Гарри Поттера». Надо было снимать не про охотника, а про ведьм, которые её практикуют





Текст: Юлий Ким младший

**Жанр:** зомби-драма**Режиссёр:** Генри Хобсон**В ролях:**Арнольд Шварценеггер,  
Эбигейл Бреслин**Премьера в России:**

29 октября 2015 года

**Возрастной рейтинг:** 12+**Похожие произведения:**

«Не сдавайся» (2011)

«Ходячие мертвецы»

(сериал, 2010)

«Заражение» (2011)

Maggie

## Заражённая

История отношений отца и дочери на фоне зомби-эпидемии. Юную Мэгги укусил зомби, и она день за днём теряет человеческие черты. Но отец не готов её отпустить и борется за возможность быть с ней до конца.

Любое произведение — это содержание плюс форма. Бывает, что простая история без сюжетных и визуальных вывертов на поверку оказывается чуть ли не философским трактатом. Бывает, что отсутствие мыслей компенсируют спецэффектами и вычурной стилистикой. «Заражённая» пытается найти баланс между этими крайностями. И на уровне задумки выглядит любопытно.

В основе сюжета — тема смертельно больного ребёнка, заезженная сотнями слезливых драм: отчуждённость, обречённость, сложные отношения с родней, сборы в последний путь... С другой стороны — опостылевший зомби-апокалипсис со злобными мертвяками и неизменной моралью, что человек человеку волк. Но стоило соединить всё это в одном фильме — и стало интересно. Банальность на банальность дала оригинальность.

Необычно уже то, что апокалипсиса тут нет. Да, разруха, поля горят, люди болеют, но правительство на месте. Вирус не излечен, но локализован, есть карантин, процедуры, рекомендации. Жизнь продолжается. Это не хоррор, здесь нет темы выживания. «Заражённая» — это личная трагедия простого фермера, который не может смириться с судьбой дочери, и самой девушки, которая смириться обязана, несмотря на сопротивление отца.

Сеттинг по-новому окрашивает и драму ранней кончины. Обычно такие фильмы советуют оттянуться напоследок, а не долёживать остатки дней в больнице. Но что делать, если отрываться негде — кругом разруха и нищета? Да и зомби-вирус не рак, он заразен. Что должна чувствовать девочка,

которая не только скоро умрёт, но и может погубить близких?

В фильме много плюсов, но на каждый находит свой минус. Так, приспособившееся к зомби-вирусу общество показано только через разговоры и новостные передачи, а почти всё действие происходит на ферме Уэйда. Обидно, что при таком интересном мире нам рассказывают настолько камерную историю.

Главных героев играют два интересных актёра. Шварценеггер и Бреслин задвигают на задний план безликих коллег и порождают настоящую экранную «химию». «Железный Арни» в роли отца — это сильный образ. Даже герой боевиков бессилён перед болезнью, которую не победить мышцами и пушками. У Арнольда получился хороший персонаж, молчаливый, массивный, этакий мудрый старый дуб в хорошем смысле. Когда он пускает скупую мужскую слезу, это выглядит торжественно, а не комично. Тем обиднее, что актёрам написали такие банальные тексты. Ясно, что обстановка не располагает к разглагольствованиям, но уж лучше молчание, чем искусственные фразы, которыми живые люди не общаются.

Концовка у фильма вышла странной. Финальный твист не удивляет, да и не должен — он призван создать ощущение правильности происходящего. Но и с этим возникают проблемы. Если воспринимать фильм как аллегорию реальной болезни, то непонятно, какой урок надо извлечь из финала. Такая концовка «работает» только в фантастической истории, бесконечно далёкой от реальности. А в такой и героям сопереживать куда труднее.



ИТОГ

Фильм о том, как важно окружать заботой своих детей и на что дети готовы из любви к родителям. Его стоит смотреть по многим причинам — игра Шварценеггера, оригинальный мир. Но шансы разочароваться очень велики.

■ «Документальная» камера с долгими крупными планами помогает проникнуться атмосферой. Но она здесь такая мрачная и серая, что быстро утомляет

### УДАЧНО

- ИГРА ШВАРЦЕНЕГГЕРА
- НЕТРИВИАЛЬНЫЙ СЕТТИНГ
- АКЦЕНТ НА ЛОКАЛЬНОЙ ДРАМЕ

### НЕУДАЧНО

- ПРЕСНЫЕ И БАНАЛЬНЫЕ ДИАЛОГИ
- БЛЕКЛЫЙ ВТОРОЙ ПЛАН
- НЕ ДО КОНЦА ЯСНЫЙ ПОСЫЛ

ОЦЕНКА МФ  
неплохо

6



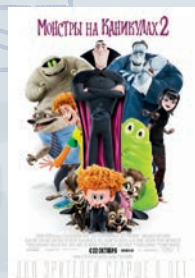
Видеодом

После финальных титров

www.mif.ru



Текст: Алексей Ионов

**Жанр:** анимационная комедия**Режиссёр:** Геннди Тартаковский**Роли озвучивают:** Адам Сэндлер, Энди Сэмберг, Селена Гомес**Роли дублируют:** Сергей Бурунов, Александр Пушной, Полина Гагарина**Премьера в России:**

22 октября 2015 года

**Возрастной рейтинг:** 6+**Пожоие произведения:** «Паранорман, или Как приручить зомби» (2012), «Семейка Адамс» (1991)

## УДАЧНО

- ХОРОШИЕ ШУТКИ
- УЗНАВАЕМЫЙ СТИЛЬ ТАРТАКОВСКОГО

## НЕУДАЧНО

- СЛИШКОМ ПОХОЖЕ НА ПЕРВУЮ ЧАСТЬ
- СЛАБЫЙ СЮЖЕТ

## ОЦЕНКА МФ

хорошо

7

## Hotel Transylvania 2

## Монстры на каникулах 2

Мэвис, дочь Дракулы, вышла замуж за человека Джонатана, и Дракула стал счастливым дедушкой очаровательного рыжего малыша по имени Деннис. Лишь одно тревожит Драка: у Денисыча до сих пор не прорезались молочные клыки! Если они не появятся до пятого дня рождения, ребёнок навсегда останется человеком, и тогда Мэвис переедет с сыном в мир людей. Этого Драк допустить не может. Отослав дочку с зятем в импровизированный отпуск, Дракула собирает команду из Человека-невидимки, Франкенштейна, Мумии и Волфыча и отправляется в путешествие, цель которого — превратить Денисыча в монстра.

Вышедшие три года назад «Монстры на каникулах» были хитом кинопроката, и теперь вторая часть повторяет их успех. Немудрено: новинка практически полностью копирует сюжетную формулу оригинала. Да, в сиквеле нет противопоставления людей и монстров, но отношения между Мэвис и её папашей лучше не стали. Просто раньше они расходились во взглядах на мир за пределами отеля, а теперь спорят, как лучше воспитывать детей.

Первый фильм обошёл вниманием детство Мэвис, сократив его до пары скетчей (таланту Драка менять подгузники с помощью магии наверняка завидуют все отцы мира). Теперь же тема семьи и воспитания детей становится основной сюжета и множества шуток, понятных любому, у кого есть дети. То есть всем тем взрослым, которые придут с отпрысками на мультфильм.

Хотя «Монстры на каникулах» подходят для всей семьи, они явно нацелены в первую очередь на взрослых. Да, здешние монстры не напугают даже записного труса, а мораль тут предельно нехитрая. Но всё-таки в ленте слишком много шуток и «пасхальных яиц», которые юный зритель не поймёт. Создатели



■ Фрэнк теперь знаменитость, с которым все хотят сделать селфи

«Монстров» вдоволь поиздевались над жанровыми клише и несуразностями, особенно над причёской Гэри Олдмена в фильме «Дракула», и напшиговали сюжет отсылками к массовой культуре. Здесь надо похвалить российский дубляж: часть приколов, понятных только американцам, адаптировали к местным реалиям.

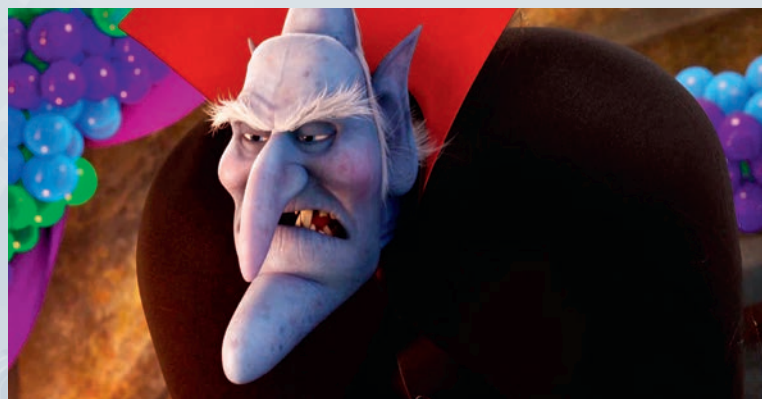
Возможно, отсылки — это своего рода компромисс, компенсация за слабый и банальный сюжет, который служит лишь фоном для шуток про Драка и его друзей. Поначалу «Монстры» берут своё бодрим темпом, одна смешная ситуация сменяет другую, но под конец весёлая комедия положений вдруг превращается в банальный боевик, и герои, забыв о разногласиях, объединяются против общего врага.

На поверхности у мультфильма простая мораль: нельзя быть эгоистом. Нельзя игнорировать мнения других членов семьи, в первую очередь собственного чада. Но из сюжета можно извлечь и совсем иной посыл. Первый фильм учил, что люди и монстры одинаково классные и могут жить в согласии. А посмотрев вторую часть, юные зрители могут прийти к выводу, что монстром быть круче, поскольку это даёт ряд неоспоримых преимуществ. Кроме того, большинство проблем сваливается на головы персонажей только потому, что они не смогли поговорить друг с другом как взрослые. Навыкам общения такие персонажи не научат.

Но при всех этих недостатках нельзя не признать, что смотрится фильм отлично. С первых же кадров бросается в глаза, что создатели бережно подошли к своей работе и вообще занимаются любимым делом. Геннди Тартаковский, создатель «Лаборатории Декстера» и «Самурая Джека», зарекомендовал себя как блестящий визионер и остался верен себе. В «Монстрах» его почерк угадывается с первого взгляда, и это внушает веру в следующий мультфильм Тартаковского — «Можешь ли ты представить?».



Сиквел «Монстров на каникулах» сделан качественно, но не предлагает ничего принципиально нового.



■ Во второй части появляется отец Драка, нетерпимый к людям вампир Влад, которого озвучил прославленный комик Мэл Брукс

■ Группа дружбанов сбегает от толпы детей, говорливой жены и других сложностей взрослой жизни. Типичный сюжет фильма с Адамом Сэндлером





# «Ненавижу фальшивую кровь!»

## БЕСЕДА С БРЮСОМ КЭМПБЕЛЛОМ

Этой осенью на канале Starz начал выходить телесериал «Эш против Зловещих мертвецов» — продолжение серии весёлых ужастиков Сэма Рэйми про зомби и парня с бензопилой. К премьере первого эпизода исполнитель роли Эша, Брюс Кэмпбелл, кое-что рассказал про новый сериал.

**Приветствуем, мистер Кэмпбелл! Каково вам было играть Эша после такого перерыва?**

Здорово вернуться к этому персонажу — пожалуй, самому интересному из всех, кого я играл. Теперь мы можем использовать весь мой опыт, чтобы сделать этого героя ещё объёмней.

**Мучал ли вас Сэм Рэйми так же, как в старые годы?**

Да, Сэм жесток, как и прежде. Он заставил меня вспомнить, как я ненавижу бутафорскую кровь. Эта штука затекает просто везде! И ещё я терпеть не могу хирургический клей, который используют, чтобы меня гримировать.

**Но вам с Сэмом по-прежнему весело?**

О да!

**Будет ли у сериала связь с ремейком «Зловещих мертвецов» 2013 года, где вы сыграли cameo?**

Нет, между ними никакой связи. Cameo было причудой режиссёра, который решил, что это хорошая идея. Оно не имело особого смысла, но я ответил: «А давай».

**Вы как-то сказали, что игры, выходившие на PS, нужно рассматривать как продолжения «Зловещих мертвецов». Будут ли к ним отсылки в сериале?**

Хорошо, что я не кандидат на выборах. Вы, ребята, способны откопать любую чушь, которую я ляпнул лет шестнадцать назад. Я тогда это высосал из пальца. Окей, я соврал. Довольны?

А правда такова: слава богу, у нас наконец есть что показать фанатам, и мне не надо

ничего выдумывать. Люди поговаривали, что мы ничего не снимаем, потому что мы лентяи или не хотим возрождения серии. А дело было в том, что третий фильм оказался слишком дорогим и не окупил затрат. У нас просто не было денег на продолжение. Нельзя ничего сделать без денег. Суровая правда жизни.

Спасибо фанатам — они нас поддержали, покупая DVD. «Армия тьмы» стала хитом домашнего видео. Фанаты не оставили нас, и они наконец получают то, чего ждали.

**Вы так много пережили с вашим героем. Что вы сделаете с ним на этот раз?**

У него наконец-то будет больше времени. Знаете, в общем сложности Эш пробыл на экране семь с половиной часов. А уже в первом сезоне зрители проведут ещё пять часов с Эшем. И я буду рад наконец-то показать, как он общается с людьми. Он прирождённый лидер. На съёмках прошлых фильмов я неделями играл без единого диалога. В «Зловещих мертвецах 2» вообще всё снималось в одной хижине. А теперь Эш выберется на простор и будет взаимодействовать с другими героями.

**Вы трейлерах мы не увидели отсылку к фильму «Армия тьмы». Вы не собираетесь упоминать эту часть серии?**

Верно.

**Она теперь не канон? Нет больше параллельного мира?**

Просто этот материал мы не имеем права использовать. Это сложное юридическое мумбо-юмбо, я не стану в него углубляться. Все три фильма были сняты разными студиями. Спросите своего дядю-юриста, и он рассмеётся: «Три фильма, три студии, и вы хотите объединить это в сериале? Ну, попробуйте!» Всё это и правда сложно собрать воедино. Хотя, знаете, всё, что необходимо Эшу, появилось уже в первых двух фильмах.

**Каков рецепт идеального эпизода «Эша против зловещих мертвецов»?**

Надо всё правильно смешать. Это как испечь пирог: если вы перепутаете муку с содой, произойдёт катастрофа. В нашем случае, если становится слишком мрачно, надо добавить юмора. А если стало чересчур смешно, добавьте ужаса. ☞







Gage Skidmore / Wikimedia Commons

# «Варкрафт» займёт нишу «Хоббита»

## ИНТЕРВЬЮ С ДЭНИЭЛОМ ВУ

Осталось всего полгода до выхода эпического фэнтези «Варкрафт» — экранизация всеми любимой серии игр появится на экранах в июле 2016 года. В начале ноября на фестивале BlizzCon впервые показали трейлер этого фильма. По этому поводу мы пообщались с Дэниэлом Ву, играющим зловещего шамана орков Гул'дана.

**Каково ощущать себя частью Warcraft — одной из самых популярных фэнтези-вселенных? Как вы попали в проект?**

Один продюсер из Legendary Pictures, с которым я давно знаком, позвонил мне и спросил, не хочу ли я поработать в их новом проекте. А у меня тогда только-только родился ребёнок, и я планировал взять год отпуска. Я обещал жене, что проведу это время вместе с ней и ребёнком в Гонконге. И вот я ей говорю: «Дорогая, мне предлагают роль в кино». Она: «Но ты же обещал!». Я: «Но это Warcraft». Она: «О! Соглашайся!» Я знал, что она меня поймёт, так как сама играет в Warcraft.



**А вы играете?**

Нет. Я перестал играть лет десять назад. Потому что я легко подсаживаюсь. Раньше я играл до пяти утра, а в семь уже надо было идти на работу. Я почти не спал, и это стало сказываться на работе, поэтому я перестал играть. Но жену я посадил на Warcraft, и она до сих пор играет каждый день.

**Судя по тизерам, все орки сделаны на компьютере. Использовался ли во время съёмки пластический грим или всё делалось исключительно через захват движения?**

Полностью через захват движения. Мне доводилось работать как с пластическим гримом, так и с мокапом (*motion capture* — захват движения. — Прим. МирФ), и должен сказать, что предпочитаю мокап. Он даёт куда больше свободы. Тебе не надо играть под толстым слоем пластиковой фигни, прилепленной к лицу. У меня на лице было около 136 точек, маркеров, которые связывали меня и смоделированное лицо Гул'дана. Это прямое взаимодействие, прямая связь. И не нужно наносить тяжёлый грим, сковывающий мимику, затрудняющий игру.

**Все фанаты вселенной знают, кто такой Гул'Дан. Расскажите о нём, так сказать, изнутри.**

Все считают его таким абсолютным злом. В каком-то смысле это так и есть, но, мне кажется, с его точки зрения он пытается спасти свой народ от гибели. Он ощущает себя лидером, который служит своему народу. До того, как орки попадают в Азерот, они находятся на планете Дреанор, где все ресурсы исчерпаны. Их виду грозит вымирание. Гул'Дан понимает, что, если он воспользуется демонической магией, его народ не только станет сильнее, но и сможет выжить. И он ведёт их через портал из Дреанора в Азерот. Не будь у них источника этой магии, не было бы портала, Азерота



и они бы не выжили. Так что я воспринимаю его действия как необходимое зло.

**Вы много работали с Джеки Чаном.**

Да, одиннадцать лет.

**Пригодился ли опыт работы с ним и ваш опыт в восточных единоборствах при съёмках «Варкрафта»?**

В каком-то смысле да. Роль Гул'Дана была сложной в физическом плане. Дело в том, что он постоянно ходит в полусогнутом состоянии. Поэтому я принимал некую восточную боевую стойку, а потом должен был перемещаться, сохраняя эту стойку. Большая нагрузка на ноги. Хотя персонаж компьютерный, ты должен двигаться в точности как он. Иначе результат будет не очень.

Мы долго занимались с хореографом по движениям, который работал на съёмках последней «Планеты обезьян». Он был очень изобретателен и помог актёрам, играющим орков, обрести орочью манеру двигаться, их повадки. Но роль Гул'Дана был особенно трудной из-за его осанки. Он сильно нагибался вперёд и практически ковылял. Нужно немало усилий, чтобы это повторить. Когда я читал сценарий, то увидел, что Гул'Дан — самый старый орк. И, когда меня выбрали на роль, я спросил: «А вам разве не нужен актёр постарше?» А мне ответили, что актёр постарше не вытянет роль чисто физически. И во время тренировок я осознал их правоту.

**Режиссёр Дункан Джонс тоже впервые участвует в таком большом проекте. Как вам с ним работалось? Было ли видно, что блокбастер для него в новинку?**

Нет, мне кажется, Дункан готовился к этому уже давно. Мне показалось, что он спокоен и держит всё под контролем. И это несмотря на давление — ведь ему приходилось разбираться не только с продюсерами, которые постоянно дышат в спину, но и с техникой. Технология захвата движения очень непроста, на площадке только ею занималось человек тридцать. Это очень сложный процесс, где легко запутаться, закопаться в технических деталях и забыть, что ты в первую очередь рассказываешь историю.

Я считаю Дункана прекрасным рассказчиком — именно благодаря ему всё работает правильно. Если вы видели «Луну 2112» или «Исходный код», вы знаете, как он умеет подать историю. Большой масштаб — это, конечно, испытание, но он сам писал сценарий и чётко представляет себе сюжет. Актёру гораздо проще работать, когда история идёт от режиссёра.

**Как происходило взаимодействие орков с людьми в техническом плане?**

Поначалу было неловко. Во время мокапа ты, по сути, одет в пижаму, разукрашенную лампочками, и шлем с двумя камерами, свисающими перед лицом. Ты выглядишь совершенно не так, как остальные актёры, которые ходят в броне и гриме. Поначалу чувствуешь себя глупо. Я думаю, и обычным актёрам было непривычно работать с нами, ведь они должны представлять себе орка вместо человека в смешном костюме. Выглядело очень забав-



но, когда на площадке сошлись люди в костюмах и мокапе. Настоящая шиза. Но за неделю все привыкли, и работа пошла гладко.

**«Варкрафт» считают определяющим этапом в истории экранизаций игр. Это первый подобный проект с по-настоящему большим бюджетом. Считается, что если фильм соберёт кассу, то экранизации игр польются рекой, а если нет — заглохнут и уже запущенные проекты. Как вы считаете, каковы шансы «Варкрафта» совершить революцию?**

На самом деле всё зависит от игры — насколько она сама кинематографична, какую она рассказывает историю, есть ли в ней потенциал. Мы видели множество экранизаций игр, которые совершенно не выстреливали, — как «Уличный боец», например. Но Warcraft в этом смысле идеален. В нём богатый мир, история и легенды. Из этой игры можно накопать много материала для переноса на экран. Дункан, кстати, тоже игрок, но он также и рассказчик. Он нашёл идеальный баланс между своими ипостасями, проделал поистине сложную работу, и в итоге получился отличный фильм.

Я уже видел на 90% законченный фильм, и именно как кино он работает отлично. Он понравится геймерам, которые будут рады увидеть игровую вселенную на большом экране, в 3D, с живыми актёрами. И при этом фильм привлечёт много людей, которые никогда не играли в игру, — их наверняка захватит история. Сейчас, когда трилогия «Хоббит» закончена, фильмы по Warcraft могут занять её нишу. [www.ign.ru](http://www.ign.ru)







# Убить нельзя спассти

ПРОВАЛ ВО ВРЕМЕНИ  
(RETROACTIVE)

В бункере в техасской пустыне доживает последние дни проект машины времени. Разработку закрывают, но его создатель Брайан ещё не теряет надежды на успех. Он хочет переместить на десять минут в прошлое тело мыши, только что погибшей в мышеловке. Сам учёный, пока не просмотрит плёнку с записью, ничего не будет помнить о произошедшем, зато мышь, наученная опытом, уже не сунется к ловушке с кусочком сыра. Кнопка нажата, лампочки замигали, стены завибрировали... И всё проходит как по маслу. Система работает!



**Жанр:** научно-фантастический боевик

**Режиссёр:** Луи Морно

**В ролях:** Джеймс Белуши, Кайли Трэвис, Шэннон Уирри

**Мировая премьера:** 1 января 1997 года

**Награды:** «Серебряный ворон» (Брюссельский кинофестиваль, 1997)

Тем временем полицейская переговорщица Карен едет к себе на родину в Техас. Пару дней назад она потерпела фиаско: преступники не стали её слушать и убили заложников. Карен попадает в аварию и просит первого попавшегося водителя её подвезти. В машине сидят двое — Фрэнк и его подруга Райан. Пройдёт менее часа — и Райан погибнет от руки ревнивца-маньяка Фрэнка, а Карен, спасаясь от убийцы, окажется в бункере Брайана. Учёный включит установку и отправит героиню на двадцать минут в прошлое. У Карен появится возможность переиграть случившееся и спасти Райан.

Это была преамбула. Мы ещё вернёмся к событиям фильма, но пока — несколько слов о его создателях.

Луи Морно не входит в число известных режиссёров. Кинокомпания Orion Pictures, чьи лучшие времена пришлись на 1980-е, к концу столетия тоже не могла похвастать шедеврами мирового уровня. Оскароносные

«Амадей» и «Взвод» остались в прошлом, мэтры уходили к конкурентам, сборы падали. Уже через год после фильма Морно компанию ждало банкротство.

А у Джеймса Белуши, единственного узнаваемого лица в проекте, к тому времени уже сложилось комедийное амплуа. Образ убий-





цы-психопата туда определённо не вписывался. Да и в сюжете о петле времени нет ничего нового. За четыре года до выхода «Провала во времени» идея была блестяще отработана Харальдом Рэмисом в фильме «День сурка», завоевавшем всемирную популярность.

Всё это, казалось бы, не оставляло картине Морно шансов на успех. Но, вопреки обстоятельствам, «Провал во времени» не стал провалом в кино. Более того, лента часто попадает в рейтинги лучших фильмов о хронопутешествиях. Здесь всё соразмерно: и убедительное фантдопущение, и расстановка персонажей, и сюжетные мотивировки, и ураганный драйв. Прибавьте к этому прозрачный подтекст, из-за которого сюжет не выглядит игрой в поддавки и, несмотря на подобие хэппи-энда, оставляет горьковатый привкус поражения...

Однако мы забежали вперёд. Говорить о финале рано. Давайте-ка задействуем чудо-машину Брайана и отмотаем киноленту событий ближе к началу.

Сюжет о вмешательстве гостя из будущего в прошлое — один из самых частых в фантастике. Правда, за точку отсчёта обычно берут далёкое прошлое, когда даже небольшое вмешательство приводит к потрясению основ. Раздавите бабочку в юрском периоде — и через миллионы лет президентом США станет фашист («И грянул гром» Рэя Брэдбери). Другое дело, когда герои намерены перекроить недавнее прошлое по горячим следам. Ткань времени ещё не отвердела. Свежая, почти дымящаяся история выглядит черновиком. Вам не нравятся несколько последних строк? Их можно стереть и написать заново.

Формально «Провал во времени» — научная фантастика, но режиссёру неинтересно, как работает установка Брайана. Машина времени — просто приём, как волшебная палочка или лампа Аладдина. Она нужна, чтобы героиня могла «отменить» неугодный вариант и, заранее зная расклад, разыграть новую комбинацию. Однако знание будущего не помогает. Героине достаточно замешкаться на мгновение, и все её усилия идут прахом. Вместо одной жертвы теперь три.

В отчаянии Карен вновь идёт к Брайану. Ещё один скачок назад, ещё пара случайностей, ещё больше жертв. Но героиня неугомима. Для неё возможность исправить содеянное становится родом наркотика: раз попробовав, она тянется за новой дозой. И каждый следующий её план встречает осложнения, прежде неведомые. А установка Брайана работает на пределе, и очередное путешествие во времени может стать последним...



«Провал во времени» — боевик высокой пробы даже по нынешним меркам. Луи Морно сработал на пределе возможностей, сделав фильм, где практически нет пауз. Действие постоянно держит в напряжении, трюки и пиротехника почти безупречны. А благодаря опыту Белуши-комика образ Фрэнка стал лишь сочнее. Негодяй у него не стандартно зловещий, но истерически весёлый, и это, согласитесь, куда страшнее (вспомним хотя бы Джокера).

А ещё «Провал во времени» чем-то напоминает игру или интерактивное кино. Карен неплохо «управляется с джойстиком», но даже её полицейских навыков недостаточно, чтобы взять ситуацию под контроль. Сюжет поистине непредсказуем; главное преимущество героини (знание будущего) постоянно оказывается с изъяном. А всё потому, что Вселенная соткана из тысяч мельчайших случайностей, и каждая может стать роковой. В кузнице не было гвоздя — подкова пропала, лошадь захромала, командир убит.

«Провал во времени» — жёсткая полемика с «Днём сурка», в котором герой берётся облагораживать окружающий мир, и его усилия вознаграждаются. У Луи Морно всё наоборот: чем деятельней героиня, тем хуже результат. Что делать? Подсказка в прологе: надо брать пример с лабораторной мыши. Та, зная о коварстве мышеловки, не связывается с ней, а благоразумно отступает и тем спасает себя.

Фильм Морно не гимн фатализму, не проповедь бездеятельности и не укор всей грядущей фантастике о «попаданцах». В оболочке крутого боевика таится прежде всего напоминание о том, что «кавалерийский наскок» на историю, давнюю или вчерашнюю, не обязательно даст результат со знаком «плюс». Увы, бывают случаи, когда хороших выходов из плохой ситуации попросту нет. И тогда человеку приходится брать на себя самый неприятный вид ответственности: выбор меньшего из двух зол. **SP**







# Кривая ухмылка прогресса

## СЕРИАЛ «ЧЁРНОЕ ЗЕРКАЛО»

«Чёрное зеркало можно встретить на любой стене, на любом столе, в ладони любой руки. Это холодный, блестящий экран телевизора, монитора, смартфона. Это беспристрастная и неподкупная грань прогресса, в которой мы можем увидеть своё отражение — и не факт, что оно нам понравится».

Так Чарли Букер, создатель и главный сценарист сериала-антологии «Чёрное зеркало», объясняет его название. Лучше и не скажешь.

■ Некоторые из технологий «Чёрного зеркала» похожи на наши. Например, виртуальный человек почти как из Xbox Live

Человечество привыкло искать ответы на свои вопросы и с каждым столетием становится всё нетерпеливей. От изобретения письменности до первых айфонов прошло чуть меньше восьми тысяч лет, от первых счётов до суперкомпьютеров около пяти тысяч, а от появления самолётов до полёта человека на Луну и того меньше — каких-то жалких полвека. Мы раскрутили колесо прогресса, и будущее

уже здесь, встречает нас дома и улыбается (или лучше сказать — скалится?) отовсюду.

Прогресс проник в наши жизни — но ничего не изменил в человеческих душах. Любовь, ненависть, отвращение, стыд — всё то, что по-настоящему делает нас людьми, осталось прежним. Язык эмоций, пожалуй, самый универсальный язык в мире, и он понятен как древнему греку или средневековому крестоносцу, так и современному хипстеру.

Сериал «Чёрное зеркало» говорит на этом языке и напоминает нам о самом главном. О том, что это такое — быть человеком.

### БОЙТЕСЬ ПРОГРЕССА, ДАРЫ ПРИНОСЯЩЕГО

«Чёрное зеркало» — британский фантастический сериал, который на данный момент состоит из шести основных серий и одного рождественского спецвыпуска. У каждого эпизода свой набор актёров, свои место и время повествования и даже в каком-то смысле своя реальность. Другими словами, сериал создан в формате антологии.

Но, в отличие от классических телеантологий, здесь нет ни общих персонажей (как это





было в «Трёх цветах: Синий/Белый/Красный»), ни даже рассказчика, который вводил бы нас в историю (как в «Сумеречной зоне»). Что же объединяет эпизоды «Чёрного зеркала»? «Технологии будущего, которое стало настоящим, — объясняет Чарли Букер, создатель и главный сценарист сериала, — и то, как мы живём с ними или станем жить через несколько минут, если будем неосторожны».

Уровень технологического прогресса в мирах «Чёрного зеркала» сильно разнится от серии к серии. Начинается рассказ с современного общества: центральная тема — интернет, социальные сети и незащищённость информации. Но с каждым эпизодом в историю вплетаются новые элементы. Устройство, которое может прокручивать перед глазами владельца любой момент его жизни, искусственный разум на основе общения в соцсетях, андроиды, классическая антиутопия — каждый эпизод выбирает один из возможных векторов развития человечества и акцентирует внимание на чём-то своём.

При этом мир вокруг персонажей не выглядит оторванной замкнутой системой, которая плавает в вакууме и не имеет привязки к реальности. Хотя мы и видим только небольшие элементы общей картины, происходящее на экране ощущается как органичная часть чего-то большего, чего-то возможного и практически существующего. Более того, единым ощущается и сам сериал — оно и неудивительно, ведь в разных технологических декорациях фактически показаны одни и те же люди. Мы с вами.

*«Если технологии — наркотик, а они ощущаются как наркотик, то в чём состоят их побочные эффекты? В этой области, где-то между восторгом и дискомфортом, и находится моя драма».*

Чарли Букер

## СТЫДНО ЗА ВАС!

В финском языке есть отличное слово *työtähäpeä*, которое буквально переводится как «общее чувство стыда», а по сути означает чувство неловкости за поступки другого человека. Представьте, что вы с друзьями пошли в караоке-бар, друзья напились и фальшиво поют «Ласковый май», радостно гогоча. Они чувствуют себя отлично, а стыдно почему-то вам, хотя на вас никто не обращает внимания. Или ваш однокурсник вышел



■ Иногда технологии вызывают внутреннее отторжение одним своим видом

на экзамен и несёт несусветную чушь перед преподавателями, сознавая, что не знает ничего. Его это не смущает, он вдохновенно вещает, а стыдно вам. Пусть вы и сидите на задней парте и вообще ни при чём.

Представили? Именно это чувство вам предстоит испытать при просмотре каждой серии «Чёрного зеркала». Муж, который в приступах ревности впадает в безумие. Вдова, поддавшаяся зову плоти вскоре после гибели мужа. Человек, который изменил принципам и продал свой мир, ревущая и безжалостная толпа... Причины будут самые разные, но результат очень схожий.

В подобные моменты так и хочется залезть внутрь экрана и привести всё в порядок, крича: «Эй вы, там! Мне тут неудобно и чертовски неуютно. Ведь есть способ сделать всё хорошо и правильно, смотрите!» Но довольно быстро приходит осознание, что такого волшебного способа просто нет. В этих историях не существует однозначно верного решения. Перед нами не тест с набором правильных ответов, а пугающе реалистичное изображение жизни в её самых неприглядных проявлениях. И руководствоваться мы можем только своими моральными принципами.

Помните моральную дилемму, с которой столкнулся Джоэл в конце игры *The Last of Us*? Нечто подобное происходит с героями «Чёрного зеркала». Пожертвовать репутацией в обществе и браком ради жизни незнакомого человека? Или остаться в стороне, но обречь жертву на гибель (при том что все узнают об этом)?

Даже когда выбор уже сделан до начала сюжета и на экране мы видим лишь последствия, сериал всё равно задаёт неудобные

■ Людей постоянно окружают экраны. Но если их выключить, останутся лишь чёрные зеркала







■ Общество способно быть подлинным чудовищем. В серии «Белый медведь» это хорошо показано

вопросы. Стоит ли перевоспитывать нарушителей закона и пытаться изменить их образ мыслей, а вместе с ним и жизни? Или природа людей извращена и лучший способ перевоспитания — причинить преступникам ту же боль, что нанесли они? Может ли общество иметь человеческое лицо или у него всегда оскал безумного зверя, жаждущего хлеба и зрелищ? «Чёрное зеркало» в каждом случае показывает лишь одну сторону медали, но даёт понять, что их несколько.

Герои сериала могут вызывать осуждение. Но легко рассуждать о морали, сидя у экрана, и куда сложнее оставаться принципиальным, когда вам самим приходится рисковать. Помните, как герой романа Оруэлла «1984» вёл себя в Министерстве любви? «Чёрное зеркало» заставляет вспомнить о таких ситуациях.

### ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ СИНГУЛЯРНОСТЬ

Конечно, неловкость за других людей — далеко не единственное чувство, которое возникает во время просмотра сериала. Эмоциональный спектр «Чёрного зеркала» очень широк: здесь и тоска, и светлая печаль, и возмущение, и радость, и недоумение. В этом большая

■ Нередко герои оказываются совсем не такими, какими виделись сначала

■ Отличная актёрская игра заставляет сопереживать главным героям, как бы они себя ни вели



заслуга актёрского состава и авторов диалогов, которые смогли создать реалистичные и одновременно вонзающиеся в душу сцены.

А вместе с тем наглядно показать то, о чём мы уже говорили: прогресс технический не подразумевает прогресса эмоционального и совершенно не меняет нас как существ. Да, вместо палок мы используем ядерное оружие, а вместо парадных портретов делаем селфи. Но на уровне эмоций и инстинктов мы остались такими же, как и наши предки.

Не секрет, что скорость прогресса увеличивается с каждым годом, как у камня, катящегося под гору. В науке существует гипотеза о технологической сингулярности. Если вкратце — она предполагает, что с определённого момента технический прогресс будет недоступен пониманию людей, станет слишком быстрым и сложным. Большинство учёных сходится во мнении, что этот момент наступит после создания искусственного интеллекта и самовоспроизводящихся машин (привет, Скайнет!) или значительного усиления человеческих возможностей благодаря биотехнологиям (Deus Ex, и тебе привет).

Но ни один учёный не говорит про сингулярность эмоциональную, и это объяснимо. Эмоции иррациональны, мы не всегда понимаем их причины. Два плюс два неизменно четыре, но отчего на душе становится тоскливо или радостно, бывает трудно понять.

Это не значит, что человеческие переживания надо препарировать и изучить вдоль и поперёк — наоборот, они чудесны в своей иррациональности. Технологии делают нас быстрее, выше и сильнее, но вместе с тем поработают. Наши эмоции — пожалуй, чуть ли не единственная вещь, которая делает нас по-настоящему свободными. Главное — не забывать, что всё хорошо в меру.

### КАТАРСИС, ИЛИ ОЧИЩЕНИЕ ВНУТРИВЕННО

На первый взгляд может показаться, что «Чёрное зеркало» проецирует в основном отрицательные эмоции. После каждой серии сидишь по пять-десять минут, уставившись в чёрный слепой экран перед собой, а душу захлёстывают волны безысходности. Если смотреть сериал ночью, да ещё и в одиночестве, ощущение обречённости усиливается (любители эмоционального экстрима, берите на заметку).

Я знаю нескольких человек, которые бросали сериал, потому что им было неприятно. «Зачем себя мучить?» — говорили они. — Я буквально заставляю себя включать новую серию». Их реакция понятна, но смотреть «Чёрное зеркало» нужно обязательно. И вот почему.

Каждый эпизод «Чёрного зеркала» — это древнегреческая трагедия, не по формату, но по сути. Здесь присутствуют все её характерные атрибуты: общество и люди показаны далеко не с лучшей стороны, и в конце сюжет почти всегда приходит к катастрофическому исходу. А главное — происходящее на экране вызывает сострадание и страх, так необходимые для катарсиса.

Почему это так важно? Потому что катарсис, если верить древним грекам (в частности, Аристотелю), очищает душу человека, возвышает и воспитывает её через сопере-



■ Некоторые чувствительные люди бросали просмотр после первой серии — той, что про свинью. И совершенно напрасно!

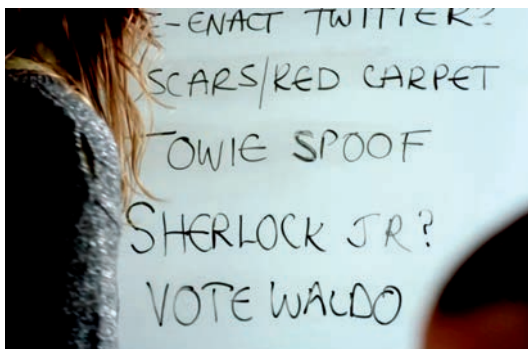


живание происходящему. Тягостное чувство во время просмотра призвано не испортить настроение, а напомнить о том, что мы сами нередко ведём себя как главные герои, но в наших силах этому противостоять. Ревность, тщеславие, зависть, страх — наши пороки встают перед нами в полный рост, и от этого становится не по себе. Однако это не повод закрыть глаза и отвернуться, а, наоборот, вызов стать лучше.

Кроме того, Чарли Брукер известен своим едким и пессимистичным чувством юмора, поэтому «Чёрное зеркало» напичкано многочисленными метафорами и отсылками к современному обществу. Как вам, например, социум, где люди выполняют заведомо бесполезную работу ради некоторых виртуальных баллов, которые сразу тратят, чтобы выполнять работу ещё лучше? Происходящее на экране напоминает классические антиутопии «451° по Фаренгейту» или «1984» — с той лишь поправкой, что перед нами не воображаемое общество будущего, а сатира на наш дивный старый мир.

\* \* \*

В сентябре этого года канал Netflix приобрёл права на «Чёрное зеркало» и анонсировал тре-



■ Безэмоциональные маски людей, уткнувшихся в гаджеты: жутковатый образ будущего. Или настоящего

■ «Шерлок Младший» — возможно, отсылка к Роберту Дауни-младшему. Который, к слову, любит сериал и первым предложил снять по нему полнометражный фильм

тий сезон, в который войдёт целых 12 серий. Выходит, что нас ждёт в два раза больше эпизодов, чем в первых двух сезонах вместе взятых, и это вызывает разумные опасения за их качество. Не превратится ли сериал в бездушный конвейер?

Впрочем, над сериалом по-прежнему трудятся Чарли Букер и его команда. Да и Netflix, подаривший нам «Карточный домик» и «Сорвиголову», пока не подводил своих зрителей. Хочется верить, что всё получится. Потому что аналогов «Чёрному Зеркалу» — качественной остросоциальной фантастики с чёрной сатирой на наше будущее — сейчас практически нет. 🐼

■ Кого люди будут слушать охотнее: реального политика или милого мультяшного персонажа?





Текст: Кирилл Сипухин



**Жанр:** зомби-апокалипсис  
**Продюсеры:** Роберт Киркман, Дэвид Альперт  
**В ролях:** Ким Диккенс, Клифф Кертис, Фрэнк Диллэйн, Алисия Дебнем-Кэри  
**Премьерный показ:** 23 августа — 4 октября 2015 года  
**Продолжительность:** 6 серий по 60 минут  
**Похожие произведения:** «28 дней спустя» (2002)

## УДАЧНО

- СВЕЖИЕ ПЕРСОНАЖИ И СОБЫТИЯ
- ОПТИМИСТИЧНЫЙ НАСТРОЙ
- ИДЕИ «ХОДЯЧИХ» СОХРАНЕНЫ

## НЕУДАЧНО

- ЖАЛКИЕ ГЕРОИ-МУЖЧИНЫ
- НЕСКОЛЬКО ЖАНРОВЫХ ШТАМПОВ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

■ Ну как можно не любить этих миллашек?



## Fear the Walking Dead

## Бойтесь ходячих мертвецов

Простые семьи Манава и Кларков жили своей жизнью и никого не трогали. Да, у них были проблемы с роднёй, соседями, друзьями и подругами. Но буквально через десять минут первой серии их жизнь меняется, ведь приходят Они.

Уже больше полувека люди обожают зомби — бесчисленных, очаровательных, глупых, странных и вечно голодных. Долгое время они были любимцами кинорежиссёров и игровых, а потом Фрэнк Дарабонт («Зелёная миля», «Побег из Шоушенка», «Мгла») привёл их ещё и на телевидение. Он запустил экранизацию комиксов Роберта Киркмана — и вскоре «Ходячие мертвецы» оказались в рейтинге самых популярных телепроектов, встав вровень с «Игрой престолов». А в 2015 году сериал обзавёлся приквелом-ответвлением «Бойся ходячих мертвецов», о котором и пойдёт речь.

## ЗАЧЕМ СНЯЛИ ПРИКВЕЛ?

Изначально Киркман сочинял историю не о зомби, а о людях, которым даже не нужен апокалипсис, чтобы ненавидеть друг друга и показывать миру свои пороки. Слова «ходячие мертвецы» в названии, по задумке автора, относятся именно к ним: все люди — потенциальные покойники. Сейчас они бегут и стреляют, но буквально на следующей странице могут умереть.

Прекрасная идея, согласитесь? Но со временем эта концепция превратилась в ограничение. Сюжеты начали повторяться. Выжившие бегут, встречаются других персонажей, укрываются в новом месте, потом случается что-то страшное, половина персонажей умирает, уцелевшие бегут дальше...

Сериал недалеко от этого ушёл. Он заперт в концепции комикса и следует его правилам: не спрашивай, не объясняй, не произноси слово на букву «з». В конце первого сезона Дарабонт попытался было сочинить научное обоснование апокалипсиса, но поклонники комикса подняли бучу и попросили больше так не делать. Дарабонт сдался, и с тех пор сериал катится по кругу. Но как долго это может продолжаться?

Авторам сериала помогла репутация: с такими заоблачными рейтингами они могут позволить себе что угодно. Например, снять ещё один сериал про тот же мир, но с другими героями. Так появился «Бойтесь ходячих мертвецов» — спин-офф и приквел, который спасает основную серию от самокопирования.

## КАКИМ ОН ПОЛУЧИЛСЯ?

Очень осторожно, не нарушая правил, создатели сериала рассказывают о начале апокалипсиса. Нам так и не сказали, почему он произошёл, зато показали, как это выглядело для простых обывателей. Из серых голодных будней «Ходячих мертвецов» нас переносят в мир упитанных людей, которых мертвецы на протяжении всех шести серий с аппетитом едят.

Герои ещё не понимают, что мир не спасти, и в этом главное отличие приквела от основной серии. Даже когда вокруг начинают бродить разлагающиеся соседи, люди всё равно пытаются восстановить прежний быт. В середине сезона даже возникает надежда на то, что у них это получится, ведь эпидемия, кажется, вовремя остановлена... Только мы, смотревшие оригинал, знаем, что вскоре люди уступят место на вершине пищевой цепочки более многочисленному виду.

Свежий подход пошёл сериалу на пользу. Атмосфера «Бойтесь» совсем не такая, как у оригинала. Здесь нет чувства безысходности, даже наоборот — есть надежда на светлое будущее, пусть и ложная. Этим сериал похож на классические фильмы о зомби-апокалипсисе вроде «Рассвета мертвецов»: кровавые, жестокие, но с оптимистичным взглядом в завтрашний день.

При этом идеи «Ходячих мертвецов», несмотря на смену декораций и типажей, про-



должают работать. Плохие люди идут против тех, кто хочет поступать правильно, из хороших начинают сочиться скверна и желчь, а проявившие благородство умирают в мучениях, потому что для человеческой природы это слабость. Рик Граймс, главный герой «Ходячих мертвецов», давно потерял большую часть положительных качеств, но именно поэтому стал прекрасным лидером и спасителем для своих спутников. Вот такой парадокс.

Героям «Бойтесь ходячих мертвецов» ещё предстоит его понять, но они уже недалеко от осознания правды. И смотреть на то, как их характеры при этом трещат и ломаются, — одно удовольствие.

## В ЧЁМ НЕДОСТАТКИ?

Тут можно было сказать, что «Бойтесь» — идеальный серьёзный сериал о зомби, особенно для тех, кто не воспринимает их как фильмы ужасов. Но нет, и он не совершенен. Что-то не так пошло с его персонажами: им как будто поменяли пол на стадии сценария.

Посмотрите на местных мужчин, основных главных героев: сопляки, подкаблучники, нытики, абсолютно бесхарактерные. Некоторых даже мужчинами-то назвать тяжело. А местные героини, наоборот, могут взглядом колоть орехи: врываются в здания, полные зомби, бьют физиономии, стреляют и даже на смерть идут с высоко поднятой головой. Выглядит это чертовски непривычно — и местами неестественно.

Не обошлось и без штампованных персонажей. Тут и человек в костюме, у которого есть план, и злые военные, и параноики, и соседи — потенциальные жертвы. Такие типажы нам привычны и даже, пожалуй, надоели, но без них уже почти невозможно воспринимать жанр. При этом в «Бойтесь» их куда меньше, чем в оригинальном сериале, и все они, как правило, персонажи второго и третьего плана.

## ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ?

Несмотря на отдельные минусы, сериал выстрелил. Уже первую серию посмотрели более 10 миллионов телезрителей — рекорд для кабельного телевидения. Второй сезон уже запущен в работу, и в него войдёт целых пятнадцать эпизодов. Съёмки начнутся этой зимой.

Продержится ли спин-офф на экранах достаточно долго, чтобы его герои дотянули до событий «Ходячих», объединив два проекта и вдохнув жизнь в оригинал? Пока что это спорный вопрос. Всё-таки что оригинал, что спин-офф — сериалы не для всех. В них много персонажей и не так много событий, чтобы держать в напряжении с первой минуты до последней. Создателям придётся из кожи вон лезть, чтобы сохранить аудиторию и привлечь новых зрителей.



ИТОГ

Иногда даже от хорошего надо отдыхать. «Бойтесь ходячих мертвецов» идеально подойдёт, чтобы перевести дыхание и на время оставить основной сериал в покое. Теперь можно посмотреть нечто похожее, но с другими героями и атмосферой.



■ Вопреки штампам жанра, здесь есть персонажи, которые знают, что такое зомби, и заранее готовились к концу света



Человеку плохо. Остановимся, поможем?



■ Мужественных и суровых бойцов вроде Рика в этом мире пока нет



■ У «Бойтесь ходячих мертвецов» уже есть собственный спин-офф — веб-сериал «Бойтесь ходячих мертвецов: Рейс 462»





Ведущий: Ян Трифонов

## ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

### Последний охотник на ведьм

Вин Дизель совершил дрейф из драмы с тачками в городское фэнтези. От схожих проектов фильм отличается приятный, но нераскрытый сеттинг и оригинальная магия. Жаль, она не объясняет, как Торетто из «Форсажа» стал Колдером. Визуально они идентичны, разве что креста нет. В машине, видать, забыл.

# ИГРОВОЙ КЛУБ ВИДЕОИГРЫ

Люди часто противоречат сами себе, особенно когда речь идёт о таких эфемерных вещах, как справедливость. В Средние века грешников, заключавших сделки с дьяволом, ждала потеря бессмертной души. Логичный и справедливый конец. Продал душу в обмен на блага? Будь любезен расплатиться с рогатым кредитором. Бесчинствовал, насиловал и убивал? Прими конец достойно.

Однако, как гласят легенды, пожелавшие лёгкой жизни не хотели так же легко отправляться в ад. Да и церковь словно бы потакала этому: «Одна раскаявшаяся блудница дороже сотни невинных дев». Вот и бросались храбрые, но не самые смыслённые рыцари из легенд и сказаний на битву с силами Зла за души насильников и убийц. Человек, даже если он самый распоследней ублюдок, не должен попасть в лапы чудовищам. И неважно, что он хуже всех бесов вместе взятых, а сами хвостатые пришли забирать плату. Где тут справедливость?

В ответ на подобное некоторые вспомнят Фауста в варианте Гёте. Он заслужил прощение за то, что трудился на благо человечества, пусть и параллельно с этим радостно грешил в компании Мефистофеля. Но в остальных-то интерпретациях Фауста ждал пресловутый котёл. Как ни иронично, именно вера людей в то, что даже закоренелые преступники не должны доставаться нечисти, так как их душа бесценна, порождала ещё больше отребья. Церковь ли в этом виновата или само общество, уже неважно. Человек, избравший тёмный путь, должен отвечать за свои поступки в любые эпохи.

## Сделки с демонами и их место в играх

Истории о договорах с дьяволом, их успешных заключениях и удачных (для заёмщиков) расторжениях, как и многие другие средневековые мотивы, прочно вошли в нашу культуру, в том числе и в игры. Вот только разработчики с самого зарождения индустрии зачастую обыгрывали такие ситуации однобоко. Они сводили всё либо к получению награды без намёка на мораль, либо к постановочному зрелищу без права вмешательства, либо к обязательному спасению души. Неважно, своей или чужой.

Например, принц Артас из вселенной Warcraft продал душу в обмен на власть (и меч), за что его настигла расплата. Но Артас — персонаж трагический, как Фауст, и он не мог не стать Королём-личем. В Neverwinter Nights 2 игрок, наоборот, лично договаривался с демоном, но о душе речи не шло. Герой давал Мефазму нужный предмет, Мефазм герою — 5000 золотых или артефакт. Драма и накал страстей, как на кладбище японских бизнесменов.



Ситуация с посылом, более близким к классическому, есть в Dragon's Dogma. Там вместо битвы с драконом можно было пойти с ним на стовор и обрести колоссальную власть. Геймеров в этом случае ждал недвусмысленный Game Over, не дававший любителям тёмной стороны продолжить игру.

За годы у разработчиков большинства игр сложилась практика вынуждать игроков заниматься спасением душ. Мерзких, пропитанных чужими страданиями душ. Главное, чтобы они не достались рогатым нехристям. Спасаясь продавшегося от кредиторов — получаешь хорошую концовку и награду. Поступаешь по справедливости и оставляешь любителя лёгкой жизни на произвол судьбы — зарабатываешь плохую концовку. И, конечно, многие выбирали очевидный вариант.

Одни из немногих, кто показал правильный подход к теме, — поляки из CD Project RED в свежем дополнении к The Witcher 3: Wild Hunt под названием «Каменные сердца». События аддона имеют две концовки, но ни один из вариантов нельзя считать единственно верным. В обоих случаях ждёт равноценная награда, и никто не осуждает игрока за его выбор. Человек может поступить по справедливости или как все. Такую возможность и должна давать ролевая игра — свободно отыгрывать роль и поступать как считаешь нужным, а не как хочется другим. Даже если так заведено испокон веков.





## Ведьмак 3: Дикая Охота — Каменные сердца

Лучшая ролевая игра последних лет обзавелась воистину сказочным аддоном. Взявшись за охотничий контракт на монстра-жабу, ранее бывшую принцем, Геральт ввязался в невероятную авантюру. В течение пары десятков часов ведьмаку предстоит распутывать сложный клубок отношений между бессмертным разбойничьим атаманом Ольгердом фон Эверексом и местным искусителем — Стеклянным человеком.

Заставляя фон Эверекса вернуть исполнителю желаний долг, ведьмак переживёт немало приключений. Устроит ограбление в лучших традициях криминального кино. Отправится на свадьбу, временно подсев в своё тело призрака-алкоголика. Побывает в рисованном мире и столкнётся с ожившими кошмарами. И, конечно, сразится с новыми врагами.

Делу время — но и потехе тоже. Медичка Шани не прочь устроить ведьмаку романтическое практическое занятие по женской анатомии. Колоды для игры в Гвинт пополнились свежими картами, так что за партиями в неё вам предстоит потратить — или заработать — немало монет.

Они придутся кстати, ведь в дополнении появились новые торговцы с интереснейшими товарами. Да и Рунотворцу потребует помощь. Стоит восстановить его лабораторию, и снаряжению можно будет придать уникальные свойства — скажем, сделать тяжёлые доспехи школы Медведя лёгкими, не потеряв при этом их исходных качеств. И всё же это изобилие — лишь обрамление глубокой и захватывающей истории. В ней нет героев. Есть только типичные люди, их грешные души и честный сборщик этих душ. Гёте бы понравилось.



Жанр: ролевая игра  
Разработчик: CD Project RED  
Издатель: «СофтКлуб»  
Перевод: полный  
Платформы: PC, PS4, Xbox One

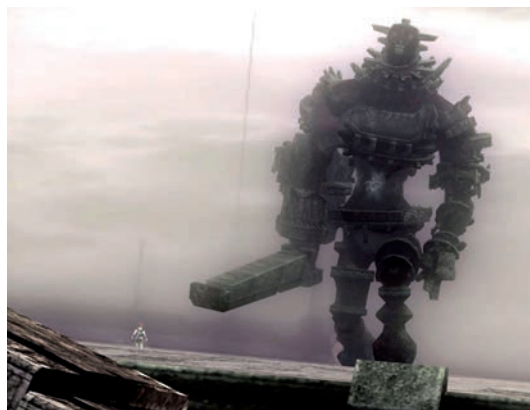
■ Узнав историю этой нежной девушки, вы, скорее всего, пожелаете лично придушить Ольгерда фон Эверекса. На заднем плане, кстати, её рисованный мир

## Shadow of the Colossus

История молодого воина Вандера в своей основе напоминает классическую историю о Фаусте, где героя не пустили в рай даже с учётом всех заслуг. Правда, в отличие от знаменитого чернокнижника, Вандер и не думал связываться с нечистой. Он просто хотел спасти девушку Моно, принесённую в жертву. Для её воскрешения юноша прибыл в храм, где обитал таинственный Дормин, владеющий нужными умениями. В уплату за свою помощь он потребовал смерти шестнадцати колоссов, обитающих в проклятых землях. Вандер согласился, не зная, что его ждёт. Так началось путешествие, конец которого шокировал всех, кто до него добрался.

Убить гигантов непросто, так как они превосходят героя размерами в десятки раз. Мало того, что каждый требует уникального подхода, так ещё и приходится учитывать местность, где происходит сражение. Из оружия у Ван-

дера есть только лук да древний меч. Поразить слабые места чудовищ этим мечом легко, а вот добраться до них — совсем наоборот. Тем печальнее осознавать, что нечеловеческие усилия героя оказались Сизифов трудом. Почти.



Жанр: головоломка, приключения  
Разработчик: Team Ico  
Издатель: Sony Computer Entertainment  
Перевод: нет  
Платформы: PS2, PS3

■ Размеры колоссов невероятны. Этот, например, по местным меркам чуть ниже среднего

## Planescape: Torment

Тема «сделок с дьяволом» в Planescape обыгрывается часто и с неожиданных сторон. Обладающий разумом Гримуар Тлетворного Влияния сначала требует за свои заклинания каплю крови, а потом и чью-то жизнь. Колонна Черепов предлагает ответы на сокровенные вопросы, прося за них высокую цену. И это лишь малая часть сюжета уникальной игры с мощнейшим философским и морально-этическим подтекстом.

История посвящена Безымянному — загадочному бессмертному, который прожил множество жизней, но ничего о них не помнит. Покрытый шрамами и татуировками, этот нетипичный герой может следовать и добру, и нейтральному, и злу пути с соответствующим финалом. Но каким бы ни был этот финал, игрок столкнётся с жестокой и поучительной историей об одном эгоистичном и трусливом существе, возжелавшем бессмертия.

Planescape привлекает не только историей, странными мирами и атмосферой,

но и яркими спутниками героя, среди которых есть говорливый летающий череп и асексуальная суккуба. Непривычно и то, что игра базируется на диалогах, а не на битвах. Большинство драк можно избежать, сказав правильные слова. Они же дают Безымянному возможность обрести ещё большее могущество, изменить чужие судьбы и привести игрока к мысли, что наша смертная жизнь — неплохая, в общем-то, штука.



Жанр: ролевая игра  
Разработчик: Black Isle Studios  
Издатель: Interplay Entertainment  
Перевод: субтитры  
Платформы: PC

■ Окружающий Безымянного мир своеобразен, так как половину игры герой проводит в Сигиле — Городе Дверей, куда ведут порталы из самых разных мест





# НЕЗАБЫВАЕМЫЕ КОРОЛЕВСТВА

## ВИДЕОИГРЫ ПО МИРУ FORGOTTEN REALMS

«Брошенный в воду камень вызывает круги, а от тех расходятся волны. Этот принцип работает и в массовой культуре. В 1974 году компания Tactical Studies Rules, Inc. выпустила настольную ролевую игру *Dungeons & Dragons*, разработанную Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном. D&D стала «камнем», чьи «круги» породили другие «волны». Так появились *Ravenloft*, *DragonLance* и другие вселенные, десятки книг, настолок, видеоигр и даже несколько экранизаций.

Но крупнейшей «волной» D&D нужно назвать творение канадского писателя и игрового разработчика Эда Гринвуда — вселенную *Forgotten Realms*. В нашей статье мы расскажем о воплощениях этого мира в видеоиграх.



■ Эд Гринвуд, создатель Королевств, здорово напоминает своего персонажа — мага Эльминстера

### КРУГИ НА ВОДЕ

Забывшие королевства Гринвуд придумал ещё до появления D&D, но ролевое сообщество узнало о них лишь в 1987-м, когда Эд продал права TSR, Inc. Две книжки и четыре карты, разработанные Гринвудом, Джеффом Грабом и Кареном Мортином, положили начало невероятной, увлекательной и поистине масштабной вселенной, включающей множество необычных миров.

Успеху помогла и книжная серия по вселенной, которая насчитывает уже почти 230 произведений от десятков писателей, показавших Забытые королевства с самых разных сторон. Нашлось место и восточной экзотике, и азиатской демонологии, и скандинавским мотивам. Именно для этой серии писатель Роберт Сальваторе создал одного из известнейших персонажей фэнтези — тём-

ного эльфа Дриззта До'Урдена. Книжки о нём входили в списки бестселлеров *New York Times* так часто, что можно смело утверждать: именно романы Сальваторе подарили идеям Гринвуда широкую популярность. До сих пор многие знают о вселенной именно по книгам, а не по настольным ролевым играм.

Символом Королевств стал не только До'Урден, но и вся раса дроу, а вместе с ними и Подземье. Мрачную систему пещер под Королевствами населяют самые необычные существа. Если на поверхности живут в основном типичные для фэнтези эльфы и орки, то в Подземье можно встретить иллитидов, похожих на Ктулху, и бихолдеров — летающих созданий с гигантскими глазами и зубастой пастью. Бихолдеры, придуманные лично Гэри Гайгэксом вместе с художником Китом



Паркинсоном, изначально не имели аналогов в других вселенных, но затем их растащили по разным мирам вроде *Might and Magic* и *Warhammer*. Такова цена популярности.

Узнаваемыми Королевства сделали не только они, но и множество иных существ, героев и событий: чудовищная тараска, демоноподобные тифлинги, мудрый маг Эльминстер, неоднозначный убийца Артемис Энтрери... Королевства — поистине богатый мир.

## ПЕРВОЕ ПОКОЛЕНИЕ ИГР

Судьбой было предначертано, чтобы Королевства воплотились в видеоиграх почти сразу после своего появления. Итак, на дворе 1988-й год, астрологи предсказывают начало золотого века ролевых игр, а на рынок выходит *Pool of Radiance*.

Игра произвела фурор. Она стала первым виртуальным воплощением расширенной версии D&D (AD&D). Здесь было всё как на столе. И партия на шесть героев — каждый со своим мировоззрением. И схватки с чудовищами, сошедшими со страниц *Monster Manual*. И эпический сюжет, который вёл храбрецов от руин города Флэн на берегу Лунного моря до убежища древнего дракона, одержимого Тирантраксусом — слугителем злобного бога Бэйна. И роскошная атмосфера, и обилие интересных деталей — например, сплетни в тавернах, подсказывающие путь к новым тайнам и опасностям. Это принесло PoR титул лучшей фантастической игры 1988 года. Современные критики, кстати, отмечают, что проект актуален до сих пор.

Всего через год вышла *Curse of the Azure Bonds* — продолжение *Pool of Radiance* и одновременно книжной трилогии Кейт Новак и Джеффа Грабба «Путеводный камень», чьи герои появились в игре. Сюжет рассказывал о колдовских печатях, наложенных на героев вскоре после победы на Тирантраксусом. На пути к освобождению от них стояли воровские кланы, маг из зловещего Тэя, тёмные жрецы и штормовой гигант в глубинах Миф Драннора — легендарного города гномов.

*Curse of the Azure Bonds* позаимствовала игровой процесс у *Pool of Radiance*, разлив его в лучшую сторону и связав с сюжетом. Наложённое на героев проклятье не было абстрактной причиной отправить приключенцев к батеу на кулички — оно влияло на механику игры. Скажем, из-за печати Зентила отряд выглядел в глазах жителей Хиллсфара сворой мерзавцев, ждущих отправки к праотцам. «Проклятие» было тепло принято и игроками, и критиками, как, впрочем, и многие игры по Забытым королевствам. Очень уж хорошо проработанным оказался сеттинг.

■ *Eye of the Beholder* и фирменные паучки из Подземья



Третья игра послала героев в подземелья под Вотердипом, одним из крупнейших городов Королевств. Выполненная в популярном тогда жанре «исследование подземелий», *Eye of the Beholder* предлагала игрокам отправиться в двенадцатиуровневый лабиринт, собравший в себе весь цвет D&D-бестиария, включая народных любимцев — дроу и бихолдеров.

По сравнению с *Pool of Radiance* игра не стала откровением. Но и в ней были любопытные механики вроде особых заданий для каждого уровня лабиринта — их выполнение сулило достойные призы.

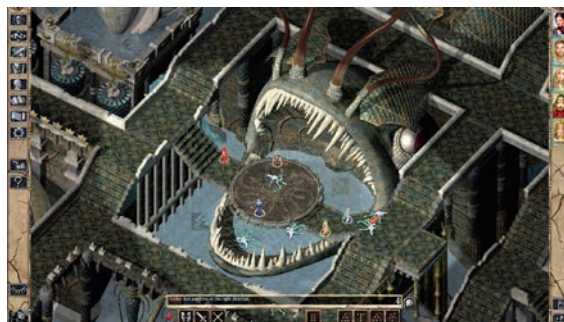
К сожалению, *Eye of the Beholder* осталась последним достойным проектом по Забытым королевствам вплоть до 1997 года. За это время каждый из миров D&D, будь то *Mystara*, *Ravenloft*, *Dark Sun*, *DragonLance* или *Spelljammer*, тоже обзавёлся парочкой игр по мотивам. Всколыхнуть интерес к Забытым королевствам удалось лишь тогда, когда на трон бога убийц Баала посягнул дерзкий смертный.

## BALDUR'S GATE

В 1989 году свет увидела книжная серия «Аватары», рассказывающая о глобальной катастрофе в Королевствах — кризисе Аватар. Он начался, когда трое злых богов — Баал, Бэйн и Миркул — украли у верховного бога Ао Скрижали Судьбы. За это Ао сбросил всех младших богов на землю в телах смертных. Виновники, как и многие другие боги, этого не пережили.

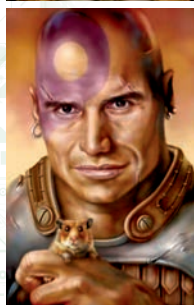
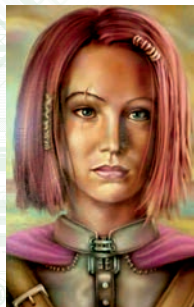
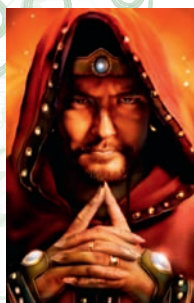
На этом эпизоде основана серия культовых игр *Baldur's Gate*. Разработали её в студии BioWare (в наши дни известна по *Mass Effect* и *Dragon Age*) и *Black Isle* (создатели культовой серии *Fallout*), а одним из сценаристов был известный писатель Дрю Карпиншин. По сюжету игры Баал оставил множество потомков, чья кровь давала им права на трон. Герой *Baldur's Gate* — один из наследников бога. Ему предстоит великое странствие по Побережью Мечей через Врата Балдура и Амн, через самые тёмные уголки Фаэруна, через планы и подмиры к ступеням трона Баала.

Серия *Baldur's Gate*, включающая две игры с крупными аддонами, стала культовой по множеству причин. Её ролевая система совмещала продвинутую AD&D с наследием *Ultima*, *Diablo* и *Fallout*. Героев заносило не только в два крупнейших города Побережья Мечей, но и в такие яркие места, как Подземье и библиотека Кэндклип. Бои радовали тактическим разнообразием, а бестиарий поражал воображение. Иллитиды, дроу, созерцатели, великаны, гоблины, древние драконы и даже демилы с принцем демонов — здесь можно было найти на свою голову проблемы любой степени зубастости. BG включала мно-



■ В какие только удивительные места не заносило Дитя Баала!





■ Эти лица для бывалых игроков стали родными

жество ярких элементов Королевств, с каждым годом обрастающих всё новыми и новыми деталями. В том, что касается проработки мира, творение Эда Гринвуда вплотную подошло к произведениям таких мастеров, как Скотт Бэккер и Джон Толкин.

Эд Гринвуд консультировал авторов сценария и помог сделать атмосферу Королевств такой убедительной, что после пары часов странствий игроку мерещился в тёмной комнате Дризт До'Урден, а в любом учителе виделся стриженный Эльминстер в штатском. Воровские гильдии, вампирские культы, Арфисты, городские легенды, дрязги правителей подводного города — BioWare наполнили сюжет таким количеством организаций, личностей и памятных событий, что этого хватило бы на десяток игр по мотивам Королевств.

Но главным козырем игры стали невероятными проработанные персонажи. Добродушный громила Минск с ручным «космическим» хомячком Бу, милашка-воровка Имоен, очаровательно циничный волшебник-мизантроп Эдвин, праведный рыцарь Келдорн, femme fatale из расы дроу Викония ДеВир, сводящая с ума развратным голосом, паучьей красотой и чёрным юмором... Об этих персонажах сейчас вспоминают с тёплой ностальгией, как о давних друзьях по совместным приключениям.

Их были десятки. Все они несли своё бремя. Рассказывали свою историю. Отстаивали свою позицию, готовые биться за неё насмерть. Все они навсегда остались в душе игрока, который видел в них уже не набор пикселей, но братьев, сестёр, товарищей и избранных.

При этом судьбы персонажей зависели от игрока. Он мог выбрать, как с ними поступить, и увидеть последствия своего решения. Благодаря всему этому игрок так глубоко погружался в происходящее, что спутники становились его настоящими друзьями, а роману с вымышленной героиней он радовался как исполнению самого сокровенного желания. И, стоя пред троном Баала, человек оглядывался на них. Что он видел: осуждение Келдорна? Страстную поддержку Виконии? Своего ребёнка в руках хрупкой Эйри? От этого зависел его выбор, ведь их нельзя было подвести.

Эти эмоции — основа Baldur's Gate, без которой серия не стала бы культовой и самой душевной среди всех игр по D&D.

### ICEWIND DALE

Дилогия Icewind Dale, разработанная той же Black Isle Studios без участия BioWare, казалась упрощённой версией Baldur's Gate. В этой игре не нашлось места ни эпическому сюжету, ни колоритным персонажам, ни глубокой эмоциональностью. Даже убить опостылевшего Дризта было нельзя. Но баатеу, как всегда, прятался в деталях.

Серию разработчики целиком посвятили Долине ледяного ветра, которую описал Роберт Сальваторе в одноимённой трилогии. Именно в этих книгах состоялся дебют известного дроу с пантерой. В Icewind Dale царила холодная, суровая и неприветливая атмосфера, характерная для северной части материка Фазрун.

Простенькая история об очередных приключениях зла служила лишь ширмой. Осно-

■ В Долине ледяного ветра льдом становится всё. Даже драконы



вой Icewind Dale были не разговоры и не пёстрый мир, а схватки с живыми и не очень представителями обширного бестиария. В этом Icewind Dale превосходила даже щедрую на необычных созданий Baldur's Gate. Йети, юань-ти, демоны-марилиты, жукоподобные амбер халки, чудовищные многоножки реморхазы, а также драконы, великаны, гоблины — количество существ, желающих закопать авантюристов в ближайшем сугробе, радовало и ужасало одновременно. А ведь в масштабах Королевств вся долина с её разнообразной фауной — это всего лишь клочок промёрзшей земли.

Бесконечные заснеженные просторы в белосиних тонах и заикленность на истреблении монстров создавали ощущение, что Icewind Dale скучна и однообразна. Но на самом деле она идеально воплощала образ Долины ледяного ветра с её скромным бытом, ордами зубастых врагов, своеобразным северным очарованием и маленькими отрядами приключенцев, делающими этот суровый край чуть безопаснее. Тех же игроков, кто искал погоды поспокойнее, народа подружелюбнее и монстров поменьше, ждал город-государство Невервинтер.

### NEVERWINTER NIGHTS

Игровая дилогия Neverwinter Nights достойна стоять на одной полке с Baldur's Gate. Хотя и здесь есть нюансы. В первой части не было таких цепляющих за душу персонажей, как в BG, — одна лишь леди Арибет врезалась в память благодаря своей трагической истории. Мир уже не казался таким живым, ведь спутники не ругались, не комментировали всё вокруг и не стремились порезать кого-то за противоположную точку зрения. Завязка сюжета тоже не внушала доверия, так как слишком напоминала Pool of Radiance — юные авантюристы пришли на помощь городу, а закончилось это борьбой с почти вселенским злом.

Но Neverwinter Nights с лихвой компенсировала это проработкой боёв, невиданной ранее среди AD&D-игр. Они не просто стали тактическими, а визуализировали клас-

■ Эльфийка Арибет, самый запоминающийся персонаж Neverwinter Nights





сическую настольную партию, где игроки постоянно маневрировали и подстраивали окружение под себя. Основой проекта стала третья редакция правил, привнёсшая в игровой процесс множество механик.

Незатейливый сюжет рассказывал об одном из интереснейших городов Севера — Невервинтере, также известном как Жемчужина Севера и Город Умелых Рук. К тому же сюжет позволил продемонстрировать редактор кампаний, предлагающийся к игре. Разработчики подарили игрокам инструментарий с безграничными возможностями для импровизации, воплотив мечту любителей настольных ролевых.

Neverwinter Nights 2 нарушила правило «оригинал всегда лучше продолжения». Она развила ключевые достоинства первой части, дополнив их лучшими чертами Baldur's Gate и свежими задумками. Конструктор улучшили так сильно, что он актуален и по сей день. Сюжет подтянули до уровня BG, а местами и превосходили его. Ролевая и боевая системы стали едва ли не лучшими среди D&D-игр, ведь в их основу легла редакция 3.5 — самая почитаемая среди ролевиков.

Диалогия Neverwinter Nights со всеми её дополнениями дала ценителям ролевых игр невиданные возможности. Десятки классов, в том числе Танцор Теней и чернокнижник. Множество рас и подрас, таких как тифлинги, аазимары и чистокровные юань-ти. Изобилие мифов, легенд и их интерпретаций.

Приключения соответствовали локациям. Вольные отыгрывать как зло, так и добро, игроки могли спасать людей или грабить их. Могли стать владыками Ада с павшей Арибет по правую руку или творить добро по лекалам классического фэнтези. Могли строить отношения со спутниками, крутить романы и предавать соратников в лучших традициях Baldur's Gate.

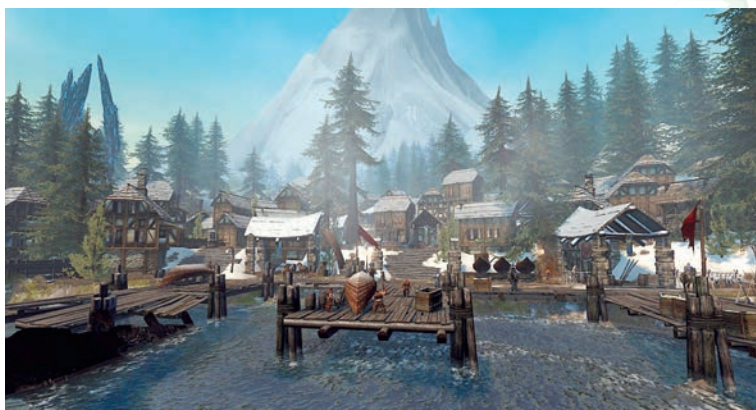
Сага о наследнике Баала подарила миру эталон атмосферного фэнтези. Истории Невервинтера показали, что такое истинное разнообразие, масштаб и потенциал. С годами всё это стало любовно хранимыми воспоминаниями. Однако закрывать эту веху игровой истории ещё рано. Шоу должно продолжаться.

## NEVERWINTER (MMORPG)

Серию подхватила Cryptic Studios, выпустившая в 2013 году многопользовательскую ролевую игру Neverwinter. Изначально она должна была плотно сплестись с книгами Сальваторе и серией Neverwinter Nights, но впоследствии проект стал самобытным и лишь косвенно пересекался с другими, хотя Сальваторе и принял в его разработке посильное участие.

По сюжету Невервинтер пал под натиском злобных орд — Первобытного Огненного Элементаля, сил Гонтлгрима и Колдовского моря. Самый цивилизованный и многонациональный город Фаэруна превратился в руины, а его жители перегрызлись. Тэйццы, нетерийцы и другие тёмные личности ополчились на утомлённых бесконечными дрязгами людей. Им требовалась помощь и чернокнижников, и убийц, и паладинов.

Neverwinter вызвал в ролевых кругах неоднозначные эмоции. Мир пестрел характерными чертами Королевств вроде дроу, ездовых



■ Долина ледяного ветра в современной графике Neverwinter

пауков и тайного ордена Арфистов. Редактор The Foundry позволял дополнить игру собственноручно сделанными приключениями и даже мирами. Но использование популярной четвёртой редакции D&D публика приняла в штыки. Отполированную за годы ролевую систему возмутительно упростили, и фанаты не могли этого принять.

Хвале богам, разработчики прислушались к своей аудитории. Всего за два года они выпустили такое количество дополнений, что старая и новая Neverwinter отличаются как землеройка и тараска. Ролевая система расширилась за счёт новых элементов и рас. Приключений стало так много, что их хватало бы не на одну жизнь — впору было обращаться к алхимикам за зельем бессмертия.

Neverwinter затягивает не хуже своих славных предшественников. Мир Забытых королевств стал ещё полнее и многограннее. Появились новые области, среди которых были и хорошо забытые старые — например, уже знакомая Долина ледяного ветра, превосходящая красотой все свои прежние воплощения, в том числе и в игре Icewind Dale. Ряды врагов пополнились созданиями столь могучими, что даже демилыч из Baldur's Gate 2 в страхе забился бы в свой саркофаг. Сама богиня злых драконов Тиамат появилась недалеко от Невервинтера. Так близко, буквально на расстоянии удара мечом, с подобным тёмным божеством в виртуальной D&D мы ещё не оказывались.

Разработчики проделали огромный труд, превратив спорный проект в новое лицо прославленной фэнтези-вселенной. Cryptic Studios ждёт ещё много работы, но уже сейчас их Невервинтер вновь засиял, как подобает Жемчужине Севера. Да поможет им Гонд, бог ремёсел и изобретений! 🧙♂️

■ Многоглавая богиня-драконица Тиамат — одна из самых впечатляющих злодеек Neverwinter







# Star Wars Battlefront

## ВСЁ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРЕ

Конец 2015 года проходит под знаком «Звёздных Войн». В декабре на экраны выходит долгожданный фильм «Пробуждение Силы». А месяцем ранее студия DICE представит на суд пользователей новую игру Star Wars Battlefront — прекрасную возможность оказаться на переднем краю сражений между Империей и Республикой. В предвкушении выхода игры мы собрали всю самую необходимую информацию о Battlefront.



Жанр: шутер  
Разработчик: DICE  
Издатель: Electronic Arts  
Издатель в России: Electronic Arts  
Возрастной рейтинг: 16+  
Дата выхода: 17 ноября 2015 года  
Платформы: PS4, Xbox One, PC



### ИГРУ ДЕЛАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ BATTLEFIELD

Star Wars Battlefront — один из первых плодов десятилетнего соглашения о сотрудничестве между компаниями EA и Disney. К работе над игрой EA привлекла своих лучших людей — шведскую студию DICE. В портфолио студии есть такие проекты, как Mirror's Edge и Need for Speed: Hot Pursuit, но наибольшую известность шведы обрели благодаря серии шутеров от первого лица Battlefield. Именно она послужила главным источником вдохновения для создателей первой Star Wars: Battlefront, вышедшей в 2004 году.

### В ИГРЕ НЕ БУДЕТ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ

Star Wars Battlefront обойдётся без одиночного режима игры. Разработчики предпочли сосредоточиться на улучшении мультиплеера. Это решение исполнительный продюсер Battlefront Патрик Бах объясняет тем, что только мультиплеер позволит передать масштаб и очарование «Звёздных Войн».

Для тех, кто неуютно себя чувствует в сражениях с другими пользователями, подготовлен набор коротких миссий, которые можно

будет проходить в одиночку или на пару с другом. Консольные версии шутера также будут поддерживать режим разделения экрана.

### БУДЕТ МНОГО ПЛАНЕТ И РЕЖИМОВ ИГРЫ

Поначалу в игре будет двенадцать карт, расположенных на четырёх планетах, три из которых знакомы любому поклоннику далёкой-далёкой галактики — это Татуин, Хот и Эндор. Четвёртая планета, Салласт, — это родной дом расы салластан, низких, крепко сбитых гуманоидов. Самый известный представитель этой расы, Ниен Намб, засветился в «Возвращении джедая», когда помогал уничтожать вторую Звезду смерти.

В Battlefront будет десять различных режимов. В «Выживании» игрокам предстоит продержаться определённое время против атак имперских штурмовиков. В «Зоне выброски» и «Превосходстве» нужно захватить контроль над несколькими точками. «Битва за груз» требует пробраться на базу противника и украсть у него ресурсы. «Разгром» представляет собой классический deathmatch, а «Атака шагоходов» воссоздаёт битву на ледяной планете Хот.



Количество игроков зависит от режима. В «Атаке шагоходов» и «Превосходстве» с обеих сторон сойдутся по двадцать пользователей, остальные режимы предусматривают меньшее количество участников.

### ВРЕМЯ ДЕЙСТВИЯ — ЭПОХА ОРИГИНАЛЬНОЙ ТРИЛОГИИ

В игре не будет ни локаций, ни событий, ни персонажей из приквелов. Зато Battlefront позволит игрокам узнать, что приключилось с далёкой галактикой после финальных титров «Возвращения джедая».

Помните Джакку, пустынный мир из трейлера «Пробуждения Силы»? Обломки имперских шагоходов, сбитый Звёздный разрушитель и другие свидетельства того, что в недалёком прошлом здесь прогремела битва между силами Империи и повстанцами? Выходящее в начале декабря бесплатное дополнение «Битва за Джакку» перенесёт игроков прямо в разгар боя. Те, кто успел оформить предзаказ, получают игру 1 декабря, для всех остальных дополнение станет доступным на неделю позже.

### ПОЯВЯТСЯ КУЛЬТОВЫЕ ГЕРОИ

Star Wars Battlefront даст нам поиграть за самых известных персонажей оригинальной трилогии. Уже подтверждено появление Дарта Вейдера, Бобы Фетта, Люка Скайуокера и Хана Соло, и, скорее всего, список будет расти. Для доступа к героям не требуется лишняя плата или получение особо сложных достижений. В ряде режимов для превращения в Вейдера или Люка надо просто найти соответствующую иконку на поле битвы.

Кроме того, в Battlefront есть два режима, где действие будет строиться именно вокруг классических персонажей саги. В режиме «Герои против злодеев» пользователям предстоит защищать своих кумиров в боях с противниками, а в «Охоте на героя» семеро игроков будут преследовать одного из героев Восстания или Империи.

### ЗА ШТУРВАЛОМ КОРАБЛЯ

Устали от жизни простого пехотинца? В Battlefront появится возможность оказаться за рулём спидера, пострелять из пушки шагохода и сесть за штурвал культовых повстанческих и имперских кораблей. В режиме «Эскадра» можно будет устраивать перестрелки между истребителями. Но есть ограничение: все сражения развернутся только в атмосфере планеты. Космических боёв ждать не стоит.

В «Эскадре» игроков ожидают те же возможности, что и в других режимах, — стоит найти соответствующую иконку, и из-за штурвала простого истребителя можно пересесть в кокпит «Тысячелетнего сокола» или «Раба-1». Впрочем, пересадка будет временной и продлится до первой гибели.

### А ШТУРМОВИК-ТО В ЮБКЕ!

В Star Wars Battlefront у игроков по обе стороны баррикад будет возможность выбирать пол, расу и внешний вид своего персонажа. После выхода игры утверждения, что в рядах имперской армии служили только клоны, можно считать несостоятельными и заранее обречёнными на провал.



### ПРОИСХОДЯЩЕЕ НЕВЕРОЯТНО РЕАЛЬНО

Одним из главных достоинств Star Wars Battlefront станет его потрясающая графика. Игроки словно бы вживую перенесутся в самую гущу сражений между Империей и повстанцами. Но времени наслаждаться красотами не будет: зазеваешься на мгновение — и ты убит. От ошибок не застрахован никто — после начала открытого бета-тестирования игры интернет облетело видео, в котором Люк Скайуокер долго гонится за несчастным штурмовиком, только чтобы попасть под ноги невозмутимо идущему вперёд шагоходу.

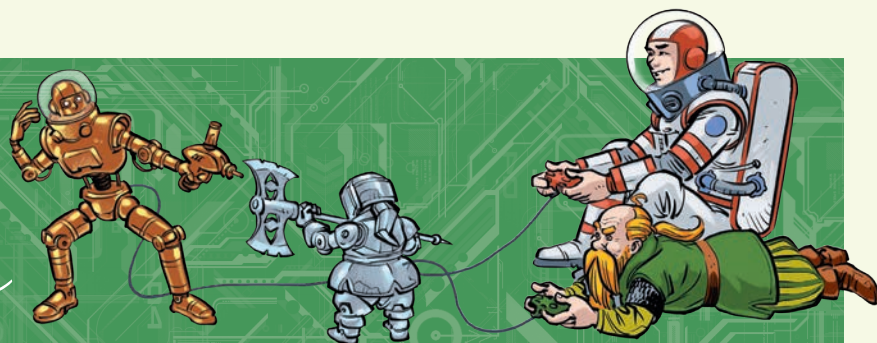
### НИКАКИХ МИКРОТРАНЗАКЦИЙ!

Пользователям не придётся дополнительно платить за доступ к улучшениям, звёздным картам и новым видам вооружений. Всё это можно будет приобретать за внутриигровые достижения. Заработать игровые кредиты можно будет и с помощью мобильного приложения Base Command.

Первое выходящее дополнение будет бесплатным, следом DICE обещает выпустить ещё несколько. В последующих дополнениях появятся новые карты и наверняка ещё какие-то плюшки. Владельцы season pass получат четыре следующих дополнения, ранний доступ к новому контенту на две недели раньше остальных и одну уникальную эмоцию. Стоимость season pass — около трёх тысяч рублей.



# Лучшие видеоигры



Текст: Ян Трифонов



Жанр: фантастический боевик  
Разработчик: 343 Industries  
Издатель: Microsoft  
Возрастной рейтинг: 16+  
Перевод: полный  
Похожие произведения:  
Destiny (2014)  
Star Wars: Republic Commando (2005)  
фильм «Поймай меня, если сможешь» (2002)

Можно долго и сочно ругать сюжет за простоту, но в красоте Halo 5 не откажешь

## Halo 5: Guardians

Даже самые верные порой начинают сомневаться. Легендарный Джон-117 задумался о правильности того, что делает, когда потерял подругу. Затем спартанец исчез. Миру между людьми и расами Ковенанта тем временем пришёл конец — неизвестные атаковали человеческие колонии. Раскрыть причины нападения и вернуть беглеца из самоволки поручено спартанцу нового поколения Джеймсону Локку.

Завязка этой культовой на Западе и не слишком популярной у нас фантастической саги похожа на историю Троянской войны. Краеугольным камнем глобальных событий, межпланетных войн и древних загадок становится простая история отношений мужчины и женщины. Он — армейская легенда, а она — искусственный интеллект. Ей известны тайны галактической важности, он лишь стремится её вернуть, даже если для этого придётся предать человечество и собственную честь. Множество людей хочет им помешать из разных побуждений. Джона-117 они не волнуют. Его интересует Кортана, и ради неё он отправится хоть в ад.

Недостаток этой истории в её банальности, а прелесть — в подаче. Разработчики представили её так, что при должном желании в Halo 5 обнаруживается эмоциональная драма. Простенькая, избитая и с предсказуемым финалом, но всё-таки драма, при этом нагло играющая на чувствах как преданных фанатов, так и случайных

игроков. Да-да, игра не требует знаний о событиях предыдущих частей, и в этом её скрытая сила. В то же время сюжет подан так аккуратно и ненавязчиво, что не желающие вникать в детали могут без лишних душевных терзаний предаться радостям боя, благо здесь есть где развернуться.

Удивительно, но всего один персонаж может своими шутками и иронией тянуть целую серию







Halo 5 — бескомпромиссный и энергичный фантастический боевик. Ничто не отвлекает от действия: исследовать здесь нечего, сторонних заданий нет, а второстепенные герои появляются ненадолго и вновь отступают на задний план, что даже немного печалит. Эдварда Бака ещё со времён Halo 3 играет великолепный Натан Филлион, и делает он это так круто, что душа требует больше шуток в стиле «Светлячка». Жаль, что в Halo 5: Guardians Бака откровенно мало.

Зато видов оружия много, и каждое хочется взять с собой: все они идеально продуманы, сбалансированы и визуально безупречны. Жаль, что одновременно можно носить лишь пару таких игрушек. Но попробовать удастся все, так как врагов много, они умны и опасны, а думать на поле боя некогда. От игрока требуются отменные рефлексы, предельная концентрация, необходимость без конца маневрировать и своевременно прятаться за укрытиями — иначе противник попросту задавит его огневой мощью и закидает гранатами с флангов. Враги в игре вообще владеют массой тактических приёмов и уникальных способностей.

Halo 5 делится на части, посвящённые Локку и Джону-117, и каждому уделено достаточно внимания, но базис игрового процесса у них одинаковый. Вся разница в деталях. Приключения старомодного спартанца часто разворачиваются в замкнутых пространствах, в то время как Локк, напротив, сражается в просторных локациях, годящихся для полноценных тактических баталлий. Ещё один приятный бонус молодого спартанца — современная броня «Мьёльнир», значительно усиливающая его возможности.

Не отстают и члены отрядов «Синий» Джона-117 и «Осирис» Локка. Они по мере сил



помогают командирам и ведут себя как образцовые соратники великих воинов, но их истинное предназначение — обоснование кооперативного режима прохождения на четверых. В одиночку играть в Halo 5 тяжело, но в команде ещё сложнее, ведь нести ответственность приходится не только за себя, но и за других. Решил притвориться Чаксом Норрисом, но погиб, открыв фланг? Считаю, похоронил товарищей. На высшем уровне сложности Halo 5 бросает настоящий вызов, и преодолеть его сможет лишь сплочённый взвод, где все понимают друг друга с полуслова.

Бешеный боевик таких масштабов не мог обойтись без голливудских приёмов, так что Halo 5 не только удовлетворяет инстинкты воина, но и радует внутреннего эстета зрелищными боями, отлично срежиссированными сценами, отменным дизайном всего и вся и просто красивой картинкой. Ещё один приятный момент — отличный мультиплеер, фактически игра в игре. Описывать его нет смысла. Просто знайте, что внимания он достоин не меньше, чем история Джона-117 и Кортаны.

■ Без помощи напарников (пусть даже виртуальных) игроку пришлось бы совсем тяжко. Враги безжалостны и карают за любое промедление

#### УДАЧНО

- СРАЖЕНИЯ
- ДИЗАЙН
- КОРТАНА
- СЕТЕВЫЕ БАТАЛИИ

#### НЕУДАЧНО

- СЮЖЕТ
- МАЛО ФИЛЛИОНА
- МНОГО ЛОККА
- НЕВЕРОЯТНАЯ СЛОЖНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ  
очень хорошо

8



ИТОГ

Halo 5: Guardians — убойный боевик с отменной визуальной частью, интересным игровым процессом и мощной сетевой составляющей. К тому же он не требует особых знаний вселенной. Вот только от проекта такого масштаба ждёшь серьёзного НФ-сюжета, а не банальной сказки для больших детей.



Текст: Артемий Козлов



**Жанр:** пошаговая стратегия  
**Разработчик:** Limbic Entertainment  
**Издатель:** Ubisoft  
**Возрастной рейтинг:** 16+  
**Перевод:** полный  
**Пожокие произведения:** Age of Wonders 3 (2014)  
 Disciples 3 (2009)  
 King's Bounty: Легенда о рыцаре (2008)

## УДАЧНО

- УМЕРЕННО ИНТЕРИГУЮЩИЙ ПОДХОД К ПОВЕСТВОВАНИЮ
- НЕКОТОРЫЕ МЕХАНИКИ ИЗ ПРОШЛЫХ ЧАСТЕЙ ВЕРНУЛИСЬ НА СВОИ МЕСТА
- МЕХАНИКА АТАКИ С ФЛАНГОВ

## НЕУДАЧНО

- СЫРОСТЬ И МАССА НЕДОРАБОТОК
- ИГРА ВЫГЛЯДИТ ХУЖЕ ШЕСТОЙ ЧАСТИ
- ПРЕДЕЛЬНО НЕВМЕНЯЕМЫЙ ИИ

## ОЦЕНКА МФ

неплохо

6



Одна из немногих механик шестой части, которую всё-таки сохранили, — это зоны влияния. Нельзя просто так отобрать у противника шахту, сперва нужно присвоить ближайший к ней форт

После уродливых псевдотрёхмерных замков исходной версии Heroes VI рисованные города седьмой части радуют глаз



## Might &amp; Magic: Heroes VII

## Меч и Магия. Герои VII

Герцог Иван собирает Женевоу совет, чтобы решить, бороться ли за власть после крушения империи Сокола или остаться в стороне от войны. Прежде чем он примет решение, шесть советников расскажут ему о великих битвах своих народов.

Формат истории об Иване — самое интересное в кампании Heroes VII. Чтобы помочь герцогу, каждый из шести советников рассказывает свою быль с какой-то высокой моралью, всё сильнее углубляясь в прошлое мира. Сами по себе эти истории предельно просты. Они всего лишь дают повод сыграть за каждую из шести фракций.

Конечно, играть в «Героев» ради сюжета многие перестали ещё со второй части. Вот только кампания — наверное, худший способ познакомиться с игрой. Ценность планирования в сюжетных миссиях от раза к разу сводится на нет притянутыми за уши условиями победы и массой странных ограничений. Игра уныло тянет драму, вынуждая, например, участвовать в сражениях, в которых вы, согласно сценарию, победить всё равно не можете, и автобоем их не пропустить. Иначе не получится нужного надрыва, понимаете?

Когда Heroes VII освобождается от сюжета и ничто не препятствует геймплею, начинаешь замечать: основу, в общем-то, сделали хорошо. Например, привели в порядок ролевою систему. Среди навыков много старых,

но они уложены в более стройную форму: деревья развития уместили в наглядное колесо, а заклинания отделили от умений, и теперь их снова изучают прежде всего в городах с гильдией магов.

Сами города недотягивают до того, что было в HoMM V после дополнений, но всё-таки снова хорошо нарисованы, в них снова много зданий, и за прогрессом приятно наблюдать. На картах стало больше активных объектов, пусть даже они до сих пор плоховато считаются без подсветки контуров.

В механике многие вещи встали на свои места. И хотя к балансу по-прежнему много вопросов, эти «Герои» играют как «Герои» — с поправкой на то, что вы знаете, как в них играть, поскольку ничего похожего на обучение тут нет. Но, заново усвоив все правила, начинаешь ощущать себя как надо.

Пока всё не накроет очередной баг.

В техническом отношении старт Heroes VII — полнейшая катастрофа, и речь не только о мелких ошибках. ИИ просто не умеет обращаться с войсками, не умеет соизмерять свои силы, не умеет играть. Нередко важные предметы просто не работают, делая миссию непроходимой. Не раз игра зависала в сражении после атаки одного из отрядов, бывало, счётчик золота уходил в минус. Потребовалось несколько патчей, чтобы стало возможно играть. Только вот стоило ли вообще выпускать игру в таком виде?

Главная проблема всех последних «Героев» не в этом, а в том, что на них потратили куда меньше времени, чем следовало бы. Может быть, седьмая часть не казалась бы монстром из окурков и палок, если бы у Limbic было чёткое видение проекта и возможность с толком распределить ограниченные ресурсы.

Седьмые «Герои» — это беспорядок. У них нет своего облика (лишь понаде́рганные из разных игр модели и музыка), нет стержня (лишь робкие попытки сделать «как раньше»), нет ничего по-настоящему особенного. Чтобы эту серию снова начали воспринимать всерьёз, нужно было всего ничего: одна хорошая, сбалансированная, законченная игра. Heroes VII же пытается угодить всем и в конце концов ни в чём не преуспевает.



ИТОГ

Трудно назвать причину, по которой Heroes VII стоит предпочесть старым выпускам со всеми их дополнениями. В седьмой части есть хорошие находки, но в ней меньше возможностей, она хуже смотрится и всё ещё достаточно скверно работает. Возможно, парой дополнений позже причины найдутся, но пока у Limbic впереди ещё очень много работы.



Текст: Александр Киселев



**Жанр:** интерактивный сериал  
**Разработчик:** Dontnod Entertainment  
**Издатель:** Square Enix  
**Возрастной рейтинг:** 16+  
**Перевод:** нет  
**Играли на:** PS4  
**Пожимое произведения:**  
 Beyond: Two Souls (2013)  
 игры Telltale Games



Мировой клуб  
 Лучшие видеоигры

# Life is Strange



«Восемнадцатилетняя Макс Коулфилд возвращается в родной орегонский городок, чтобы получить образование фотографа. Её непримечательная жизнь наполнена студенческой рутинной. Но всё рушится, когда Макс спасает подругу детства от гибели, обнаружив в себе способность отматывать время назад.

Вот и завершился самый неординарный интерактивный сериал современности — Life is Strange. Уникальность игры заключается в том, что она создана в неожиданном для видеоигр жанре интеллектуальной подростковой драмы со всеми соответствующими атрибутами: диалоговым каркасом, духом бунтарства, молодёжным сленгом и, конечно, сильным эмоциональным напряжением. Этакий артхаусный вариант «Эффекта бабочки» с огромным вниманием к бытовым мелочам.

Создатели игры, французы Dontnod Entertainment, уже своей дебютной разработкой, киберпанковским боевиком Remember Me, продемонстрировали, что умеют отлично работать с визуальным окружением и рассказывать увлекательные истории. Это и требовалось для Life is Strange. Главным достижением студии на сей раз стало внимание к деталям. В первую очередь это касается диалогов: они получились неторопливыми и реалистичными. Благодаря работе сценаристов герои обретают в разговорах индивидуальность и не выглядят стереотипными подростками из художественных произведений (качок, стерва, книжный червь). Разработчики стремились к предельному реализму и потому не торопили развитие сюжета, хотя интригующих поворотов и мрачных тайн в игре предостаточно. Нас постепенно погружают в уютный мир Макс Коулфилд: знакомят её с друзьями, рассказывают истории из детства, показывают её увлечения — например, любовь к «Бегущему по лезвию», дают возможность перекинуться парой реплик с прохожими и почитать дневник, полный занимательных примечаний.

Life is Strange — это традиционная история взросления, в которой подросток, пережив победы и утраты, теряет невинность. Несмотря на путешествия во времени и апокалиптические картины выброшенных на пляж китов или пугающего торнадо, здесь не придётся спасать мир и менять судьбы человечества,

а большинство ключевых решений сводятся к тому, сказать правду или нет, помочь или не вмешиваться, дать избить местного негодяя или остановить кровопролитие. Это решения, с которыми сталкивались и мы с вами. Путешествия во времени — это лишь возможность посмотреть, что будет, если...

Удивительно кропотливая проработка виртуального мира добавляет истории глубины. Интерьеры помещений в Life is Strange заслуживают самой высокой оценки. Так, каждая комната студенческого общежития становится зеркалом своего хозяина — рассматривая раскиданные по помещению вещи, можно составить представление об образе жизни и характере обитателя. Здешний мир получился действительно живым.

Техническое исполнение тоже помогает погрузиться в повествование. Разработчики превратили Life is Strange в настоящее произведение искусства. Это касается не только дизайна. Операторская работа поставлена на голливудском уровне, актёры озвучивания компенсируют некоторую бедность анимации отличной игрой, а медитативный поп-роковый саундтрек усиливает эмоциональное напряжение. В иные моменты сложно сдержать слёзы — это огромное достижение для рисованной новеллы.

Недостатков у игры всего два. Во-первых, как бы Life is Strange ни была изобретательна с точки зрения повествования, по механике она недалеко ушла от работ Telltale Games и Quantic Dream. Игровой процесс в перерывах между диалогами и выбором реплик сводится к банальному перемещению и сбору предметов, а загадки с отматыванием времени встречаются всего трёх-четырёх типов. Во-вторых, все события ведут в итоге к двум финалам, причём один заведомо сильнее и правильнее другого. Впрочем, в данном случае можно сказать, что развитие истории важнее, чем её кульминация.

## УДАЧНО

- ТРОГАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ ВЗРОСЛЕНИЯ
- ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ
- АТМОСФЕРНЫЙ И ЗАПОМИНАЮЩИЙСЯ САУНДТРЕК

## НЕУДАЧНО

- БИНАРНАЯ КОНЦОВКА
- НЕЗАТЕЙЛИВЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
- НЕЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ВАРИАТИВНОСТЬ СОБЫТИЙ

ОЦЕНКА МФ

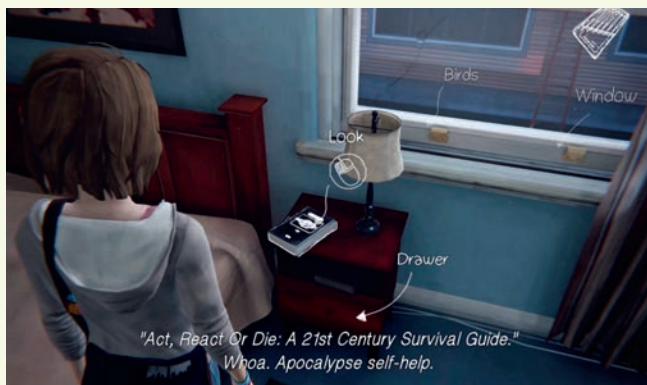
9

отлично



ИТОГ

Отличная история, рассказанная новаторским способом. Если вы тяготеете к остросюжетной и динамичной фантастике, то выбирайте «Дождь до рассвета», а если к трогательным и грустным мелодрамам — Life is Strange. Но помните, что последняя — больше фильм, чем игра.



Дату выхода последнего эпизода игры разработчики объявили 21 сентября, в день рождения главной героини



Важное преимущество Life is Strange: полный сезон стоит в несколько раз дешевле других крупных игровых новинок





Ведущий: Павел Ильин

## ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Вернор Виндж «Пламя над бездной»

Человек собаке друг. Даже если собак шесть и между ними телепатическая связь. Знакомлюсь с классикой жанра.

# ИГРОВОЙ КЛУБ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

За сорок лет своего существования настольные ролевые игры прошли долгий путь от подражания варгеймам до импровизированного театра без единого броска кубиков. Такие столпы индустрии, как Shadowrun, GURPS, World of Darkness, менялись вместе с потребностями игроков. Латались дыры в правилах, появлялись новые возможности для управления героями и сюжетом. К сожалению, до постсоветского пространства из всего потока добирался только узкий ручеек. Ещё недавно само понятие «ролевая игра» для нас было синонимом одной-единственной игры, Dungeons & Dragons, а точнее — её третьей (с половиной) редакции правил.

Безусловно, «тройка» — это отличная система, с длинным списком дополнительных материалов, готовых приключений и даже компьютерных реализаций. Для своего времени она была прорывом. С завидным упорством большинство российских ролевиков продолжают пользоваться именно ей, несмотря на все её недостатки и наличие более подходящих систем. Две последующие редакции D&D не вызвали энтузиазма у многих сторонних третьей версии. Только, пока наши ребята продолжали использовать старые правила, на западе произошла настоящая революция. В 2008 году вышел Pathfinder, идейный наследник D&D 3.5. Новой игре удалось переманить значительную часть фанатов старых редакций за счёт множества мелких удачных находок в правилах. Впервые за тридцать лет «Подземелья и драконы» лишились титула самой продаваемой ролевой игры в мире. Стоит ли говорить, что у нас с Pathfinder знакома ничтожная часть сообщества мастеров и игроков? Давно пора это изменить.

## Путь будет найден



Недавно компания Hobby Games с успехом издала настольную карточную игру по Pathfinder и готовит к выпуску стартовый набор для игры ролевой. Впервые в нашей стране ролевая игра мирового уровня может получить официальное издание, приличный тираж и достойную поддержку. Чтобы понять, насколько значимо это событие, постараемся рассказать о преимуществах «Следопыта» перед D&D 3.5.

Проблем в третьей редакции D&D к 2008 году накопилось много. Часть из них решалась в дополнительных книгах. Дополнения позволяли создавать нетипичных для героического фэнтези персонажей. К примеру, Complete Scoundrel содержало множество опций для героев-шпионов, шулеров и обманщиков. В Tome of Battle воинские классы получили новые боевые приёмы и стали на одну ступеньку ближе к поистине смертоносным магам. Тем не менее многие дизайнерские просчёты «тройки» так и не были ничем компенсированы. Громоздкая система навыков заставляла тратить драгоценные очки на Использование верёвки и Мастера побега, не позволяя сноровистым персонажам вязать приличные узлы, пользуясь одной лишь Ловкостью. Классы были плохо сбалансированы. На ранних уровнях волшебники и колдуны имели слишком мало здоровья и могли колдовать от силы десять раз в день (и то в основном безобидные вещи вроде фейерверка или переносимой лёгкие предметы руки). Воины были сильнее по всем параметрам.

Зато потом, на средних и высоких уровнях, колдующие персонажи значительно превосхо-

дили безграмотных коллег. Заклинанием шестого круга можно было убить, подчинить чужую волю или вызвать могущественного союзника с другого плана, к тому же опытный волшебник любое заклинание мог произнести мгновенно, бесшумно и вообще даже не моргнув. Единственная проблема для заклинателей, уязвимость в ближнем бою, решалась прокачиванием навыка Концентрации, и шанс потерять контроль над магией этот навык почти исключал.

Боевая система хорошо поддерживала различные способы нанесения урона, но падала в трактирной драке. Правила по захватам и подсечкам включали массу проверок характеристик, навыков и, что хуже, давали меньше преимуществ, чем обычный удар мечом. Многие классовые способности вызывали недоумение. Особенно досталось рейнджеру — его «избранный враг» позволял наносить дополнительный урон одному-единственному монстру из более чем трёх сотен антагонистов (эту же ошибку повторила компания Nival в Heroes of Might & Magic V). Именно рейнджер, лесной отшельник, в D&D числится специалистом по бою двумя клинками, хотя логичнее было бы отдать эту опцию воину. (Сказывается литературное наследие — знаменитый тёмный эльф Дризэт До'Урден в романах Сальваторе сражался именно так). Проблема возникала с друидом: каждый раз, превращаясь в нового зверя, он приобретал характеристики выбранного монстра (весьма высокие) и «забывал» собственные параметры. Правила по созданию магических предметов и записи заклинаний вызывали у игроков приступы мигрени: за каждую попытку зачаровать предмет герой был вынужден платить... заработанным опытом. В довершение всего D&D 3.5 поддерживала далеко не все стили игры, да и большая часть сеттингов, разработанных ещё до перехода D&D под крыло владельцев карточной «Магии» Wizards of the Coast, оказалась за бортом, включая популярные Planescape и Dark Sun.

Первые попытки догнать и обогнать «дракона» делались ещё в 1970-е. История забыла





большинство первых клонов D&D, потому что никакие проблемы системы они не исправляли. Максимум вводили систему карьер персонажей и давали поиграть за неведомых зверушек. Более-менее известный пример, доживший до наших дней, — RPG Talislanta. Только Pathfinder сумел прыгнуть выше головы. Возможно, благодаря сильной команде разработчиков. Джейсон Балман, Эрик Мона и Джеймс Джейкобс из Paizo Publishing выпустили несколько дополнений для D&D и долгое время были редакторами журналов о ролевых играх. Эти люди не просто понимали, что такое ролевые игры, — они знали все достоинства и недостатки D&D 3.5. Когда журналы закрыли, Балман, Мона и Джейкобс нашли чем себя занять.

Главную цель Pathfinder Балман обозначил так: играть за любой класс должно быть одинаково интересно. В оригинальной D&D 3.5 самые эффективные персонажи были похожи на героев фанфиков: два уровня воина, уровень плута, а теперь колдовать научимся... Геймдизайнеры «Следопыта» не стали запрещать мультикласс — вместо этого они подняли «награду» за постоянство. Кроме роста характеристик, выбравший один класс персонаж на каждом уровне получает полезные бонусы (тогда как в D&D 3.5 на пятом уровне воин получал лишь несколько очков жизни и +1 к броску атаки, и гораздо выгоднее было брать уровни других классов). Можно не распыляться: паладину теперь не нужна высокая мудрость — святая магия становится сильнее от его харизмы. Освободившиеся очки можно потратить, например, на интеллект, разрушив стереотип о недалёких воинах света. Вместо почти принудительных животных-спутников и фамильяров колдуны и друиды получили новые возможности — они могут научиться большему количеству заклинаний, использованию метамагии или увеличить число доступных доменов и школ. «Изгнание нежити» священника и «возложение рук» паладина стали гораздо более гибкими: первое создаёт потоки позитивной/негативной энергии, воздействующие как на нежить, так и на живых существ, второе позволяет снимать негативные эффекты. Бард, самый бесполезный класс в «тройке», умеющий делать всё, но посредственно, в Pathfinder был поднят со дна. Теперь у него гораздо больше заклинаний, а на высоких уровнях он может буквально убивать своими песнями.

Других приятных мелочей тоже хватает. Правила по боевым приёмам стали удобными. Мелкие навыки собраны в группы — так, Зрение, Слух и Поиск объединены во Внимательность. Концентрацию как навык убрали совсем — теперь шанс потерять контроль над магией зависит от уровня заклинания и самого мага, и поддерживать колдовство стало сложнее. Спасбросок от большинства заклинаний стало проще прокинуть, Ослабляющий луч, Опутывающие корни, Истерический смех Таши и многие другие козны колдунов теперь оставляют воинам шанс отомстить. Зато «кантрипы» (заклинания нулевого уровня) маги могут использовать неограниченно. Потерю опыта за создание предметов из системы убрали вообще, на зачарование теперь требуются дорогостоящие материальные компоненты.

Но главное, что могут предложить авторы Pathfinder RPG, — поддержка своей игры. Все

## В ПОИСКАХ ПУТИ

Pathfinder Beginner Box, проект по изданию которой скоро появится на платформе CrowdRepublic, содержит всё необходимое для первого приключения в мире Голарион:

- 64-страничную Книгу героев, описывающую создание персонажей, их способности и инвентарь;
- 96-страничную Книгу мастера, в которой содержатся характеристики всех монстров, ловушек и советы по ведению игры;
- набор из 7 кубиков (d4, d6, d8, 2 d10, d12, d20);
- листы с 80 «павнами» (бумажными фигурками героев и монстров);
- 8 листов персонажей 4 разных классов (4 заполненных и 4 пустых);
- двустороннее поле, на котором можно рисовать маркером (незаменяемая для любого ведущего вещь).

Если краудфандинг-кампания пройдёт успешно, в русское издание Beginner Box также добавят комплект персонажа-варвара.

материалы третьей редакции с ней совместимы. И если публикация новых расширений для 3.5 давно прекратилась, для Pathfinder появляется несколько сотен страниц в месяц. Над приключениями работают и сторонние фирмы (например, Green Ronin, выпустившая серию книг о городе Freeport). Количеством дополнений, раскрывающих игровой мир, и объёмных приключений, где можно «приключаться» с первого по двадцатый уровень, «Следопыт» не уступает «тройке». Последние книги, Pathfinder Unchained (сборник дополнительных и обновлённых правил) и Pathfinder Occult Adventures (книга об оккультных персонажах с новыми классами и новым типом магии), выводят систему далеко за пределы «клона D&D 3.5».

Pathfinder превосходит большинство конкурентов благодаря налаженной системе организованной игры. Каждый год стартует новый виток сюжета (Adventure Path), в котором могут принять участие игроки со всего мира. Приключений в этих кампаниях хватит на несколько лет непрерывной игры: на официальном сайте компании Paizo есть материалы для 18 разных сюжетов (минимум на 6 игровых сессий каждый). Поддержка игры осуществляется не только за счёт активного издания игровых материалов. Pathfinder Society — это официальное сообщество игроков и ведущих по всему миру, которые принимают участие в играх специального формата. Персонажи игроков выступают агентами Общества Следопытов и выполняют различные поручения. Принимая участие в официальных событиях, игроки напрямую влияют на то, как будут развиваться события мира. И что самое интересное — вы сохраняете прогресс вашего персонажа. Сыграв сегодня в домашней встрече, завтра вы сможете принести этого же персонажа на конвент или игротечку.

Издание Pathfinder на русском языке — новость, хорошая и сама по себе. Но, что ещё лучше, это может открыть дорогу и другим играм. Если Beginner Box «выстрелит», за ней могут последовать ролевые игры по вселенным Warhammer, Star Wars, именинаты GURPS и World of Darkness. Всё зависит от нас.





# Лучшие настольные игры



Текст: Алексей Сапонов



Жанр: карточная, приключенческая

Авторы: Майк Селингер, Райн Сэнд

Художник: Уэйн Рейнольдс

Издатель: Paizo inc.

Издатель в России: Hobby World

Количество игроков: 1–4

Возраст игроков: от 14 лет

Длительность партии: 1–2 часа

Похожие произведения: Mistfall (2015)  
The Lord of the Rings: The Card Game (2011)

## Pathfinder Adventure Card Game: Rise of the Runelords

### Pathfinder. Карточная игра: Возвращение рунных властителей

Ох уж эти таверны! На что только не подпишешься после пинты-другой эля. Не успел ещё утихнуть в головах утренний перезвон после вчерашнего гуляния, как отважным приключенцам пора отправляться в очередное рискованное путешествие. Славным героям предстоит сразиться со страшными монстрами, забраться в богатые тайники, преодолеть всевозможные преграды и в конце концов достичь цели — победить главного злодея и его приспешников.

«Pathfinder: Карточная игра» — кооперативная приключенческая настолка, в которой игроки объединяются для прохождения заранее заданных сценариев. Чтобы достичь успеха, необходимо правильно использовать ресурсы, добывать предметы и оружие, развивать навыки и способности персонажей, а также грамотно взаимодействовать друг с другом, обмениваясь полезными вещами в общих локациях или оказывая поддержку товарищам в борьбе с угрозами.

Перед началом партии игроки выбирают персонажей, получая вместе с ними специальную колоду карт. Кроме этого, требуется подготовка колод для сценария и для всех локаций. Игроки совершают ходы по очереди, и в начале каждого хода обязательно открывается очередная карта благословения — они лежат в подготовленной для сценария стопке из 30 карт. Если задание сценария не успели выполнить за 30 ходов, партия считается проигранной.

В свой ход игрок совершает различные действия. После открытия благословения он может передать одну из своих карт с руки игроку в той же локации. Это может помочь, например, когда в предыдущие ходы персона-



жу достался предмет, не свойственный его классу, но более полезный товарищу по команде. Затем герой может переместиться в другую локацию, чтобы уйти от угроз в текущей или просто чтобы поискать там приключений на свою голову.

Чтобы исследовать локацию, в которой находится игрок, достаточно открыть и разыграть верхнюю карту в соответствующей стопке. Если в ходе исследования будет обнаружен предмет, персонаж может попробовать получить его, проходя соответствующие требования на карте проверки, либо отказаться от приобретения и изгнать карту из игры, вернув обратно в коробку. Если игроку пришлось столкнуться с угрозой, то он обязан пройти соответствующие проверки навыков и по итогам либо изгнать карту из игры, либо получить урон, замешав угрозу обратно в колоду локаций.

Все здешние проверки привычны для опытного настольщика. Игрок должен бросить кубик, соответствующий определённому навыку. Если на кубике с учётом всех модификаций выпадет значение, большее или равное указанному в карте, проверка считается успешной.

Урон, получаемый при неудачной встрече с угрозой, рассчитывается как разница значения проверки и результата броска кубиков. В таком случае игрок должен сбрасывать карты с руки. При этом необходимо помнить, что в конце хода придётся пополнять руку картами из своей колоды до числа, указанного в основных характеристиках персонажа. Чем больше урон, тем меньше карт остаётся на руке и тем





быстрее игрок вынужден прокручивать свою колоду.

В такие моменты в полной мере проявляется кооперативная составляющая игры. Каждая схватка ставит героев перед выбором — позволить одному из группы терять жизненно важные карты с руки либо объединить усилия и добавить кубики к броску активного игрока с помощью собственных карт.

В игре есть и тактический элемент.

В исследуемую локацию можно отвести самого сильного или бронированного героя, тогда как другие герои будут помогать из соседних локаций, избегая при этом прямого контакта с угрозой.

В начале сценария персональные колоды игроков соизмеримы друг с другом и, кроме основного ресурса, представляют собой счётчики здоровья. По ходу игры из-за различного размера руки у игроков, а также особенностей классов персонажей персональные колоды, они же очки здоровья, разбираются с разной скоростью.

По мере исследования отдельных локаций игроки будут сталкиваться с приспешниками главного злодея. В случае успешных схваток с миньонами или по истощении колоды локации активный игрок может попробовать закрыть её, тем самым лишая злодея, затаившегося в локации, путей к бегству при поражении. Когда побеждённый боссу некуда деться (все прочие локации закрыты), команда одерживает победу.

Между партиями каждый игрок может реформировать колоду персонажа с помощью найденных предметов, а в случае победы ещё и улучшить показатели некоторых навыков.



По качеству издания «Возвращение рунных властителей» не отстает от других игр Hobby World — отличная полиграфия и карточки из плотного картона. Впрочем, есть и спорные моменты: как нередко бывает, коробка содержит много воздуха, а вместо органайзера для хранения отдельных частей огромной колоды предлагается использовать зиплоки. Да и кубиков не помешало бы положить побольше — бросать и перебрасывать их нужно часто, а значит, придётся всё время передавать их от игрока к игроку.

Увы, в отличие от ролевых и приключенческих игр, карточный Pathfinder страдает от недостатка атмосферности и от некоторой монотонности процесса. А использование в игре одновременно нескольких колод и постоянные проверки приводят к тому, что фактор случайности оказывает очень сильное влияние на исход партии.

Однако, несмотря на эти недостатки, игра получилась очень интересной. Особенно удалась система развития персонажей — затягивающая и увлекательная. А множество карт для каждой из локаций обещает, что игра наскучит нескоро.



ИТОГ

«Достойный перевод ролевой системы Pathfinder на понятный любителям настольно-печатных игр язык, рассчитанный на регулярные дополнения и расширения мира. На данный момент локализованы только два из шести приключений оригинальной версии, а также запланирован выпуск расширения с новыми персонажами. При должной поддержке дополнениями «Pathfinder: Карточная игра» в будущем наверняка сможет привлечь как любителей настольных игр, так и почитателей одноимённой ролевой системы.



## УДАЧНО

- РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ МЕЖДУ ПАРТИЯМИ
- ПРЯМОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ
- СТИЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- КАЧЕСТВЕННОЕ ИЗДАНИЕ

## НЕУДАЧНО

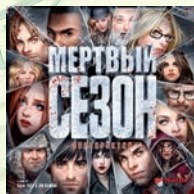
- ОГРОМНАЯ КОРОБКА
- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ СИЛЬНО ЗАВИСИТ ОТ ВЫХОДА ДОПОЛНЕНИЙ
- НЕКОТОРАЯ МОНОТОННОСТЬ

ОЦЕНКА МФ  
очень хорошо

8



Текст: Павел Ильин  
Фото: Денис Басыров



**Жанр:** кооператив с предателем

**Авторы:** Исаак Вега, Джон Гилмор

**Художник:** Джон Ариоса

**Издатель:** Plaid Hat Games

**Издатель в России:** Гемелот, Crowd Games

**Количество игроков:** 1–5

**Возраст игроков:** от 14 лет

**Длительность партии:** 2–5 часов

**Похожие произведения:** City of Horror (2012)  
Battlestar Galactica (2008)  
«Древний ужас» (2013)

## Dead of Winter: A Crossroads Game

# Мёртвый сезон: Перекрёстки



Зомби-апокалипсис в компьютерных и настольных играх успел порядком надоесть. Кажется, дизайнеры считают, что любая игра станет лучше, если добавить в неё живых мертвецов. Везде, от бодрой и весёлой, но полной рандома *Zombie Plague* до совершенно беспомощной *Dark. Darker. The Darkest*, нам предлагается делать одно и то же: дружной командой прокладывать путь, изредка заботясь о поиске аптечек и патронов. Ранее неизвестные разработчики из *Plaid Hat Games* смогли удивить весь мир, доказав первой же игрой, что тема зомби ещё не исчерпана.

«Мёртвый сезон» для зомби-игр — это примерно то же самое, что «Ходячие мертвецы» для комиксов и телевидения. Зомби здесь лишь фон для происходящей драмы. Отстреливаться от них придётся, но главная задача — не просто выжить, а сохранить колонию. Каждый игрок управляет небольшой группой персонажей и старается добыть как можно больше ресурсов. Кроме общих для всех задач (построить баррикады, добыть образцы мёртвых тканей или запастись лекарствами), периодически приходится решать

собственные проблемы. И личные цели нередко расходятся с нуждами большинства. Более того, один из игроков может оказаться предателем, который выиграет, если колония падёт.

Игровая механика как нельзя лучше передаёт атмосферу наступившего зомби-апокалипсиса. Героев в игре целых тридцать, и каждый уникален. Так, хрупкая девушка-диспетчер знает все секреты полицейского участка, а химик при помощи найденных в госпитале лекарств может уничтожать мертвяков пачками. На каждого персонажа игроки получают по кубик действия (и ещё один дополнительный) — с их помощью можно отстреливать зомби и искать предметы в локациях. Даже неудачно выпавшие значения можно использовать — построить баррикаду или отправить подопечного убирать мусор. Ведь каждая использованная карта попадает на зону свалки, и, если хлама там скопится слишком много, мораль выживших упадёт — и пиши пропало.

Опасности поджидают на каждом шагу. Даже просто перемещаясь по окрестностям лагеря, персонажи подвергаются риску. После каждого похода есть вероятность заработать рану, обморожение или даже принести в колонию заразу. Дальше — больше. Заражённый персонаж не просто умирает — он подвергает опасности всех остальных в локации. Можно







## НОВИЧОК В ТОЛПЕ

Crowd Games — относительно новые игроки на российском рынке, но они провели уже четыре успешные кампании по локализации зарубежных игр. Условия для российских любителей настолок они создали просто потрясающие. Цена по предзаказу даже такой большой игры, как *Caverna*, вышла примерно на 40–50% меньше розничной. По слухам, одним из следующих проектов может стать *Mice and Mystics* — отличные настольные приключения героических грызунов.



рискнуть благополучием всей колонии... или просто застрелить парня, который уже успел поздороваться с заражённым. Восполнить потери в рядах помогут чужаки, которых можно встретить около заправки или продуктового магазина. Только зачастую один полезный для колонии человек приводит за собой беспомощную семью, которую нужно кормить.

Карты перекрёстков (фактически — колода событий) превращают «Мёртвый сезон» в настоящую ролевую игру. Каждое событие ставит одного из героев или всю колонию в непростую ситуацию. Стоило ли помогать замёрзшим полицейским? Они откроют арсенал, но потребуют взамен расчистить их территорию. Карта может рассказывать об аварии на трассе, о посылке, сброшенной правительством Китая, или о ссоре двух влюблённых, на шум которой приходят зомби.

«Мёртвый сезон» целиком состоит из важных выборов. Взять первую вещь из колоды больницы или продолжить искать там нужные лекарства, рискуя жизнью? Съесть еду самому или потратить её на решение кризиса? Нужен ли третий герой или двух будет достаточно? Для выживания игрокам придется помогать друг другу и действовать сообща. Даже без предателя выиграть достаточно сложно: мораль падает от любой смерти, любого неразрешённого кризиса и после входа в игру карт перекрёстков.

Множество непростых выборов, огромное количество режимов игры, карт целей и персонажей гарантируют, что «Мёртвый сезон» надоеет нескоро. Среди всех кооперативных игр эта одна из лучших. Уступить она может только шедеву от FFG — *Battlestar Galactica*.



### УДАЧНО

- КАЖДОЕ ПРАВИЛО СОЗДАЕТ АТМОСФЕРУ
- ОБЩИЕ И СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ
- РАЗНООБРАЗИЕ СОБЫТИЙ И ПЕРСОНАЖЕЙ
- ЗИМА СТРАШНЕЕ, ЧЕМ ЗОМБИ

### НЕУДАЧНО

- МОЖЕТ СИЛЬНО НЕ ПОВЕЗТИ НА БРОСКАХ
- ПРЕДАТЕЛЕМ ИГРАТЬ ДОСТАТОЧНО ЛЕГКО

ОЦЕНКА МФ  
отлично

9



ИТОГ

Отличная, атмосферная и невероятно затягивающая игра. Выжить в заснеженной американской глубинке оказалось куда интереснее, чем бездумно палить в строй ходячих мертвецов.





Редактор: Сергей Серебрянский

## ЗА МЕСЯЦ ПОСЛУШАЛ:

## Draconian — Sovran (2015)

Новый альбом шведских мастеров готического дум-метала, первый за четыре года и дебютный для новой вокалистки. Её голос отлично вписался в музыку, которая, как всегда, очень красива и эмоциональна.

## ВРАТА МИРОВ

Работая над этим номером, мы, если честно, немного выпали из реальности. И попали в другую реальность — виртуальную. Да, мы наконец-то сделали редизайн [mirf.ru](http://mirf.ru), спустя лет эдак шесть-семь после того, как начались первые разговоры о том, что его надо бы сделать. Но всякий раз не срасталось, и прежний [mirf.ru](http://mirf.ru), тёплый и ламповый, гордо стоял над бурлящим океаном меняющихся веб-трендов, постепенно теряя популярность, так как у редакции на него не находилось времени.

И наше терпение лопнуло. Собрав силы в кулак и, признаемся, немного забыв о печатной версии, мы перезапустили [mirf.ru](http://mirf.ru) в середине октября. И, надо сказать, отзывы оказались гораздо более положительными, чем мы ждали, — за это вам отдельное спасибо! Не спутали карты ни случившийся незадолго до этого неудачный перезапуск «Кинопоиска», ни отсутствие многих материалов, ни даже современный вид, вызвавший отторжение у тех, кто привык к дизайну нулевых.

Вы наверняка спросите: а есть ли смысл читать журнал, когда появился новый сайт? Конечно, есть! Да, новости из журнала уже ушли в онлайн, рецензии начинают появляться на сайте раньше, но самое ценное — уникальные статьи лучших авторов — останутся на страницах бумажного «Мира фантастики», пока вы его читаете. А ещё он приятно пахнет бумагой и шелестит краской... или я что-то путаю... Ну вы поняли.

Текст: Родион Ильин

## Фантастическая панорама

### Предвыборные звёздные войны в Одессе

Не секрет, что в Украине в последнее время часто ломают советские памятники — причём новые законы даже предписывают это делать. Бронзовой скульптуре Ленина, некогда установленной на территории одесского завода «Прессмаш», была назначена такая же незавидная участь.

Однако местный художник и скульптор Александр Милов нашёл необычный способ сохранить статую. Он представил проект по переделке памятника — теперь вместо вождя пролетариата с пьедестала взирал Дарт Вейдер.

Сначала статую отреставрировали и укрепили, затем одели в титановый костюм и шлем, приделав новые элементы на специальный клей, которым космонавты пользуются в безвоздушном пространстве. Наконец, в голову скульптуры вмонтировали устройство для раздачи бесплатного Wi-Fi.

На открытие памятника приехал не кто иной, как Чубакка. Когда вуки успел перейти на Тёмную сторону, неизвестно, но это не обернулось для него ничем хорошим. В конце октября, когда в Одессе проходили выборы депутатов горсовета, Чубакку задержала полиция. Вуки сидел за рулём одной из машин, которая привезла команду Дарта Вейдера на выборы. Да, лорд ситхов активно участвует в политической жизни страны.

На требование предъявить документы Чубакка ответил отказом и был доставлен в отделение. Нарушителя приговорили к штрафу, однако вуки заявил, что не может его выплатить, поскольку все его средства хранятся в галактическом банке, не имеющем отделений на планете Земля. Заметим, что лорд ситхов, комментируя ситуацию, сказал, что Чубакка — домашнее животное и у него нет прописки, поскольку он живёт в катакомбах.

Ну а по итогам выборов в Сенат... вернее, в горсовет прошёл император Палпатин. Полное его имя — Палпатин Дмитрий Викторович; как утверждается, он работает императором в ООО «Палпатин финанс групп». К слову, в выборах принимали участие целых сорок четыре Дарта Вейдера, среди которых была и одна женщина — Вейдер Дарт Александровна.

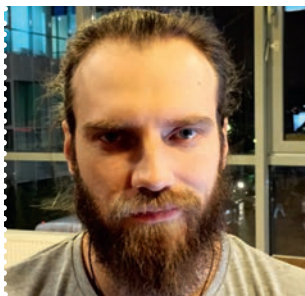
Мы будем следить за ситуацией в Одессе. Когда там построят Звезду смерти, мы обязательно вам сообщим.

Фотографии взяты с сайта [vader.com.ua](http://vader.com.ua)









## Разговор с Игорем Задорным

Игорь Задорин родился в 1978 году в городе Каменск-Уральский. Учился во ВГИКе на экономическом факультете. В 2010-м занялся продюсированием анимационных проектов. Был среди учредителей кинокомпании «Реновацио интертейнмент» — она одна из первых стала использовать технологию motion capture для производства высокотехнологичных фильмов. В 2012 году основал компанию «Задорин интертейнмент», которая занимается производством кино и анимации для широкой аудитории.

# «Богатырь — это наше всё»

В нашей стране нечасто снимают фэнтези. Поэтому любой подобный проект, да ещё такой масштабный, как «Богатырь», сразу привлекает внимание. До выхода картины ещё далеко, но мы решили заранее пообщаться с продюсером фильма и узнать, чего нам ждать от грядущего фильма про столкновение былинных героев с Жащим Бессмертным. А заодно создатели фильма поделились с нами несколькими эксклюзивными концепт-артами.

**Игорь, скажите, как вам пришла в голову идея этого проекта? Почему именно «Богатырь»?**

Во-первых, богатырь — это наше всё. Это главный былинный персонаж, герой русского фольклора, русских сказок и достаточно известных советских фильмов. Во-вторых, я очень люблю фэнтези, но в нашей стране мало кто им занимается, поскольку это очень сложный жанр. Постановка фэнтези-фильма требует огромных усилий. Мы это понимаем, но тем не менее решили взяться за фильм. Плюс ко всему жанр фэнтези — самый популярный и масштабный во всём мире. Мы считаем, что наш проект будет интересен не только в России.

**Вы рассчитываете, что он получит успех на Западе?**

Мы уже ведём переговоры с серьёзными европейскими и вообще мировыми дистрибьюторами. И у них огромный интерес к этому проекту. Они верят, что наш фильм может выстрелить.

**А есть ли какие-то западные проекты, с которыми вы можете сравнить «Богатыря»?**

Ну, конечно, все постановщики фэнтези говорят: «Мы хотим сделать «Властелин колец». Мы не исключение в этом плане. «Властелин колец» — самый знаковый, самый популярный, очень интересный и крутой проект в жанре фэнтези. И мы тоже движемся в этом направлении. В «Богатыре» будет много приключений и путешествий. На данный момент мы рассматриваем этот проект как трилогию. В первой части всё будет выстроено вокруг масштабной битвы. Во второй мы сделаем акцент на путешествиях.

**«Властелин колец» славен своим проработанным миром с множеством разных рас, локаций, языков... Можете немного рассказать о вселенной «Богатыря»?**

Мы разрабатываем «богатырскую» вселенную уже два с половиной года. В этой вселенной

есть несколько миров, в каждом из которых свои законы, свои расы. Богатыри — это, собственно, наша Русь. Конечно же, с фэнтезийным уклоном, то есть не чисто историческая Русь, а сказочная. Пока я не могу детально рассказать о других мирах, они в процессе разработки, но совершенно точно будет Царство Кощеево. Кощей — главный злодей, и отсюда он пришёл со своим войском, чтобы захватить русские земли.

**А почему главным героем вы сделали именно богатыря Ратибора, а не какого-то известного персонажа вроде Ильи Муромца или Алёши Поповича?**

Илья Муромец — реальный исторический персонаж, который имеет своё прошлое. Оно нам известно, нельзя просто так взять и исказить его. Если бы мы снимали фильм про Илью Муромца, нужно было бы опираться на исторические факты. Это наше жизненное правило: нельзя ничего коверкать. Почему Ратибор? Просто выбрали это имя из множества. Этот персонаж — собирательный образ всех былинных богатырей.

**А ещё какие-то узнаваемые образы из былин появятся в вашем фильме? Соловей-разбойник, например?**

Да, вы угадали, в нашем фильме появится именно Соловей-разбойник. Правда, выглядеть он будет иначе, чем в былинах. Там он какой-то непонятный, плешивый, небольшого роста. Станный персонаж. Мы решили сделать его очеловеченным. Настоящим разбойником со своей бандой, которая живёт в лесном поселении. Изначально это нейтральный персонаж, он не поддерживает ни одну сторону, сам за себя. Как некая третья сила. Но на события фильма он окажет большое влияние.

**Когда вы придумывали сказочных существ для фильма — например, злодеев Выродков, — чем вы больше вдохновлялись, мифологией или современным фэнтези?**



В нашем фольклоре есть много разной нечисти. Мы опять же решили создать собирательный образ. Выродки — обобщённое зло, сочетающее черты нескольких былинных персонажей.

**А если взять главного злодея, Кощея Бессмертного? Насколько он похож на традиционный сказочный образ?**

Если взять те же советские фильмы, Кашей там несколько ироничен, забавен, как почти все в советских сказочных историях. У нас совершенно другая концепция этого персонажа. Он имеет фольклорные характеристики — например, его смерть далеко и надёжно спрятана, — но он совершенно иной как внешне, так и по характеру. Кашей — по-настоящему злой и жестокий персонаж, который не остановится ни перед чем ради достижения своей цели. А цель у него одна — порабощение мира.

**Получается, что в «Богатыре», как и во «Властелине колец», абсолютное добро борется с абсолютным злом? Всё как в классических сказках?**

Конечно, персонажи имеют объём, иначе на них попросту будет неинтересно смотреть. Тем не менее мы придерживаемся классики.

**В последнее время богатыри ассоциируются в первую очередь с работами студии «Мельница». Их забавные детские мультфильмы разительно отличаются от вашего проекта. Примут ли зрители более серьёзный тон, совершенно другой образ богатырей?**

Богатыри студии «Мельница» — персонажи в первую очередь комедийные. Поэтому они и выглядят соответствующе. Студия хорошо поступила, что взялась за богатырскую тему, которую мало кто поднимал в последние годы, хотя тема-то благодатная. Они неплохо привили её народу. Теперь настало время создать образ настоящих богатырей. Не мультяшных, не комедийных, а настоящих, брутальных, какими они и должны быть.

**А в современном славянском фэнтези вроде «Волкодава» есть образы, приближенные к вашему видению богатырей?**

Нет, это совсем не наша история. Мы больше стремимся в былинность, нас привлекают классические фольклорные образы, их величие, масштаб, сказочность. Не то чтобы меня что-то отталкивало в славянском фэнтези, но ничего особо и не притягивает.

**Как вы выбирали режиссёра для проекта?**

Мы с Екатериной Гроховской в творческом тандеме уже пятнадцать лет. У нас с ней много совместных проектов, и мы очень хорошо друг друга понимаем. Видим всё в одном ключе. Так что выбор был очевиден.

**Вы говорили, что у вас задуманы комикс и игра по мотивам фильма. Можете рассказать подробнее про эти проекты?**

Комикс сейчас в разработке. Я думаю, он выйдет незадолго до фильма. Это будет не серия комиксов, а большой графический роман. Что до игры, мы сейчас ведём переговоры с одной студией на предмет сотрудничества.



На съёмках «Богатыря»

В нашей компании мы тоже открыли отдел для разработки игры, сейчас десять человек работает над демо-уровнем для этого проекта. Видим мы эту игру похожей на TES: Skyrim или «Ведьмака».

**У вас был очень впечатляющий стенд на Comic Con Russia. Как вас воспринимала публика? Что они говорили по поводу вашего проекта?**

Вокруг стенда был огромный ажиотаж. Первая реакция была: «Неужели это делают в России?» Мы вообще там были едва ли не единственным русским проектом. Рядом с нами стояли стенды Fox, «Игры престолов» и прочих крупных брендов. Мы сделали ставку на экспозицию. Все четыре дня стояла огромная очередь, чтобы сфотографироваться на стенде.

**Фигуры на стенде — это персонажи, которые появятся в фильме?**

Да, там их было два. Один большой, другой маленький. Уже изготовлены их трёхмерные модели для фильма, и мы сделали точные копии этих моделей. Единственное отличие — масштаб: в фильме они в полтора раза больше, нежели на стенде.

**Зрелищность — явный конёк «Богатыря». Вы делаете ставку именно на неё или планируете мощный драматичный сюжет, который будет притягивать к себе не меньше внимания?**

Мы делаем ставку на кино. Кино — это цельное произведение, оно не может быть только зрелищным или только драматичным. Главное — чтобы зритель полюбил фильм, выйдя из зала.

Стенд «Богатыря» на Comic Con Russia привлёк к себе массу внимания





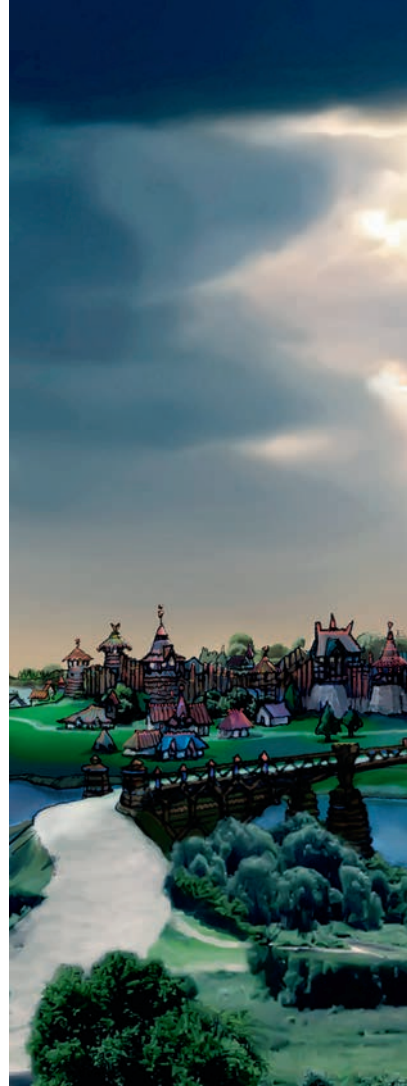


# БОГАТЫРЬ

ЕСЛИ НЕ ГОТОВ УМЕРЕТЬ - ПРОИГРАЕШЬ

ZADORIN

На плакате фильма красуется Ратибор, лидер богатырской дружины. Человек-воин. Немного словен, сдержан в эмоциях. Живёт не только по закону, но и по собственному кодексу, где нет места лукавству. Отважен и очень силен, окружён группой верных ему богатырей. В бою предпочитает меч, но владеет всеми видами оружия. Сражается пешим либо на верном белом коне с длинной гривой.



Соловей-разбойник — предводитель банды, которая промышляет грабежом казённых и купеческих повозок. Помогает бедным. Простые люди его уважают, бегущие от произвола местных властей присоединяются к нему. Живёт по собственным законам, не признавая главенства знати. Ненавидит любую официальную власть. Свободолюбив. По натуре — бунтарь и лидер. Авторитарен, умён и хитёр. Передвигается на боевом медведе Аркуде.







Самый крупный город княжества, выполненный в специально созданном для фильма архитектурном стиле, основанном на русских сказках. Центральное место в городе занимает дворец Великого Князя, воздвигнутый на берегу широкой реки. Его башни видны со всех городских окраин.

Город заселён важными придворными и богатыми купцами, чьи величественные хоромы раскинулись вблизи дворца. Далее расположились дома ремесленников, мастеровых и разнообразных княжеских служащих. Ещё дальше разметались дома прочего люда.

Дом Ратибора. В его очертаниях сочетаются величие белокаменных хором и скромность деревянного зодчества. Дом свободен от излишней роскоши, но сделан с большой любовью. В этом доме из года в год с неусыпаемой надеждой ждут героя-богатыря его супруга и дети.







Деревянная пограничная крепость, острог на берегу широкой реки. По сюжету в эту крепость прибывает богатырская дружина и после внезапного вражеского нападения начинает её оборонять.

Противоположный крепости берег реки, где сосредоточены вражеские силы Выродков. Выродки рубят лес и строят плоты, на которых собираются переплывать на другой берег.





Кащей Бессмертный,  
лидер армии Выродков.  
Инфернальный тип.  
Безжалостен, скрытен,  
агрессивен, деспотичен  
и мстителен. Ненавидит  
людей и жаждет  
разрушений.



Громилы и Мрази — продукты  
генной инженерии Выродков, соз-  
данные для военных целей. В мир-  
ное время не используются.

Громила — огромное мон-  
струозное существо четыре  
метра ростом. Передвигается  
медленно, имеет большую раз-  
рушительную силу.

Мрази перемещаются как  
на четырёх лапах, так и на двух.  
Ростом не более полутора ме-  
тров. Очень подвижны, агрессив-  
ны, не чувствуют боли. У Громил  
к каждой руке прицеплена свора  
Мразей.







# Владдыка Трансильвании

## ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СЛЕДАМ ДРАКУЛЫ

«У него был своеобразный способ уборки: он попросту проглотил всех мух и пауков, заключённых в коробках, прежде чем я смог остановить его.  
Брэм Стокер «Дракула»»

Граф Дракула – самый знаменитый вампир. Его имя стало нарицательным, а образ, созданный в конце XIX века Брэмом Стокером и обыгранный в бесчисленных фильмах, сделался хрестоматийным. Замок в горах Трансильвании, верные слуги-люди, чёрный плащ с алой подкладкой, три невесты, умение превращаться в летучую мышь... Как и другие знаменитости, граф и его прототип оставили множество следов в разных городах и странах.



■ Влад Дракула.  
Не совсем портрет,  
скорее карикатура

Это все знают, но мы напомним: прообразом вампира был Влад III Басараб по прозвищу Дракула, господарь средневекового княжества Валахия, национальный герой современной Румынии. Турки, с которыми он сражался всю жизнь, ласково прозвали его Казыклы, то есть «Кольщик», из-за привычки сажать пленных на кол. На румынском это звучит как «Цепеш», и многие ошибочно считают это фамилией Влада. Но сам он, услышав такое обращение, скорее всего, тут же подтвердил бы репутацию, посадив невежу на кол. Прозвище Дракула (сын дракона) господарь получил как сын Влада II по прозвищу Дракул (дракон), а их потомки звали себя Дракулешти.

В романе «Дракула» граф для конспирации утверждал, что Влад не он сам, а его далёкий предок, но расхваливал «не-себя» уж очень явно:

«...когда знамёна валахов и мадьяр склонились перед полумесяцем, кто же, как не один из моих предков, переправился через Дунай и разбил турок на их же земле? Что был действительно Дракула! Какое было горе, когда его недостойный родной брат продал туркам свой народ, навлекиши на него позор рабства! Не он ли, этот Дракула, был тем, кем вдохновлён был другой его одноплеменник, который в более позднее время снова и снова переправлялся со своим войском за реку на турецкую землю; который, будучи разбит, выступал снова и снова, хотя и возвращался один с кровавого поля битвы, где полегло его воинство.

Брэм Стокер «Дракула»»

Так что внимания заслуживают как места, связанные с жизнью Влада Цепеша, так и следы вымышленного графа. В любой



туристической фирме Румынии вам предложат несколько маршрутов, но мы разработали собственный.

## ВЛАД ЦЕПЕШ

Влад Басараб родился в 1431 году в городе-крепости Сигишоара (между прочим, на тот момент — единственная постоянно населённая крепость в Европе). Дом, где это произошло, известен — он находится в Сигишоаре по адресу Cositorarilor, 5, на углу с Музейной площадью, у самой Часовой башни. Прямо в центре Старого города, находящегося под защитой ЮНЕСКО.

С XV века дом, конечно, перестроили (то, что мы видим сейчас, относится к XVII столетию), но кое-что сохранилось со времён Дракулы. На втором этаже осталась фреска с изображением Влада II и княгини Василисы, родителей нашего героя.

Сейчас в этом доме работает ресторан, где подают традиционную румынскую еду, а заодно томатный суп «Дракула», «кровавую Мэри», мороженое с красным сиропом и тому подобное.

Перейдём к загадочному замку Дракулы, где он якобы дожил до XIX века. Если верить Брэму Стокеру, замок стоял в ущелье Борго (ныне — перевал Тихуца), «на высоте 1000 футов на крутом утёсе, вокруг которого шёл глубокий обрыв, отделявший от него окружавшие со всех сторон горы».

В реальности на звание замка Влада Цепеша претендуют как минимум две крепости. Во-первых, крепость Поэнари рядом с городом Тырговиште, столицей средневековой Валахии. Построена она в XIII веке и до наших дней не сохранилась. Желаящие могут подняться по полутора тысячам ступеней и полюбоваться развалинами стены и дозорной башни.

Здесь Влад Цепеш долгое время жил, а его жена Елизавета покончила с собой — бросилась с башни, узнав о смерти мужа (весть оказалась ложной). Жестокий князь был потрясён смертью жены, и эта история вдохновила поздних авторов написать миллион романтических историй.



■ Предки Дракулы: семейное фото

■ Дом, где родился Дракула: ресторан и мемориальная доска



Во втором же замке Влад разве что ночевал пару раз. Зато, похоже, именно он фигурирует в книге. Замок Бран находится в тридцати километрах от Брашова и выглядит точно как описал Стокер. Причём это единственный замок в Румынии, подходящий под описание.

*Обширный, развалившийся замок, высокие окна которого были темны и мрачны, а обломанные зубчатые стены при свете луны вытянулись в зигзагообразную линию <...> анфилада комнат расположена на южной стороне замка, а окна этой комнаты выходят на запад и юг. С той и с другой стороны зияла громадная пропасть.*

Судьба замка была нелёгкой, он много раз переходил из рук в руки. По легенде, самого Влада однажды пытали в местной тюрьме. Сейчас же Бран принадлежит потомкам румынской королевской династии. Коммунисты, придя к власти, конфисковали у монархов



■ Замковый двор Брана

■ Бран выглядит и в самом деле довольно зловеще





## ПАМЯТНИКИ ВЛАДУ ДРАКУЛЕ

Румыны торгуют памятью о графе-вампире направо и налево, однако не забывают и об историческом Владе, который не только казнил неугодных, но и сражался за освобождение Румынии от турецкого ига, строил церкви, жертвовал монастырям и занимался благотворительностью. Всего в Румынии не менее семи памятников валахскому господарю. А вот вымышленный граф монумента не удостоился.



■ Памятник в Бухаресте



■ Памятник в Тырговиште, столице средневековой Валахии



■ Памятник в Сигишоаре, где Влад Цепеш родился

абсолютно всё, но владельцы восстановили интерьеры, так что фанаты Дракулы могут полюбоваться средневековой мебелью, оружием и даже сокровищами. Кстати, владельцы гордятся тем, что им принадлежит замок вампира. Рядом с ним находится «Лабиринт ужасов» и продаётся сухое красное вино «Вампир».

*Кроме этих двух, на звание резиденции Дракулы претендуют замок Корвинов, где Влада держали в плену семь лет, и Оравский град (расположенный вообще в Словакии), где снимали знаменитую экранизацию «Дракулы» — «Носферату: симфония ужаса». Прототипом книжного замка ещё называют замок Слэйнс в Шотландии, где Стокер гостил за пару лет до написания романа.*

■ Настоящий потайной ход в Бране, а как же без него



Жизнь Влада Цепеша увлекательна, но нас больше интересует то, что произошло с ним после смерти. Как он умер и что случилось с его телом, доподлинно не известно. Если пара исторических свидетельств о смерти Дракулы ещё есть, то в поиске могилы опираются на легенды. А могил у господаря минимум две.

Во-первых, в монастыре Снагов в сорока километрах от Бухареста. В пользу этого варианта говорит народное предание, но археологические исследования там тоже проводились. В тридцатых годах в притворе храма Благовещения Пресвятой Богородицы нашли скелет человека в богатой одежде и корону. Правда, по легенде, голову Дракулы отрубили и увезли в Стамбул, а у этого тела голова есть.

*...к северу от главного входа был обнаружен камень без надписей... Внутри лежал скелет. На нём виднелись фрагменты вылинявшего пурпурного одеяния из парчи, очень похожего на венгерский кафтан, в котором Дракула изображён на портрете, хранящемся в замке Амбрас. <...> Рядом были обнаружены остатки короны, украшенной клуазоне.*

**Рэймонд Макнелли, Раду Флореску  
«В поисках Дракулы»**

■ Сувениры в Бране продают исключительно вампирские







■ Храм Благовещения, где, возможно, лежит Дракула

По второй версии, Влад похоронен в монастыре Комана, тоже возле Бухареста. Эта версия принадлежит румынскому учёному Константину Резакевичи. Он утверждает, что Дракулу похоронили в могиле без опознавательных знаков и украшений. При раскопке же Команского монастыря, основанного Дракулой (да-да, при жизни вампир был фанатичным православным христианином и жертвовал церкви огромные суммы), был найден фрагмент сгоревшей деревянной церкви XV века. И безымянная могила — расположенная как раз там, где следовало хоронить основателя монастыря. В могиле не нашли никаких княжеских символов, зато там лежал скелет без головы.

Впрочем, всё это ерунда. Мы же знаем, что граф Дракула вовсе не умер!

### ГРАФ ДРАКУЛА

Но давайте пройдемся по местам, связанным исключительно с вымышленным Дракулой из романа. Они вполне реальны, и там тоже есть на что посмотреть.

■ Символическое надгробие Дракулы



■ Команский монастырь, ещё одна остановка на нашем пути

Начать придётся всё равно с Трансильвании, с перевала Тихуца, где и жил книжный вампир. Ни одного средневекового замка там не сохранилось, зато выстроен отель с предсказуемым названием Castel Dracula. Места вокруг невероятно красивые, а зимой можно и на лыжах покататься. Номера в отеле недорогие, люксы названы в честь героев романа и отделаны в готическом стиле, в саду стоит бюст Брэма Стокера — в общем, счастье для фаната. В отеле проводят свадьбы, конференции и вечеринки (особенно на Хэллоуин), а в подвале есть ещё одна могила графа Дракулы. Может быть, настоящая?

Если деревенская жизнь не для вас, есть и другой отель, связанный с вампиром, — в очаровательном средневековом городке Быстрица. Именно там, в гостинице «Золотая корона», останавливался Джонатан Харкер, приехав в Трансильванию. К сожалению, та гостиница, «выдержанная в старинном стиле», не сохранилась (или



■ Castel Dracula: бедненько, но чистенько

■ Развалины аббатства Уитби





■ Музей Дракулы в Уитби



■ Церковь Святой Марии. На кладбище рядом с ней граф и встретился со своей жертвой



не существовала), и сейчас её место занимает современный отель *Cogoana de Aur*. Интересен он тем, что помимо обычного ресторана здесь есть «Салон Джонатана Харкера», где до сих пор кормят теми же блюдами, которые ел герой в XIX веке. Надо сказать, он очень их хвалил.

Оставим Трансильванию и переместимся в Англию, где происходит большая часть событий «Дракулы». Граф высадился в Уитби — с него и начнём.

Порт Уитби расположен в устье реки Эск на восточном побережье Северного Йоркшира. Городок (тогда — аббатство) был основан в VII веке святой Хильдой. К тому моменту, как в Уитби приехал Брэм Стокер, от аббатства остались только живописные руины, а сам город ассоциировался с культурой викторианских танатофилов — любителей романтической смерти. Во время траура (крайне модного в викторианское время — сама королева носила траур по мужу сорок лет) разрешались украшения исключительно из гагата, осадочной горной породы с жирным чёрным блеском. Добывали и обрабатывали гагат как раз в Уитби.

Именно после визита в это романтическое место Брэм Стокер начал писать роман и здесь же дал имя своему герою — до этого он звался просто «графом Вампиром». Так что Уитби можно считать родиной Дракулы. Здесь происходят события трёх глав романа, и именно здесь граф укусил свою первую английскую жертву, Люси.

Сейчас в городе проводится множество «дракульских» экскурсий — от мемориальной

■ Albemarle, Лондон. 1887 год постройки



скамьи Брэма Стокера и дома, где останавливался писатель, до церкви Святой Марии, где Дракула укусил Люси. А ещё в Уитби есть небольшой музей Дракулы.

*Аббатство Карфакс, основная британская резиденция Дракулы, находилось в посёлке Пурфлит. В принципе, здание под названием Карфакс стояло там ещё недавно, в семидесятых, только построено оно было в начале XX века и никакой древней часовни там, конечно, не было. Поэтому домом Дракулы назначили единственную относительно старинную постройку в городе — Пурфлит-хаус, возведённый в 1791 году.*

Из Уитби Дракула переехал в Лондон, где и происходит большая часть романа. Нам известны два его лондонских адреса — в этих домах он хранил саркофаги, привезённые из Трансильвании. Это дом 347 по улице Пикадилли, «в нескольких шагах от большой, недавно выстроенной белой церкви», и дом 197 на Чиксэнд-стрит в Уайтчепеле — самом маргинальном районе тогдашнего Лондона, где жили эмигранты с Ближнего Востока. Правда, в современном Лондоне таких домов на этих улицах просто нет. Ещё было здание на Джамайка-Лэйн, где тоже хранились саркофаги, но его номер не сохранился. Так что полюбоваться домами Дракулы не получится.

Зато известно, где жили другие герои романа. Во-первых, это отель *Albemarle* на Пикадилли, 60, место обитания Артура Холмвуда. Сейчас тут офисное здание, а заодно — великолепный пример викторианской архитектуры. Розовый особняк, украшенный терракотовыми медальонами, заслуживает внимания сам по себе. Во-вторых, отель *Berkeley*, где остановился профессор Ван Хельсинг, на углу Пикадилли и Беркели. Его перестроили в начале XX века, и теперь это один из самых престижных отелей Лондона. Так что смотреть тут не на что, а селиться — дорого.

Отправимся лучше на Хайгейтское кладбище. Исследователи сходятся в том, что именно оно описано как кладбище Кингстэд, где похоронена ставшая вампиром Люси. Это одно из самых модных в викторианские времена кладбищ со множеством готических могил и статуй, там покоятся Карл Маркс, Джордж Элиот, Дуглас Адамс и множество других знаменитостей.

Но для нас важно то, что Хайгейт считается самым мистическим кладбищем в Лондоне. Последний вампир восстал там из гроба в 1982 году (по крайней мере, об этом много говорили). А благодаря готическим мавзолеям и надгробиям это кладбище часто снимают в фильмах ужасов. В том числе и в паре «Дракул».

\* \* \*

В отличие от многих других историй, события «Дракулы» происходит во вполне конкретных городах, на конкретных улицах, и со временем на них появляются аттракционы и музеи для туристов. Кого-то, может быть, возмутит то, как хозяева этих мест наживаются на вымысле и легендах. Но если подумать, разве это плохо? Ожившие места из книг и фильмов делают наш мир немножко более загадочным, мистическим и волшебным. 🧛





# КАЧАЕМ МОЗГИ-И-И!

## ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ СТАЛИ ЗОМБИ?

«Вот встаёте вы утром, идёте на кухню — пельмени в кастрюлю забросить, но что-то явно не так. «Ваша походка стала ещё более медленной и шаткой, чем обычно, взгляд ещё более утомлённым, а вместо пельменей вам вдруг захотелось увидеть в кастрюле голову соседа, разбудившего вас дрелью в такую рань. О боже, да вы, кажется, зомби!

«Что же делать? Сегодня мы ответим на этот важный вопрос. «Быть зомби — это интересно, познавательно и весело. Тут главное — не теряться, держать голову в холоде и следовать нашим простым советам. «Вырезать и сохранить!

### УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВЫ НЕ ОДНИ

Для начала убедитесь, что вы не одиноки и вокруг вас тоже зомби. История знает немало случаев, когда зомби-апокалипсис завершался, так и не начавшись. Если у вас окажется слишком мало братьев по разуму, то всех представителей вашего вида быстро перебьют и веселиться вы будете в полном одиночестве, а это совсем не круто. Или вообще бесславно умрёте ещё раз: пуля в лоб, и все дела.

Так что либо приходите на работу к семи утра и терроризируйте коллег, либо бегайте по улицам, приставайте к прохожим и страстно кусайте в губы (или куда вы там предпочитаете) пробегающих мимо красоток. Словом, занимайтесь тем же, чем обычно. Если вскоре в городе пропадут вечерние пробки — значит, вы всё сделали правильно и можно приступать к следующему пункту.



«Самое забавное в обсуждении зомби-апокалипсиса — это то, как все собираются запастись оружием, провиантом и укрываться где-то, отбиваясь от толп зомби. «Да 99% сами будут в этой же толпе идти.

Я хочу быть подготовленным зомби, чтоб какой-то м\*\*\*к не снёс мне голову катаной в первую же ночь зомби-апокалипсиса.

Из цитатника Bash.im

■ Мир без пробок! Не об этом ли мечтают жители густонаселённых городов? Зомби-апокалипсис элегантно решит эту и многие другие проблемы

■ В сущности, обычный день распродаж в супермаркете





■ Цените своих друзей! После зомби-апокалипсиса вы станете ближе, чем когда бы то ни было, а все прежние обиды уйдут в небытие («Зомби по имени Шон»)

■ Ваша девушка определённо рада вас видеть («Зловещие мертвецы»)



### НАВЕСТИТЕ ЗНАКОМЫХ

Нет ничего более глупого, чем отмечать гибель мира в одиночку. Поэтому вы должны обязательно навестить старых друзей и сделать так, чтобы они присоединились к общему веселью. Извлеките из апокалипсиса побольше пользы. Это же самая массовая вечеринка, похлеще хэллоуинской!

■ Настоящие друзья примут вас таким, какой вы есть. Они всегда поймут вас, даже если вы не сдержитесь и ненароком срыгнете на прохожих («Ходячие мертвецы»)

Загляните в гости к своей бывшей и сделайте с ней то же самое, что она делала с вами все эти мучительные годы, полные тоски и уныния: ме-е-дленно выежьте ей мозг. Ваши прежние отношения это, конечно, не вернёт (некоторым людям даже зомби-апокалипсис не поможет), зато преобразует их в принципиально новые, более чистые и светлые. Вы будете счастливы вместе, вот увидите!



### ПОСМОТРИТЕ ТЕЛЕВИЗОР

Исследования британских учёных неоспоримо доказывают, что большинство современных зомби регулярно смотрят телевизор и даже получают от увиденного удовольствие. Попробуйте! Тем более что потом, когда начнётся апокалипсис, смотреть всё равно будет нечего.

Ну а если вы хотите идти в ногу со временем и быть современным зомби, заведите себе самый дорогой смартфон последней модели — другие зомби совершенно точно это оценят. И обязательно купите очки в толстой оправе и свитер, желательно с оленями. Если не хватит денег, заложите квартиру или машину — в прекрасном новом мире они вам уже не понадобятся.

### ЗАЙМИТЕСЬ СВОИМ ТЕЛОМ

Классические зомби — это скучно и банально. А вот зомби-мутанты — замечательное модное веяние, которому вы просто обязаны следовать. Проверьте свою ловкость, попробуйте забраться на дом, посмотрите, нет ли у вас лезвий вместо рук и не плюётся ли вы случайно кислотой. Ну, хоть какая-то способность у вас должна быть! Даже если вас раздует из-за кишечных газов, это тоже хорошо. Вам же мир надо захватить, а в таком деле сгодится всё.

Но если вы всё-таки тривиальный, с трудом перебирающий ногами ходячий мертвец, не расстраивайтесь. Если вы читали «Мобильник» Стивена Кинга, то знаете: возможно, всё ещё впереди. А пока что оставайтесь в толпе и плывите (точнее, шаркайте ногами) по течению.

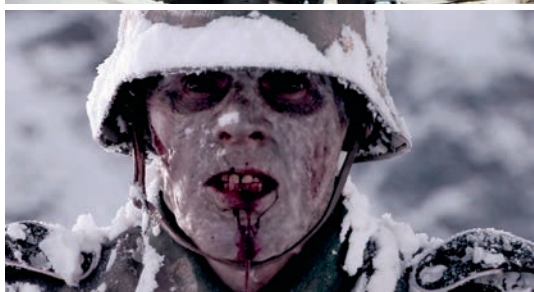
### БЕРЕГИТЕ ГОЛОВУ

Посмотрите «Ночь живых мертвецов», «Ходячих мертвецов», «Дневники мертвецов» и «Землю мертвецов». Вы ведь умный зомби и готовы учиться на чужих ошибках. Эти фильмы научат вас основам выживания в новом мире.

Сначала вас совершенно точно захотят убить военные, которые, имея ракеты и даже танки, не сразу поймут, что их противники умирают, только когда им стреляют точно в голову. Но потом будет хуже — найдутся герои, которые раскроют ваш секрет, и тогда кушать три раза в день станет уже гораздо тяжелее.



■ Раздобудете танк — будет просто замечательно! Но и обычная каска подойдёт на первое время («Ходячие мертвецы», «Операция «Мёртвый снег»)



■ Главное — беречь голову! («Добро пожаловать в Зомбилэнд»)

Для начала защитите голову. Дорожные конусы и вёдра не прокатят — здесь вам понадобятся либо военные каски, либо шлемы бойцов полицейского спецназа. Кстати, оторванные у этих бойцов головы тоже сгодятся: прикрепляете их на плечи, и вот уже обычный живчик не сразу может определить, по какой голове стрелять!

### ОДЕВАЙТЕСЬ НЕБРОСКО

Зомби в ярко-красной рубашке, мини-юбке и на каблуках (вне зависимости от пола) привлекает к себе излишнее внимание снайперов, да и вообще чересчур уж приметен на фоне городского пейзажа. Сливаетесь с серостью и унынием повседневности, будьте блёклой дохлой мышкой. Вам теперь незачем стараться ради людей, и вы можете носить то, что практично, а не то, чего от вас ждут!

Идеальный наряд должен включать в себя рваные грязные рубашки, штаны из мусорных мешков, шапочку из автомобильной покрышки, маску для лица, сделанную из старого йогурта и просроченных огурчиков, а также обязательный мох из ушей. В таком виде можно просто сесть у обочины и ждать, пока мимо пробежит кто-нибудь живой. Он, конечно же, по привычке не обратит внимания на тот ужас, который вы собой представляете. Сам виноват.

### ЗАПУСКАЙТЕ СТАРТАП

Любой зомби-апокалипсис рано или поздно приведёт к недостатку свежих человеческих мозгов, и тогда начнётся голод. Будьте на шаг



■ От зомби-апокалипсиса одни плюсы. Да здравствует практичная одежда! (Dead Rising 3)

вперед: организуйте ферму по выращиванию людей и сеть продуктовых гипермаркетов для зомби «Сладкая извилинка». Когда зомби сократят население Земли и увеличат свою популяцию, они побегут к вам. Валюту, которой они будут расплачиваться, придумайте сами. Монополизировав бизнес, вы фактически станете главным среди зомби и даже сможете прикупить себе новенький айфон.

А быть может, вы творческая натура? Тогда запускайте стартап — например, социальную сеть для зомби. Пускай они фотографируют людей в Зомбиграм перед тем, как их съесть, и ставят хэштег #brains. Помните, чем больше сфер зомби-деятельности вы будете контролировать, тем лучше сможете устроиться, когда случится дефицит людей. Будьте дальновидным зомби!

### ПРОСТО НАСЛАЖДАЙТЕСЬ НЕ-ЖИЗНЮ!

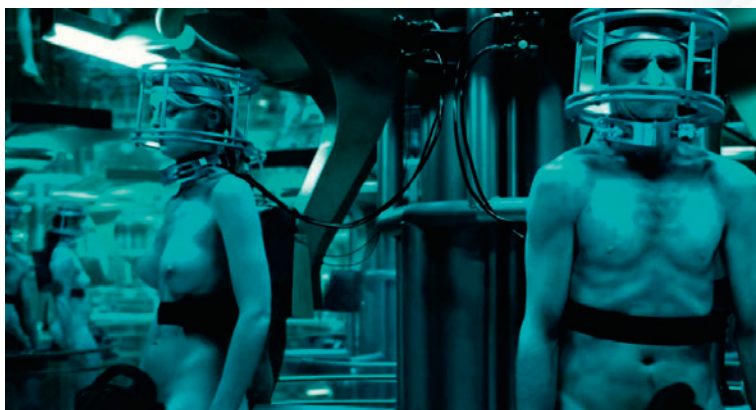
Даже если с бизнесом не выгорит (например, ваши сотрудники съедят весь товар), не расстраивайтесь. Голод не тётка, в лес не убежит. По крайней мере, вам никуда не надо идти с утра, не надо оплачивать счета и тратить зарплату на алименты, не надо думать, куда убрать летнюю резину. Даже делать зарядку по утрам не надо! Идите вперёд, путешествуйте, открывайте для себя новые страны, потому что уж кому-кому, а зомби точно визы не нужны. Самое время увидеть Париж и... и... ну...

\* \* \*

Представьте, что у вас бессрочный отпуск, во время которого не надо ехать на дачу и копать огород, не надо слушать звук соседского перфоратора (вы уже ведь сходили к соседу в гости и вежливо попросили так больше не делать), не надо делать НИ-ЧЕ-ГО.

Как только вы это поймёте, ваше новое состояние станет лучшим, что с вами когда-либо случалось. Вы больше не потеете, не сидите и не набираете неудобный жирок. Вы — подгнивающий король мира! Так пользуйтесь этим. Ваша не-жизнь только начинается. 🦋

■ Вампиры в «Воинах света» разводили людей ради крови. А вы чем хуже?



Материал также опубликован на [lgromania.ru](http://lgromania.ru)



# Косплей месяца

БЕЛЛЬ

ПРОИЗВЕДЕНИЕ: «Красавица и чудовище» (1991)

ПЕРСОНАЖ: Белль

МОДЕЛЬ: Анна Руднева (Тао Бертен)

ФОТОГРАФ: Алиса Курганская (Clover)

## Как началось ваше увлечение косплеем? Кто был первым персонажем?

Интерес к косплею появился после того, как я начала читать мангу. Моим первым героем тоже стал персонаж манги — Грелль Сатклифф из «Тёмного дворецкого» (Black Butler).

В первое время я не знала, с чего начать и куда идти, но потом увидела в одной группе альбом «ищу косплееров» и выложила туда свою фотографию. Меня тут же пригласили в косбенд, ну а там уже началось знакомство с этим миром.

## Как вы выбираете героя для косплея?

Сейчас я делаю тех, кто мне нравится с детства. Не представляю, как можно косплеить без любви и интереса к персонажу.

## Какие ещё образы у вас есть? Какого персонажа вы бы хотели воплотить?

У меня много образов, но все самые любимые — по Disney. Разумеется, среди них Мерида и Аврора — две мои другие любимые принцессы.

А вот о своих планах я распространяться не люблю — вдруг так и не сбудутся?

## Кстати, а почему именно Мерида, Белль и Аврора? Почему вы предпочли их другим принцессам?

Мерида мне близка по духу, ведь я очень люблю Шотландию. Когда вышел мультфильм «Храбрая сердцем», я моментально влюбилась в его главную героиню.

А Аврора и Белль мои любимые принцессы ещё лет с пяти, я с ними росла и вообще всегда хотела быть похожей на Белль.

## Некоторые профессиональные косплееры утверждают, что образ нельзя считать завершённым, если ты внутренне и внешне не соответствуешь своему персонажу. Согласны ли вы с этим?

- ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОБО МНЕ**
- Всегда шью все костюмы сама — для меня это особый ритуал.
  - Если персонаж меня зацепил, то я делаю столько его костюмов, сколько смогу. Часто беру за основу неофициальные арты разных художников.
  - Меня сложно вовлечь в какой-либо проект, если персонаж мне не по душе.
  - Фамилию Бертен я встретила в книге про французскую модистку, обшивавшую королеву. Считаю эту фамилию своим маленьким талисманом.
  - Считаю, что дружба между косплеерами, которые делают одного персонажа, очень важна. Это большая семья, объединённая общими интересами.
  - Мои любимые принцессы — Мерида, Аврора и Белль.
  - Кроме Disney, я люблю вселенную «Звёздного пути».
  - Мечтаю о фотосессиях в других странах.
  - Мечтаю найти косплеера, который будет делать со мной принцев.
  - В свободное время мастерю всякие милые мелочи.

Отыгрыш персонажа — это почти половина работы над образом. Если соответствовать герою по характеру и повадкам, да ещё и быть похожим на него внешне, то результат будет идеальным. Думаю, к этому многие стремятся.

## Диснеевские принцессы традиционно считаются увлечением маленьких девочек на трёхколёсных велосипедах, хотя на самом деле это совершенно не так. Почему, на ваш взгляд, мультфильмы Disney полюбили люди всех возрастов и полов?

Как и все сказки, истории Disney несут в себе особую мораль. Эта мораль понятна и детям, и взрослым. Ничего удивительного, что эти мультфильмы любят люди всех возрастов, ведь они рассказывают о настоящей любви и дружбе.

Последние работы Disney сложно назвать совсем детскими — они стали более глубокими и сложными. Они рассказывают об отношениях между самыми разными людьми, поэтому каждый может увидеть в их героях себя и всерьёз сопереживать тому, что творится на экране.

## Кто придумывает фон для фотографий? Сколько времени уходит на разработку идеи, поиск реквизита, саму съёмку?

Разработка фотосессии — это всегда коллективная работа. Часто идея подробно обсуждается, затем долго подбирается место, продумывается настроение. Я стараюсь опираться на то, что увидела в первоисточнике. На продумывание и поиск места, подготовку мелочей, реквизита, переговоры с арендодателями уходит масса времени. Иногда от идеи до её воплощения проходит целый год, а иногда достаточно подождать, когда наступит нужная погода. Сама съёмка занимает не более нескольких часов.

## Вы делали костюм самостоятельно? Сколько на это ушло времени и трудов?

Костюм я делала сама, и не могу сказать, что потратила на него много времени — он не такой уж сложный. Кстати, козочка, принявшая участие в съёмке, тоже принадлежит мне.

## Какую фантастику вы любите, есть ли у вас любимые писатели, режиссёры?

Мне очень нравится вселенная «Звёздного пути». Из книг я предпочитаю триллеры или ужасы. Если называть конкретные имена, то один из любимых писателей — Кодзи Судзуки, а любимый режиссёр — неподражаемый Тим Бёртон.

## Как вы видите своё увлечение в будущем? Останется ли это занятием для души или вы планируете как-то зарабатывать на этом?

В ближайшие годы я точно не намерена бросать это хобби. Зарабатывать на нём я начала уже сейчас: я шью на заказ костюмы. Надеюсь и дальше развиваться в этом направлении.









Ведущий: Антон Первушин

## ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Ричард Докинз «Рассказ предка.

Паломничество к истокам жизни»

Известный английский биолог рассказывает о том, как учёные реконструировали цепочку мутаций, приведших к появлению человека. В отличие от других популярных книг Докинза, «Рассказ предка» требует хотя бы базовых знаний по биологии.

# МАШИНА ВРЕМЕНИ

Основоположники космонавтики полагали, что космические полёты не должны влиять на здоровье будущих межпланетных путешественников. К примеру, Константин Циолковский считал, что невесомость благоприятна для самочувствия, что в космических оранжереях будут расти гигантские фрукты и овощи, что человечество рано или поздно предпочтёт стерильный комфорт космического пространства земным невзгодам.

Когда речь зашла о реальных космических полётах, всё оказалось не так радужно. В коротких полётах космонавты столкнулись с нарушениями в работе вестибулярного аппарата (укачиванием), в длительных — с вымыванием кальция из костей, с дряблостью мышц, с потерей ориентации и даже с психическими расстройствами. Изучение околоземного и межпланетного пространства выявило новую серьёзную угрозу — космическое излучение, которое при длительном воздействии способно вызвать лучевую болезнь. Ещё хуже дело обстояло с орбитальными оранжереями: растения долгое время отказывались давать плоды, а когда их вялость удалось преодолеть, оказалось, что им не хватает ресурсов для полноценного роста.

Завышенные ожидания обернулись разочарованием: земные существа слишком зависимы от привычной среды обитания. Именно этот факт стал самым главным и самым горьким открытием, сделанным космическими специалистами. Но значит ли это, что дальний космос будет всегда недоступен для человечества? Может быть, природу получится обмануть?

## Звёзды и гены



2015 год был богат на научные новости. Из-за этого, наверное, публика обошла вниманием важное сообщение, связанное с исследовательской работой на Международной космической станции (МКС). В марте туда отправился астронавт Скотт Келли — бортинженер 43-й экспедиции. Вместе со своим напарником Михаилом Корниенко он проведёт на орбите почти целый год, что станет очередным космическим рекордом: до сих пор международные экипажи так долго вне Земли не работали. Главная задача Келли и Корниенко — подготовка экспедиции на Марс. Правда, специалисты, планировавшие миссию, уточняют, что до реальной экспедиции ещё очень далеко, но настала пора сделать к ней первый шаг, перейдя от полугодных полётов к годичным. У российских космонавтов, в отличие от астронавтов NASA, есть опыт длительных миссий — рекордсменом здесь был и остаётся Валерий Поляков, который провёл 438 суток на орбитальной станции «Мир». Кроме того, Келли и Корниенко будут применять новейшие методы для изучения своего физического состоя-

ния. Если раньше учёные наблюдали за тем, как человек адаптируется к условиям невесомости, то сегодня особый интерес вызывают тончайшие изменения в организме, которые нельзя остановить или замедлить простой физической нагрузкой. Благодаря современной диагностической технике появилась возможность контролировать перемещение и баланс жидких сред в организме, регистрировать нарушения зрения и скачки кровяного давления в сосудах.

Но, пожалуй, самым необычным исследованием из запланированных станет сравнительный анализ биологических и физиологических функций Скотта Келли и его брата-близнеца Марка Келли — тоже астронавта NASA, который на этот раз остался на Земле. Выступая в качестве «контрольного образца», Марк будет выполнять ту же работу и те же упражнения, что и Скотт. За ним будут наблюдать с использованием того же оборудования. Помимо общих данных об их организмах, изучать будут и генетический материал. В частности, учёные собираются отследить изменения в размерах теломер — концевых участков хромосом, которые выполняют защитную функцию и со временем сокращаются. Благодаря теории маргинотомии (кстати, разработанной нашим соотечественником Алексеем Оловниковым ещё в 1970-е годы), устанавливающей связь между длиной теломер и старением, специалисты давно умеют определять возраст человека по хромосомам. Теоретики полагают, что космическая среда ускоряет старение организма, что и должен подтвердить или опровергнуть этот эксперимент. Получается «парадокс близнецов» наоборот: в известном примере, который иллюстрирует эффект замедления времени при приближении к скорости света, стареет как раз близнец, остающийся дома.

Появление такого эксперимента в научной программе МКС само по себе знаковое событие. Впервые космические биологи пытаются зафиксировать глубинные процессы взаимодействия человека со Вселенной. И, возможно, когда-нибудь они смогут ответить на вопрос, смогут ли земляне освоить межпланетные и межзвёздные трассы — или для этого нам придётся изменить свою природу.

Основоположники теоретической космонавтики не задумывались над подобными вопросами. Они полагали, что самая существенная проблема — транспортная: достаточно построить космический корабль, а всё остальное наладится само собой. Новаторами здесь выступили фантасты: они раньше остальных соединили идею межпланетных полётов с первыми практическими выводами генетиков (например, в области мутаций) и пришли к вы-



Robert Markowitz/NASA





воду, что при расширении космической экспансии не избежать влияния новой среды на биологию человека.

Фантасты описывали причудливых инопланетных существ со времён Герберта Уэллса, который полагал, что физический облик «братьев по разуму» должен заметно отличаться от человеческого в силу того, что они развились в других природных условиях. Наверное, первым, кто предположил, что иные миры могут необратимо изменить и самого человека, был Роберт Хайнлайн с повестью «Вселенная» (1941), которая впоследствии выросла в роман «Пасынки Вселенной» (1963). Он описал, как на межзвёздном ковчеге в ходе многолетнего рейса появляются «мю-ты» — мутанты, враждующие с нормальными людьми. Впоследствии тему неизбежной биологической эволюции экипажа на «корабле поколений» развили Брайан Олдисс в романе Non-Stop (1958), Сэмюэл Дилэни в повести «Баллада о Бете-2» (1965) и создатели свежего НФ-телесериала «Вознесение» (Ascension, 2014). Примечательно, что в двух последних произведениях участники межзвёздной экспедиции обретают экстрасенсорные способности и становятся существами, способными покорять космос непосредственно, без помощи механизмов.

Похожую идею выдвигали и советские фантасты. Сергей Павлов в дилогии, состоящей из романов «Лунная радуга» (1976) и «Мягкие зеркала» (1983), показал ситуацию, когда толчком к изменению природы человека становится некий загадочный космический катаклизм. Согласно другому варианту, особые свойства нам даруют высоко-развитые инопланетяне. Его описали Аркадий и Борис Стругацкие в повести «Волны гасят ветер» (1986), развивая

идею, предложенную ещё Артуром Кларком в культовом романе «2001: Космическая одиссея» (1968).

Фантасты рассмотрели и возможность целенаправленной искусственной эволюции, которая исправит «несовместимость» человека с космосом. Одним из первых эту идею изложил Деймонт Найт в романе «Мастера эволюции» (1959): он полагал, что в будущем человечество разделится на две цивилизации, одна из которых будет развивать традиционные технологии, а другая сделает ставку на генетическую инженерию. Из современных авторов, плодотворно обыгравших тему «разделения», стоит отметить Брюса Стерлинга и Вернора Винджа.

Особый взгляд на проблему предложили Клиффорд Саймак в романе «Город» (1952) и Кир Булычёв в повести «Белое платье Золушки» (1980): они допустили, что в будущем станут перестраивать не планеты под землян, а землян под планеты, модифицируя их тела согласно местным условиям. Но останутся ли в таком случае земляне людьми?

Возможность появления постчеловечества на другой биологической основе пытались обосновать Дугал Диксон в иллюстрированной книге «Человек после человека» (1990) и Немо Рамджет в проекте «Все грядущие дни» (2010). По их мнению, выйдя на галактические просторы, земляне утратят любые человеческие черты, превратившись в особенных негуманоидных существ. Они пожертвуют привычными нам телами и органами чувств и за это получают возможность жить в вакууме и невесомости, питаться простейшими химическими соединениями и солнечным светом, путешествовать среди звёзд. Соблазнительно, не правда ли? Даже если ради этого придётся отказаться от своей натуры.

Впрочем, неизбежность такого варианта вызывает сомнения. Пока что люди справляются с освоением космоса без генетических модификаций и биологических модернизаций. Канадец Крис Хэлдфилд, участвовавший в экспедициях NASA, в увлекательной книге «Руководство астронавта по жизни на Земле» (2013) утверждает, что Вселенная покоряется только тем, кто учится мыслить как космонавт, действовать как космонавт, жить как космонавт. И при этом вполне можно оставаться человеком. Поучимся?..





# Гений, миллиардер, мечтатель

КАК ИЛОН МАСК  
МЕНЯЕТ МИР

Его называют Тони Старком реального мира, достойным наследником Билла Гейтса и Стива Джобса в одном лице. Предприниматель, сколотивший своё состояние на интернет-стартапах, превратился в визионера, который заботится о лучшем будущем для человечества. Слабо разбираясь в интернет-банкинге, ракетостроении и электромобилях, Илон Маск раз за разом врывался в новую отрасль с уверенностью, что он лучше других знает, чего хотят клиенты. И ведь действительно знает! Но как скромный компьютерный гик из Южной Африки превратился в одного из самых влиятельных

## АФРИКАНСКОЕ ДЕТСТВО

Илон Маск родился 28 июня 1971 года в южноафриканской Претории. Его отец Эррол был успешным инженером из уважаемой южноафриканской семьи. Мать Мэй в юности была моделью, а затем стала преуспевающим диетологом.

Илон был первым ребёнком в семье. Следом на свет появились младший брат Кимбал и сестра Тоска (будущий успешный режиссёр и продюсер). Хотя родители Илона были знакомы с детства и Эррол в течение долгих лет упорно добивался руки Мэй, их брак не был счастливым. Когда Илону исполнилось семь, пара подала на развод. Сначала дети остались с матерью, но затем Илон решил переехать к отцу. Как он сам позже вспоминал, с матерью осталось трое детей, а у отца не было никого, он выглядел одиноким и грустным. Вскоре следом за Илоном к отцу перебрался и Кимбал.

Хотя Илон переехал к отцу добровольно, впоследствии он явно не раз об этом жалел. Эррол был строгим и требовательным, ему очень трудно было угодить. Тем не менее он старался дать своим сыновьям хорошее образование и привить любовь к точным наукам.

Илон отличался от других детей. Он был умнее своих сверстников и совершенно не разделял их интереса к спортивным играм и прочим детским развлечениям. Мальчик часто «отключался» от внешнего мира, погружаясь в себя. Разумеется, он быстро стал



■ Мать Илона Маска в молодости была моделью, да и сейчас иногда появляется на обложках модных журналов



объектом травли со стороны одноклассников. За время учёбы Маск сменил несколько школ, но так и не завёл настоящих друзей.

*Проблемы в школе и дома привели к тому, что Маск с ранних лет начал искать убежище в книгах. В юности он зачитывался произведениями Жюль Верна, Айзека Азимова, Роберта Хайнлайна и Джона Толкина. Как он сам впоследствии вспоминал, именно «Академия» и «Луна — суровая хозяйка» были в числе первых вещей, породивших его неусыпный интерес к космосу, а роман Дугласа Адамса «Автостопом по галактике» помог справиться с первым личностным кризисом в четырнадцать лет. С тех пор Маск руководствуется принципом «Главное — задавать правильные вопросы».*

Вторым серьёзным увлечением Маска стали компьютеры. Едва столкнувшись с этим чудом техники, он выпросил у отца свой первый компьютер — Commodore VIC-20, популярную в начале восьмидесятых годов модель с целыми пятью килобайтами памяти. Маск самостоятельно освоил программирование и уже в двенадцать лет написал видеоигру под названием Blastar, которую позднее уму-

■ Отец Илона стал первым инвестором сына



Qoro/Deon Raath

дрился продать одному из местных журналов за пятьсот долларов.

Пусть Эррол и купил сыну компьютер, сам он довольно скептически относился к увлечению Илона, считая компьютеры всего лишь дорогими игрушками. Он хотел, чтобы Илон стал инженером, как и он сам. Отсутствие поддержки и перспектив привели к тому, что Илон начал задумываться об эмиграции. Он грезил мечтами об Америке, которая представлялась ему страной неограниченных возможностей для умных и находчивых людей. Воспользовавшись тем, что мать была уроженкой Канады, Маск получил канадское гражданство и в семнадцатилетнем возрасте отправился покорять Северную Америку.

### АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА

Маск переехал в Канаду без чьей-либо помощи, и поначалу на новом месте было непросто. Первые годы Илон постоянно переезжал, перебивался различной черновой работой, пока наконец не осел на ферме у родственников. Вскоре в Канаду переехали Мэй и Кимбал. Илон поступил в университет Куинс в провинции Онтарио, где продолжил изучать программирование. По собственным словам, он выбрал Куинс потому, что среди его слушателей было больше всего девушек. Расчёт оправдался на все сто — в университете Илон познакомился со своей будущей женой Жюстин.



■ Илон Маск порой больше похож на плейбоя, чем на инженера



Wikidata:1019 / Wikimedia Commons

■ Кимбал Маск тоже стал успешным бизнесменом, хотя не таким известным, как старший брат



■ Маленький Илон обожал читать и то и дело уходил в себя



## ЦЕЛЬ – МАРС

Илон Маск считает главной задачей SpaceX покорение других планет Солнечной системы. Начать он планирует с Марса. Космический корабль Dragon V2, который SpaceX сейчас разрабатывает для нужд NASA, в идеале должен стать основой для полётов на Красную планету, но амбиции Маска простираются гораздо дальше. Недавно магнат заявил, что для создания человеческой колонии на Марсе планету необходимо будет терраформировать. Для этих целей Маск предлагает использовать... термоядерное оружие. Согласно его расчетам, взрыв двух термоядерных бомб в атмосфере в районе полюсов Марса запустит реакцию по разогреву планеты и в итоге превратит её в более благоприятное место для людей.

Получив диплом, Маск поступил в магистратуру Пенсильванского университета по направлениям физики и экономики. На тот момент он уже увлёкся космической промышленностью, вопросами альтернативной энергетики и интернет-стартапами. После Пенсильвании Маск отправился в Стэнфорд (Калифорния) для получения докторской степени, но уже два дня спустя бросил учёбу и вместе с примкнувшим к нему братом открыл свой первый бизнес в Кремниевой долине.

Середина девяностых годов была временем активного роста интернет-стартапов. Акции компаний, которые собирались зарабатывать в интернете, росли как на дрожжах, и Маск просто не мог оставаться в стороне. Илона посетила идея создать Zip2 — цифровой аналог «Жёлтых страниц», позволявший, как он сам выражался, в любом районе Сан-Франциско найти ближайшую пиццерию и узнать, как к ней проехать.

Поначалу братья Маски столкнулись с проблемой: никто не хотел вкладывать в их начинание деньги. Большинство компаний ещё понятия не имели, зачем им нужен собственный сайт и на кой вообще сдалась реклама в интернете. Братьям помог отец. Эррол прислал сыновьям двадцать восемь тысяч долларов. Этого хватило на аренду небольшого офиса, приобретение оборудования и покупку необходимых лицензий. Первые три месяца Илон и Кимбал жили в офисе: им попросту не на что было снимать жильё. Затем они нашли себе квартиру, но из всей мебели в ней была лишь пара матрасов.

*Братья разделили полномочия: Илон практически не покидал офиса, всё своё время тратя на улучшение продуктов. Кимбал же занимался поиском клиентов. Первое время Кимбал и сотрудники попросту обходили округу и предлагали свои услуги парикмахерским, автомобильным салонам, ресторанам и маленьким магазинчикам. Кого-то удавалось заинтересовать.*

Постепенно о Zip2 заговорили, у компании появились инвесторы, и дела пошли в гору. Но новые акционеры сомневались в способностях молодого предпринимателя руководить собственным начинанием и пригласили на роль управляющего более опытного человека — Рича Соркина. Соркин решил иначе расставить акценты: теперь Zip2 в основном поставляла программное обеспечение для газет, в то время как сам Маск хотел сосредоточиться на работе с потребителями. Он даже попытался сместить Соркина и занять его место, но совет директоров не поддержал кандидатуру Илона.

Смысл бороться вскоре пропал. Крупная фирма Comras приобрела Zip2 за 307 миллионов долларов, из которых 22 миллиона достались лично Илону. В свои двадцать семь лет он превратился в миллионера. Конечно, он купил себе квартиру и шикарную машину, но большую часть денег пустил на новый проект.

## ВПЕРЕД И ВВЕРХ

Работа над Zip2 преподавала Илону немало уроков. Он обрёл уверенность в себе и из робкого программиста превратился в уверенного бизнесмена. Но самое главное, Маск понял, что больше никогда не должен терять контроль над собственными проектами. После продажи Zip2 его привлекла отрасль, где была масса денег и масса проблем, которые можно было исправить с помощью интернета. Речь шла о банковской сфере, которая на тот момент была слишком громоздкой, неуклюжей и недалновидной, чтобы осознать все возможности цифровой эры. Потратив собственные 12 миллионов долларов, Илон создал первый в истории сервис онлайн-банкинга с порнографическим названием X.com.

Маска не пугало, что многие технологии придётся придумывать с нуля. Он был уверен, что совершит революцию в банковской сфере, и его уверенность привлекала к нему инвесторов, а в конечном счёте и клиентов. Возможность перевести деньги получателю парой щелчков мыши, без заполнения длинных платёжных поручений, всего за несколько месяцев привлекла к сервису двести тысяч человек.

Очень скоро у X.com появился первый серьёзный конкурент в лице столь же молодого и амбициозного стартапа Confinity, которым управляли Макс Левчин и Питер Тиль. Обе компании потратили уйму сил и средств на конкурентную борьбу, пока не пришли к выводу, что проще объединить усилия. Крупнейшим акционером и управляющим новой компанией стал Илон Маск, который, как выяснилось, так и не научился ладить с людьми. Между Илоном и Левчином с Тилем начались ссоры. Одним

■ Роберт Дауни-младший признавался, что Тони Старк в его исполнении частично списан с Маска. Подобное признание очень помогло репутации Маска, которого на тот момент по-прежнему считали выскочкой из интернет-индустрии. Самому Маску сравнение с Тони Старком тоже очень нравится — он даже установил большой портрет Железного человека в холле своего офиса







■ Дауни-младший здраво рассудил, что в реальном мире Старк и Маск были бы большими друзьями, и уговорил Илона на cameo во втором «Железном человеке»

из основных камней преткновения стало название главного бренда объединённой компании — всем нравилось предложенное основателями Confinity название PayPal, и только Маск упорно цеплялся за X.com.

В результате конфликта Тиль покинул компанию, а Левчин начал прямо угрожать, что последует за ним. Начались и технические проблемы: сервера не справлялись с наплывом клиентов, в программах обнаруживались «дыры», что, в свою очередь, грозило штрафами от банков. В компании начало зреть недовольство Маском. Воспользовавшись отсутствием Илона, который наконец-то женился на давней подруге Жюстин и отправился в свадебное путешествие, совет директоров сместил его с должности и назначил на место управляющего Питера Тила.

Маск прервал путешествие и попробовал было бороться, но вскоре остыл, осознав, что Левчин и Тиль действительно хорошо знают своё дело. Он остался акционером компании и продолжил вкладывать в её развитие собственные деньги. Спустя некоторое время крупнейший интернет-аукцион eBay предложил приобрести PayPal. Ни у одного члена правления не возникло сомнений, что надо немедленно соглашаться, однако Маск посоветовал сохранять терпение и ждать. Наконец, после серии отказов, в июне 2002 года eBay предложил полтора миллиарда долларов. Как крупнейший акционер, Маск получил 250 миллионов.

История X.com двояко сказала на репутации Маска. С одной стороны, он подтвердил свою репутацию гения, создавшего уникальный продукт с нуля. С другой, он снова не смог сладить с собственными партнёрами и допустил ряд ошибок в управлении компанией. Некоторые сотрудники X.com считают, что если бы Илон остался у руля ещё на несколько месяцев, то компанию ждал бы крах. Другие возражают, что ему попросту не хватило времени и что, хотя многие идеи Маска на первый взгляд кажутся абсурдными, время раз за разом доказывает его правоту.

## В ПОИСКАХ ЛУЧШЕГО БУДУЩЕГО

После отстранения с поста управляющего PayPal Маск возобновил прерванное свадебное путешествие. В поездке он подхватил особо опасную форму малярии и едва не умер. На полное восстановление у Илона ушло полгода, за это время он похудел на двадцать килограммов. Окончательно убедившись во вреде отдыха, Маск вернулся к активной деятельности.



■ Основатели Tesla решили сначала захватить премиум-сегмент рынка, обкатав новые технологии на импульсивных богатеях



■ Среди первых пассажиров Tesla Roadster был тогдашний губернатор Калифорнии

Поскольку его влияние в PayPal постепенно сокращалось, Илон решил заняться другими проектами и вспомнил о своём детском увлечении космосом. Маск чувствовал, что общество частично утратило свои амбиции и веру в лучшее будущее, и хотел сделать что-то такое, что вдохновило бы человечество на новые свершения. Поначалу планы Маска были весьма наивными — он собирался купить старую российскую межконтинентальную баллистическую ракету и с её помощью отправить корабль на Марс. Проект загнулся ещё на стадии подготовки — Маск не сошёлся в цене с продавцами. Тогда-то ему и пришла в голову идея сконцентрироваться на производстве маленьких, экономичных ракет, которые могли бы завоевать рынок коммерческих перевозок на орбиту за счёт более низкой стоимости одного запуска.

*Незадолго до продажи PayPal у Илона и Жюстин родился первенец. Но счастье родителей было недолгим — ребёнок вскоре умер из-за так называемого синдрома внезапной детской смерти. Маск справился с горем в своей типичной манере — с головой ушёл в работу.*

*Позже коллеги вспоминали, что рабочие трудности порой вызывали у Илона слёзы, но эту утрату он перенёс молча. Маск никогда не любил выставлять свою личную жизнь напоказ.*

В те времена Маск практически ничего не смыслил в производстве ракет, но он быстро учился. Отсутствие чёткого представления о масштабах работ приводило к тому, что Илон назначал себе чересчур оптимистические сроки, в которые было попросту нереально уложиться. Критики частенько упрекали Маска во лжи, однако никакого вранья в этих обещаниях не было — Маск искренне верил в собственные



■ Первая жена Илона Маска, успешный автор детских книг Жюстин Маск



слова и потом неустанно работал, чтобы претворить сказанное в жизнь. Подобного отношения он ожидал и от всех своих сотрудников, поэтому люди, не готовые работать по двенадцать — шестнадцать часов в день, недолго задерживались на предприятиях Маска.

В июне 2002 года он основал Space Exploration Technologies Corporation (сокращённо SpaceX). Поначалу Маск хотел производить только двигатели, закупая все остальные детали у сторонних поставщиков, но очень быстро убедился, что приемлемое качество можно обеспечить, только делая всё самостоятельно.

Параллельно Маск заинтересовался электромобилями. Увлечению поспособствовали два знакомства — сначала Илон встретил Джеффри Штробеля, талантливого инженера, работавшего над созданием экономичной батареи для электромобиля, а затем пересёкся с Мартином Эберхардом и Марком Тарпеннингом, основателями компании Tesla Motors, целью которой было как раз создание электромобиля нового поколения. Маск моментально влюбился в идею и вложил в Tesla семь миллионов долларов, став крупнейшим акционером. При этом оперативное управление компанией оставалось в руках основателей — Эберхарда и Тарпеннинга.

Первые два прототипа модели Tesla Roadster были встречены с огромным энтузиазмом, и в компанию стали поступать заказы. Однако попытка перейти от штучного производства к массовому едва не привела к банкротству.

### НА ГРАНИ КРАХА

Поскольку оба предприятия Маск финансировал из собственного кармана, в какой-то момент предприниматель оказался на грани

■ Модель S многие называют лучшим автомобилем в истории



■ Основатель Tesla Мартин Эберхард очень тяжело перенёс свой уход с поста управляющего и развернул в СМИ целую кампанию против Илона Маска. Их отношения так и остались напряжёнными, хотя Эберхард позже признал, что без Маска Tesla, скорее всего, разорилась бы ещё в самом начале

банкротства. Работа над первой ракетой SpaceX Falcon 1 на четыре года отставала от первоначального графика. Средства на банковских счетах Маска таяли, и компании срочно требовался прорыв.

Первые три запуска Falcon 1 закончились провалом. Череда неудач на старте собственной космической промышленности, но SpaceX не могла себе позволить подобной роскоши. И хотя инженеры исправили все найденные недочёты и четвёртый запуск прошёл успешно, на следующий просто не осталось денег.

В Tesla дела обстояли ещё хуже. Контрагенты постоянно срывали поставки деталей, издержки росли, а публика начинала терять терпение. Дошло до того, что себестоимость одного автомобиля по оптимистичным прогнозам составляла 170–200 тысяч долларов, хотя Tesla планировала продавать Roadster за 85 тысяч. Маск начал сомневаться в управленческих способностях Эберхарда и инициировал его смещение.

■ Модель X привлекает к себе внимание за счёт того, как необычно открываются задние двери — будто сокол крылья поднимает







■ Своё название ракета Falcon 1 получила в честь корабля «Тысячелетний сокол» из «Звёздных войн»

В жизни Илона наступили нелёгкие времена. С самого начала никто всерьёз не верил в успех его начинаний, и постоянные неудачи SpaceX и Tesla не укрепляли его репутацию. В прессу просочились слухи о финансовых проблемах обеих компаний. Помимо этого, под откос покатилась и личная жизнь.

Для Илона семья всегда находилась на втором месте после работы. Хотя Илон и Жюстин были знакомы много лет и растили пятерых детей, она всегда чувствовала, что для мужа была чем-то вроде очередного аксессуара. Их брак зашёл в тупик, и Илон подал на развод. Маск отнёсся к бракоразводному процессу как к очередному бизнес-проекту и стремился добиться максимально удобного для себя результата. Пресса недоумевала, почему multimillioner спорит с матерью своих пятерых детей касательно суммы отступных. Но Илон попросту не мог позволить себе лишние траты.

Тем не менее в декабре 2008 года у Маска кончились деньги. Если бы к январю Илон не нашёл нужные средства, Tesla можно было бы смело объявлять банкротом, а сотрудникам SpaceX было бы не на что платить зарплату. Маск даже прикинул, что, возможно, ему придётся пожертвовать одной из компаний ради сохранения другой, но не смог сделать выбор.

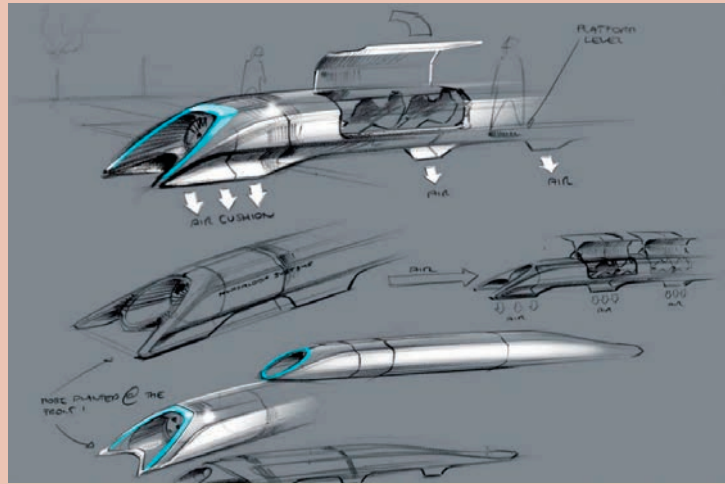
## ПРОРЫВ

Маск нашёл деньги в самый последний момент. Он вложил остаток собственных средств в Tesla и убедил инвесторов поверить в неё ещё один раз. А со SpaceX ему просто повезло. Маск долгое время пытался убедить NASA, что именно его компания может стать подрядчиком агентства по перевозке грузов на орбиту. В итоге 23 декабря 2008 года американское космическое агентство подписало со SpaceX контракт общей стоимостью в полтора миллиарда долларов на двенадцать рейсов к МКС.

И вот тут-то начинания Маска заработали на полную мощность, и из человека, который

## ПУТЕШЕСТВОВАТЬ С ВЕТЕРКОМ

В 2009 году Маск обрушился с критикой на проект высокоскоростной железной дороги, которая должна соединить Сан-Франциско и Лос-Анджелес. Он заявил, что это будет самая дорогая дорога в мире. В качестве альтернативы Маск предложил проект скоростного вакуумного поезда Hyperloop, работающего от солнечных батарей. По сути, Hyperloop — это огромный надземный трубопровод, по которому со средней скоростью свыше тысячи километров в час перемещаются пассажирские и грузовые капсулы. Согласно расчётам Маска, строительство Hyperloop обойдётся в несколько раз дешевле, капсулы будут двигаться с небольшими интервалами, а дорога между городами займёт всего полчаса. Впрочем, сам Маск не собирается заниматься строительством и планирует выложить чертежи проекта в открытый доступ. На сегодняшний день существует сразу несколько команд, намеревающихся воплотить видение Илона в жизнь.



долгие годы обещал, обещал и снова обещал, он превратился в человека, который начал делать. На сегодняшний день SpaceX принадлежит сразу несколько рекордов, и Маск не планирует останавливаться на достигнутом.

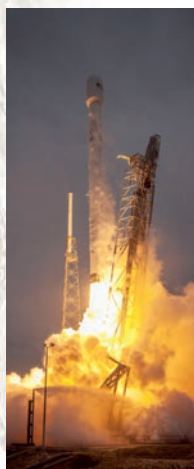
У Tesla дела тоже идут хорошо. Tesla Roadster неплохо продавался, но настоящим хитом стала вышедшая в 2012 году модель S. Tesla Motors позиционирует её как «iPhone на колёсах». Даже распространение строится по модели Apple — Tesla реализует свои машины через интернет и специальные точки продаж, расположенные в крупных торговых центрах.

Модель S удивительно надёжна, вместительна, экономична и безопасна. Её владельцам практически не нужно платить за обслуживание. Программное обеспечение автоматически обновляется через интернет, а на лю-

■ Первые запуски Falcon 1 осуществлялись со стартовой площадки на атолле Кваджалейн на Маршалловых островах. Инженеры SpaceX провели в тропиках несколько лет, устраняя все возникающие в процессе неполадки и недочёты



■ Ракета Falcon Heavy должна стать самой мощной за всю историю ракетостроения



■ SpaceX принадлежит несколько важных достижений в истории космической индустрии

■ Представление любого нового продукта Маск превращает в шоу

бой из электрозаправок Tesla владельцы могут зарядить свои машины абсолютно бесплатно. Или, если очень торопятся, могут поменять аккумулятор, но уже за деньги.

*Помимо машин, Tesla также производит батареи для электромобилей других компаний, причём продажа батарей приносит даже больше дохода.*

Преуспевает и ещё одно начинание Маска — компания SolarCity, созданная Илоном и его двоюродными братьями. SolarCity — один из крупнейших поставщиков солнечной энергии в Северной Америке, в прошлом году стоимость её активов оценивалась в 7 миллиардов долларов.

Впрочем, жизнь Маска по-прежнему нельзя назвать беззаботной. В интервью он не раз говорил, что ставит перед собой три цели: снабдить человечество экологически чистым транспортом, источниками энергии и помочь строительству человеческих колоний в других мирах. Илон мечтает умереть на Марсе, причём не во время аварии посадочного модуля.



■ На своей второй жене, актрисе Талуле Райли, Маск женился дважды. И оба раза союз долго не продлился, причём в первый раз на развод подала Талула, а во второй — сам Илон



И если первые две задачи близки к выполнению, то до реализации третьей ещё идти и идти.

## ЛИЧНОСТЬ

Несмотря на все успехи, Маск часто подвергается критике. В прессе подсчитали, что с момента основания SpaceX, Tesla и SolarCity получили суммарно 5 миллиардов долларов в виде государственных заказов, субсидий и налоговых льгот. Маска обвиняют в том, что без помощи дяди Сэма он бы ничего не достиг. Впрочем, пусть и с помощью государства, он добился того, чего не удавалось никому.

И он вряд ли смог бы это сделать, если бы не проявлял твёрдость характера. Знакомые рассказывают, что Маск очень строг и порой жесток с сотрудниками и деловыми партнёрами. Он совершенно не способен угадывать чувства других людей. Тем не менее сотрудники SpaceX и Tesla отличаются необыкновенной преданностью своему начальнику и отмечают, что, хотя в общении он неисправимый засранец, он всегда знает, чего хочет, и умеет заражать оптимизмом окружающих. Илон не терпит отмазок, оправданий и задержек, однако, когда возникают какие-то сложности, он первым вызывается помочь своим сотрудникам.

Рабочая неделя Маска регулярно превышает сто часов. Он фактически живёт на работе и постоянно летает между офисами компаний на личном самолёте, чтобы сэкономить время. Он стремится быть в курсе всех проблем своих подчинённых, и для него норма ответить на электронное письмо от сотрудников в течение получаса, даже если сообщение пришло глубокой ночью.

\* \* \*

Идеи Илона Маска поначалу выглядели безумством, но раз за разом он оказывается прав, просто общество не поспевало за ходом его мыслей. В другом мире Илон Маск отлично подошёл бы на роль злодея в очередной серии «Бондианы», но страсть к науке и космосу, увлечение гик-культурой и уверенность в себе мешают разглядеть в нём беспринципного дельца. Он остаётся визионером, озабоченным лучшим будущим для всего человечества, живущим в эпоху, когда самые светлые умы современности думают о том, как впихнуть побольше фотографий котиков в одно сообщение в социальной сети. В наш циничный и расчётливый век осталось мало таких идейных мечтателей, и за Илона Маска хочется держать кулаки и верить, что у него всё получится. 🐾

## ЕСЛИ ВАМ МАЛО СТАТЬИ...

В начале 2015 года на прилавках книжных магазинов появилась книга американского журналиста Эшли Вэнса «Илон Маск. Tesla, SpaceX и дорога в будущее». Вэнс работал над книгой несколько лет, опросил множество родных и друзей Маска, а также бывших и нынешних сотрудников Tesla, SpaceX, PayPal и даже Zip2. Любопытно, что сам Маск поначалу вообще не хотел помогать Вэнсу с работой, но спустя какое-то время согласился — при условии, что он сможет предложить собственные комментарии изложенных событий. Вэнс отказал, но Маск внезапно принял условия репортёра и регулярно встречался с ним на протяжении всей работы над книгой. Сам Вэнс считает, что Маска убедила решительность журналиста и его уверенность в том, как нужно работать. В книге можно найти немало интересных моментов — например, признание Маска, что его семья опасается, как бы представители российской космической отрасли не наняли наёмных убийц, чтобы устранить конкурента.







# Вы убиваете друг друга неправильно

«Прежде чем вступить в рукопашный бой, боец спецназа должен потерять автомат, пистолет, нож, поясной ремень, лопатку, бронезилет, каску. Затем найти ровную площадку, на которой нет палок и камней. Наконец, встретить на ней другого такого же раздолбая. И только после этого он может вступить в рукопашный бой!»

Капитан Очевидность

## ДЕСЯТЬ ЗАБЛУЖДЕНИЙ О ВОЙНЕ И ОРУЖИИ

Японские летописи гласят, что специально обученный самурай мог плыть в полном вооружении, благодаря мощным круговым движениям ног сохраняя вертикальное положение тела и погружаясь не более чем по грудь. Что позволяло ему в процессе преодоления водной преграды ещё и стрелять из лука. Но специально обученный ниндзя всё равно убежал от него пешком по тем же самым водам...

На самом деле всё это было бы правдой, если бы самураи смотрели современные боевики и читали бы фантастику. Но, так как у них не было времени, сражения проходили иначе, чем мы привыкли видеть. С расхожими заблуждениями, связанными с военным делом, можно столкнуться при просмотре исторических фильмов и на страницах фантастических книг. Давайте разберём десяток наиболее популярных мифов.

### 1. АТАКА ТОЛПОЙ

Самое, возможно, абсурдное из связанных с военным делом заблуждений, — весело бегущие на врага толпы орков, ахейцев, шотландских горцев, — вообще любых воителей. Миф укоренился настолько глубоко, что атаку гурьбой можно встретить не только в откровенно антиисторических голливудских кинолентах, таких как «Троя» или «Гладиатор», но и на страницах произведений Джорджа Мартина, стремящегося к максимальному реализму.

Легко догадаться, что в основе заблуждения лежит опыт войн начала-середины прошлого века, когда пехота действительно вынуждена была преодолевать расстояние до окопов противника в максимальном темпе — чтобы свести к минимуму потери от вражеского огня. Но ещё в позапрошлом веке вопрос таким образом не стоял. В период Наполеоновских войн лишь треть солдат погибала от пуль и ядер.

■ Плотные боевые построения позволяли бойцу не опасаться за свою спину и не оглядываться по сторонам, сосредоточив внимание и усилия на единственном противнике прямо перед собой





■ Возможно, индейцам, добывающим пропитание охотой, просто не хватало практики в стрельбе из лука... Но, скорее всего, они просто читали не те книги и не знали, что их стрелы поражают белку в глаз с 350 метров. Поэтому при первой возможности поменяли лук на кремнёвое ружьё, эффективное на расстоянии 20–30 метров



Alfredo Carrillo / Flickr

Наиболее действенным оружием был штык. Соответственно, гранадёры не бежали, а шли в атаку плотными колоннами.

В доогнестрельную эпоху у воина было ещё меньше причин торопиться на встречу с врагом. Зато имелись веские причины наступать не спеша. Ибо, во-первых, бегать в доспехах, да ещё и с десятикилограммовым щитом на плече, — удовольствие ниже среднего, а дыхание и силы требовалось сохранить для рукопашной схватки. Во-вторых, в плотном строю бежать невозможно. А бойцу, оторвавшемуся от товарищей, предстояло в одиночку сразиться с несколькими противниками, имеющими к тому же возможность обойти его с флангов и с тыла. И хотя древние легенды гласили (а современные продолжают гласить), что для настоящего героя и полсотни врагов — не проблема, желающих на собственной шкуре проверить, сколько правды в преданиях, находилось очень немного.

## 2. НЕОТРАЗИМЫЕ СТРЕЛЫ

Не менее распространённый миф связан с эффективностью лука. И здесь уже дело не ограничивается художественной литературой и кинематографом. Ещё в начале этого века были нередки публикации, в которых утверждалось, что опытный средневековый лучник с пятисот метров поражае яблоко мишени, а с двухсот метров стрелы пробивали любые доспехи. На основании чего делался вывод о превосходстве длинного лука над фитильным мушкетом и фузеёй с кремнёвым замком. И о банальной лени, препятствовавшей воинам Нового времени упражняться в натяжении тетивы. Чтобы достичь легендарного, позволяющего игнорировать законы физики мастерства средневековых лучников.

Но игнорировать законы физики невозможно. С тетивы средневекового лука стрела срывалась со скоростью не больше 50 м/с, и от мастерства стрелка этот показатель никоим образом не зависел. А когда знаменитые «Разрушители легенд» решили проверить, действительно ли можно отбить стрелу мечом, как это делают супербойцы в фэнтези, с задачей без особого труда справились все испытатели, причём независимо от дистанции! В индивидуальном бою лук оказался совершенно бесполезным, что и подтверждается отсутствием в анналах истории упоминаний о поединках на луках. Зато в них упоминается популярная в Новгородских землях молодецкая потеха, заключавшаяся в ловле руками падающих на излёте стрел.

Помимо этого, стрела старинного лука вылетала под углом к плоскости движения тетивы (этот недостаток был устранён в конструкции арбалета и современного спортивного лука). Как следствие, при большом натяжении древко изгибалось, пружинило, и стрела, взмахнув оперением, отклонялась в сторону. В какую именно, тоже не зависело от искусства стрелка. Опытный лучник лишь знал, что пускать стрелы он может либо точно, либо сильно и далеко.

В реальности короткий лук с небольшим натяжением был очень удобным оружием для охоты на мелкую дичь. Длинный же и мощный боевой лук предназначался для неprecельной стрельбы навесом. Эффективность залпов не выдерживала никакой критики, и нанести врагу какой-то урон лучники могли, только длительное время расстреливая его с укреплённой позиции.

## 3. ДЛИННЫЙ МЕЧ

Много легенд связано с рыцарским мечом. Это романтическое оружие вполне предсказуемо — и глубоко ошибочно — считается средневековым аналогом шпаги. И авторы принуждают своих героев носить мечи на поясе, игнорируя очевидные соображения удобства и целесообразности. А также историческую правду, согласно которой длинный прямой меч действительно был оружием исключительно рыцарским. То есть чисто кавалерийским, предназначенным для использования в комплекте с лошадью. Причём мечи XV века (именно к этой эпохе относится антураж классического фэнтези) не только не предназначались для постоянного ношения, но и не годились для этой цели. На закате рыцарской эпохи мечи стали настолько длинными, что ножны крепились к седлу.

Но и в раннем средневековье, когда габариты оружия ещё не вышли за пределы разумного, мечами перепоясывались лишь перед боем. В остальное же время рыцарь обходился куда более практичным кинжалом. И дело тут не только в размере. Просто искусство фехтования — в том виде, в котором оно дошло до наших дней, — возникло лишь на рубеже XVI–XVII столетий. До этого момента к нему не было технических предпосылок. В силу особенностейковки рыцарский меч был туп, как валенок. Для внешних ударов от кисти или от локтя он не годился. Рубить приходилось с размаху, полностью раскрываясь, а значит, в бою на мечах без доспехов и щита было не обойтись.



■ Выражение «скрестить клинки» появилось относительно недавно. В Средние века отражение удара мечом, а не щитом считалось опасным (клинок мог сломаться) и бессмысленным занятием. Приёмы фехтования, позволяющие, парируя выпад, немедленно перехватить инициативу, появились лишь в Новое время



■ Металльный топорик — томагавк — ошибочно считается изобретением американских индейцев. Но сами ирокезы не ковали железное оружие. Удобные для постоянного ношения «ременные» топоры они покупали у европейских колонистов



#### 4. ТОПОР ВОЙНЫ

Трудно представить викинга без тяжёлой, обоюдоострой секиры... Но придётся, поскольку разбойники из норвежских фьордов редко применяли топоры для нанесения врагам тяжких телесных повреждений. Топор — необходимый, а в старину и фактически единственный инструмент для обработки дерева. Без него не построить корабль. В бою же он для пешего воина неудобен. Секирой невозможно размахивать в плотном строю или на тесной палубе без риска задеть своих. Рядовые викинги бились копьями. Предводители же, по статусу обязанные вступать в поединки с вражескими вождями, вооружались тяжёлыми мечами или тесаками. Боевые топоры с широким лезвием тоже были известны скандинавам, но встречались исключительно редко.

Широко применяла секиры рыцарская конница: всаднику есть где размахнуться, а сверху, с коня, удобно наносить сокрушительные удары. Редко встречались без топора за поясом и кряжистые бородачи, легко впадающие в ярость, носящие цветные колпаки и знаменитые пристрастием к пиву... Нет, не гномы, а реальные средневековые рудокопы, — колоритный образ подгорного племени возник не на пустом месте. Но в ярость шахтёры впадали лишь по праздникам, если денег на пиво не хватало. В рабочие же будни они пользовались топорами, чтобы изготовить балки для крепления сводов и топливо для плавильных печей.

Тем не менее вооружение топорами гномов — большая ошибка. Ибо в бою на секирах рост имеет не меньшее значение, чем сила. Конечно, мифическому народу можно простить некоторые странности. Но речь не о гномах, а об авторах. То или иное оружие выбирается воином из соображений целесообразности, а вовсе не в силу традиции.

#### 5. БЕСПОЛЕЗНЫЕ ДОСПЕХИ

Отношение к доспехам в фантастической литературе двойственное. Иногда рыцари не снимают латы даже на пиру... Но такое, допустим, ещё можно объяснить обетом, данным в честь прекрасной дамы. В реальности рыцари иногда давали настолько странные обеты, что наутро и сами поверить не могли. Однако обет не снимать доспехи кажется слишком уж большой жертвой. Ведь железные сабато-



■ Ради защищённости можно пожертвовать подвижностью, но не обзором. Вступая в бой на меч, рыцарь как минимум поднимал забрало, а чаще вообще снимал шлем, оставаясь в кольчужном капюшоне

ны с огромными позолоченными шпорами не подходили для пешего передвижения.

Чаще, впрочем, отношение к защитному снаряжению оказывается скептическим, и трудно понять, с какой целью в данном мире вообще носят панцири. Ведь броня не только пробивается стрелами и разрубается мечами, но и сильно стесняет движения. В результате герой, сражающийся налегке — одним лишь мечом, без щита, — получает очевидное преимущество.

Подвижность, без сомнения, очень полезна. Но у брони есть свои достоинства. В частности, её ношение делает предсказуемыми атаки противника, вынужденного наносить удары или очень сильные, или же нацеленные в не прикрытые доспехами места. Теоретически трудно обосновать, какие из преимуществ ценнее, но на практике воины отдавали предпочтение защищённости. И даже когда тяжёлые мечи ушли в историю и наступила эпоха шпага, под сорочками дуэлянтов регулярно обнаруживались кольчуги или кирасы.

Женщины же перед поединком (в XVII–XVIII столетиях явление нередкое) иногда и вовсе обнажались до пояса. И не для эпатажа, а потому, что в белёе знатных дам тогда интегрировался металлический корсет. Шпаги при ударах о «бронелифчик» ломались или гнулись. Но танцевать он не мешал.

#### 6. ОКОПНАЯ ВОЙНА

Много заблуждений связано и с военной историей не столь отдалённых эпох. Просмотр фильмов, посвящённых великим войнам про-

■ В японской дивизии эпохи Второй мировой на пять солдат приходилось лишь три винтовки. Возчиков, строителей, санитаров и прочий «вспомогательный персонал» японцы из соображений экономии вооружали только штык-ножами





шлого века, недавним локальным конфликтам и даже кампаниям грядущего — против пришельцев и роботов, — подталкивает к мысли, что армии состоят преимущественно из пехоты (танкисты и лётчики есть, но их меньше), а солдаты либо с автоматами наперевес прочёсывают заросли, либо сидят в окопах в ожидании вражеского наступления.

На самом же деле сидят в окопах и ходят в атаки только бойцы стрелковых (ныне мотострелковых) рот. В 1940-х годах стрелковые подразделения составляли 12% от общей численности армий. Теперь ещё меньше. Кроме пехоты, на передовой могут располагаться миномётчики и расчёты противотанковых средств. Однако в каждый конкретный момент лишь малая часть стрелков находится на переднем крае. Одни отряды стоят в резерве, другие перебрасываются, третьи отводятся для отдыха, переформирования и пополнения.

Даже если не принимать во внимание ротацию и приплюсовать к стрелкам экипажи артиллеристов, расчёты ПВО и экипажи боевых машин, выйдет, что лишь четверть солдат участвует в сражениях. Львиная доля военнослужащих занята выполнением необходимых, но не связанных с насилием работ: одни строят полевые дороги, другие водят по ним грузовики, третьи эти грузовики чинят, а четвёртые оформляют списание. И такое разделение труда сложилось отнюдь не в Новое время. В Великой Армии Наполеона на одного солдата приходилось пять возчиков и рабочих. Огромным было количество нонкомбатантов и в рыцарских, и в древних армиях. Другой вопрос, что в прошлом вспомогательный персонал не носил униформу.

## 7. ЭФФЕКТИВНОСТЬ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Основываясь на обширном материале кинематографа, можно заключить, что боевые действия сопровождаются интенсивной стрельбой из автоматов и пулемётов, что выпущенные пули регулярно попадают в цель и что именно пехота наносит основной урон врагу. Статистикой, однако, данные выводы подтверждаются лишь в отношении первого пункта. Да и то частично. Стрелковое оружие является основным для незначительного меньшинства солдат и используется довольно редко. Ибо ещё в XVII столетии был отмечен удивительный факт: расход снарядов на ствол в артиллерии больше, чем у мушкетёров. Потому что пушки бьют намного дальше и противник куда чаще оказывается на расстоянии выстрела.

Последней войной, на полях которой стрелковое оружие ещё играло заметную роль, была

Первая мировая. Примерно четверть потерь наносили пули. Но опустошения в рядах врага производили почти исключительно длинные очереди станковых пулемётов. Позже значение пулемётов снизилось, к снарядам же и минам добавились авиационные бомбы, так что «стрелковые» потери стали несущественными на фоне артиллерийских. Причина вполне очевидна. Пули угрожают солдатам только на передовой, где находится лишь 5% живой силы. Артиллерия же и авиация перепахивают и прифронтовую полосу, и даже глубокий тыл.

Во второй половине прошлого века огнестрельное оружие стало ещё более скорострельным, что предсказуемо привело к росту числа выпущенных в воздух боеприпасов. В 1970-х годах для того, чтобы вывести из строя одного пехотинца, уже требовались 40–50 тысяч пуль (включая выпущенные снайперами и танковыми пулемётами)... Но это, разумеется, не означает, что стрелковое оружие бесполезно. Просто назначение его заключается преимущественно в ведении заградительного — препятствующего передвижениям противника — огня.

## 8. КАТАНА — ЛУЧШИЙ МЕЧ

После пулемётов возвращение к мечам может показаться странным, но в том-то и дело, что великими воинами самураи стали лишь во второй половине прошлого века. Тогда же воссияла и слава японских мечей. Да так воссияла, что дальше игнорировать эту тему стало невозможно. Катана не называется по имени, но легко узнаётся в заплочном мече Геральта из «Ведьмака» Анджея Сапковского. Причём видно, что смысл такого выбора оружия неясен и самому герою. Геральт фехтует своим мечом как саблей.

Несравненные достоинства японских мечей (как и их носителей — самураев) удивительно долго скрывались от науки. При первой встрече в XVI веке японцы не показались португальцам грозными воинами, относительно же катан отмечалось лишь, что техника местных кузнецов примитивна, а сталь хуже европейской (данное обстоятельство, кстати, упоминается в фильме «Горец»). Много позже, после поражения в русско-японской войне, царское командование глубоко впечатлилось качествами 6.5-мм винтовки «Арисака», но о совершенстве японского холодного оружия и о мастерстве мечников никто не говорил.

О доблести самураев и сверхъестественной ловкости ниндзя известно из классиче-

■ Противотанковое оружие пехоты не более эффективно, чем стрелковое. Во время Второй мировой 92% боевых машин уничтожалось противотанковой артиллерией и другими танками



■ Сами японцы верили, что страшны в ближнем бою.

Только уже под занавес, во время сражения за остров Иводзима, они попробовали, заведя врага, не выбегать с криком «Банзай!» навстречу, а отстреливаться, оставаясь в укрытиях. Это была единственная битва на суше, в которой американцы понесли большие, чем японцы, потери





ской японской литературы... Но западный читатель очень поздно с ней познакомился. И во время войны на Тихом океане американцы поняли лишь то, что драться японцы хоть и любят, но не умеют. Всегда стремясь завязать рукопашный бой, они неизменно проигрывают его с разгромным счётом.

Тем не менее именно тогда японские мечи обрели мировую известность. Попадая в Европу и Америку в качестве трофеев, они привлекали внимание необычной формой клинка и рукояти. Но офицерские катаны, ковавшиеся в годы войны поточным способом из прозайчной трамвайной рельсы, и качеством обладали соответствующим...

Впрочем, со слов самих японцев, кроме тех, трамвайных, существовали мечи, которые разрезали проплывающий по воде лепесток цветка. Таким клинком настоящий мастер с одного удара отсекал ствол пулемёта!.. Теоретически это возможно. Но доказательства реальности «настоящих» катан пока не предъявлены.

## 9. СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ

Стрельба одновременно с двух рук (в особо тяжёлых случаях даже из двух пистолетов-пулемётов очередями) — чрезвычайно популярный трюк в кинематографе. Ибо выглядит это действительно шикарно. Но не всё то золото, что блестит. И хотя в первой половине прошлого века такой метод стрельбы практиковался, огонь из двух пистолетов разом открывали лишь в строго определённых ситуациях.

Пистолеты в эпоху кремнёвого замка, а также револьверы в эпоху замка капсюльного носили парами потому, что в бою оружие не перезаряжалось. Стрелок мирился с неудобствами, таскал с собой второй револьвер и пускал его в ход, лишь опустошив барабан первого. Возможность стрелять с двух рук одновременно появилась в конце XIX столетия вместе с самовзводными револьверами и автоматическими пистолетами, обладающими умеренной отдачей.

Конечно, вставал вопрос, зачем это нужно, ведь «македонский» способ сводит шансы поразить цель к минимуму. Но у сыщиков, агентов спецслужб, террористов и гангстеров имелся ответ на этот вопрос. Ураганная пальба куда попало ошеломяла и загоняла в укрытие даже численно превосходящего противника, не позволяя ему перемещаться. Позже для заградительного огня стали использоваться малогабаритные пистолеты-пулемёты.

■ В начале прошлого века австрийские оружейники додумались соединять металлическим кронштейном ствол к стволу два пистолета Steyr M1912. Спарка удерживалась двумя руками и при нажатии на спуск выпускала сразу две пули. Эффект достигался такой же, как при стрельбе по-македонски. Но без ущерба для точности



## 10. РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Антураж космоопер, в котором лазерное оружие неизменно соседствует с мечами, не высмеивал только ленивый. Хотя смешного тут мало. Даже в реалистических картинах ожесточённые перестрелки то и дело сменяются живописными рукопашными схватками. Не обязательно на мечах. Тут чаще наблюдается иной, но не менее примечательный конфликт со здравым смыслом. Герой отбрасывает разряженный пистолет и далее принципиально дерётся голыми руками. Хотя тот же самый пистолет — почти килограмм твёрдого железа, — способен придать его ударам куда большую убедительность.

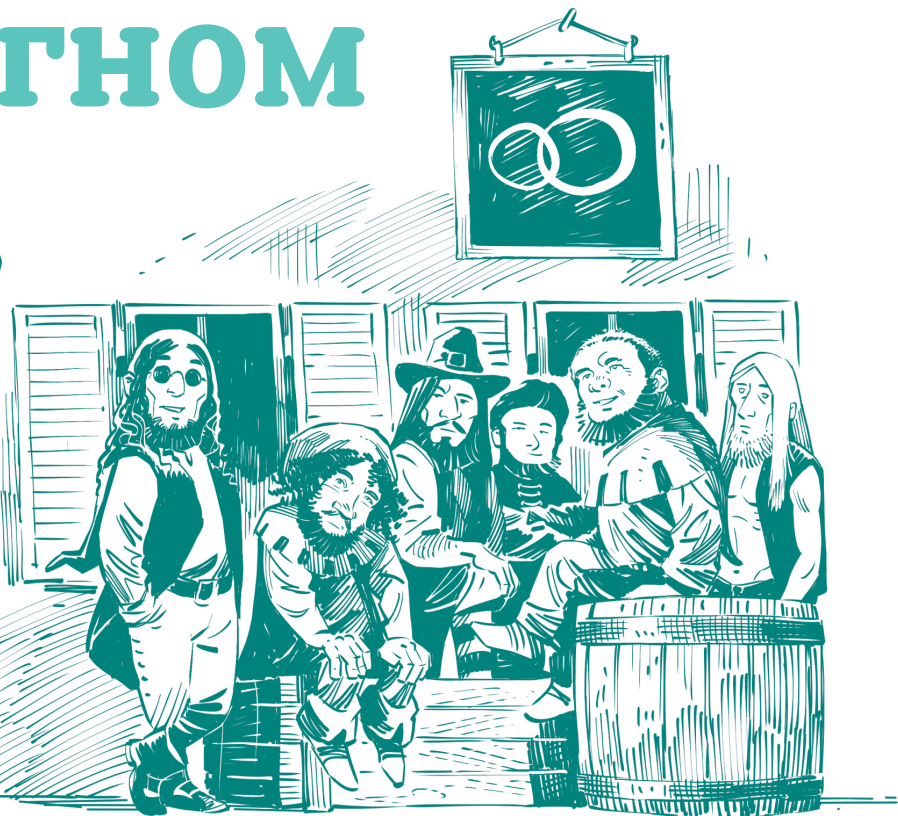
С точки зрения психологии легко понять стремление создателей «Звёздных войн» к объединению романтики космоса с романтикой рыцарских поединков. Кроме того, мечи — это не только красиво, но и удобно. Герой и главный злодей одновременно помещаются в кадр. Чего не получилось бы, если б они выясняли отношения по-взрослому, при помощи настоящих мужских игрушек. Тем не менее владение приёмами рукопашного боя действительно актуально лишь для бойцов полицейского спецназа — им-то и гранат настоящих не дают, только шоковые. На войне же сближение с противником «на длину клинка» крайне маловероятно. Даже в Первую мировую штыками и саблями, которые тогда ещё не считались устаревшим оружием, наносилось только 2% потерь.

\* \* \*

Искусство отражает реальность творчески. С явным, понятным и отчасти простительным перекосом в сторону зрелищности и драматизма. Но оправдать данными соображениями можно далеко не все ляпы. Например, тяжело и мрачно сближающиеся фаланги ахейцев и троянцев смотрелись бы не только убедительнее, но и выигрышнее, чем бегущие и вопящие толпы. И не слишком ли много пуль выпускают герои «Матрицы», прежде чем перейти к конструктивному мордобою? Call of Duty и S.T.A.L.K.E.R доказывают, что даже в Матрице нельзя потратить столько боеприпасов впустую и остаться в живых. ☹



# Седьмой гном



Столица оказалась шумной, суетливой, пахла спешкой и конским навозом.

Несколько минут Ларс стоял у городских ворот и не решался сдвинуться с места, опасаясь попасть кому-нибудь под ноги, копыта или колёса. Наконец, набравшись храбрости, поправил перекинутый через плечо мешок, в котором хранилась его драгоценная цитра, и отправился на поиски дяди Бонзо.

Ни один гном не рисковал покорять Столицу, если у него не было дяди, прожившего в ней несколько лет и готового приютить родича из гор. У Ларса был такой дядя, и появлению дальнего родственника он чрезвычайно обрадовался.

— Проходи, дорогой, располагайся, отдыхай! Значит, решил в Столицу перебраться? — тараторил он, усаживая Ларса у очага на кухне и ставя на стол закуски. — Правильно, чего там, в горах, делать? В шахтах киркой махать или в тоннелях вагонетки тягать? То ли дело здесь! Перспективы! Возможности!

— Правда? — обрадовался Ларс.

— Правда! На гномов в Столице большой спрос!

Ты бы куда хотел устроиться?

Ларс открыл было рот и потянулся к мешку с цитрой, но дяде Бонзо его ответы не требовались.

— На стройке нашего брата очень ценят! Камни уложить, вагонетки отвезти, погреб вырыть — никто лучше гнома не справится. На уборку нас охотно берут — улицы подметать или канализацию чистить. А хочешь, могу устроить тебя готовить и продавать *шаурняк* — наше национальное блюдо в последние годы тут стало очень популярным. Ну, что тебе больше по душе?

Ларс замялся. Не за шаурняком и не за чисткой канализации он ехал в Столицу. Он ехал сюда за мечтой.

Волнуясь, гном достал, наконец, из запячного мешка свой драгоценный инструмент и пробежал пальцами по струнам.

— Я бы хотел стать музыкантом, — ошеломил дядю Ларс.

\* \* \*

Угасли последние звуки цитры.

— Этничненько, — протянул Продюс-сир и неопределённо взмахнул рукой.

«Это хорошо или плохо?» — подумал Ларс. Но спрашивать не стал. Дядя Бонзо предупреждал, что с Продюс-сирами надо всегда соглашаться.

Вообще, дядя Бонзо не одобрял всей этой затеи.

— Работать музыкантом? Откуда ты вообще выдумал такую глупость?

— Я всегда любил играть на цитре, — смущённо признался Ларс. — Каждую свободную минутку. Меня и на гуляния играть приглашали, даже в другие кланы! Но в горах одной только музыкой не заработаешь, а в Столице есть специальная профессия — музыкант. Вот я и решил попробовать осуществить свою мечту.

— Мечту! — крикнул дядя Бонзо. — Это разве мечта? Вот у меня — мечта. Открыть собственную *шаурнячную*. Вникаешь? Не лоток на улице, не киоск на перекрёстке, а настоящую таверну, где продавали бы самые разные виды *шаурняка*!

Тем не менее дядя Бонзо всё же пообещал непутёвому родичу разузнать, что к чему. Из надёжных источников выяснил: чтобы устроиться работать музыкантом, нужно идти к Продюс-сирам. И просто так к ним не попасть — нужно караулить, когда будет проводиться специальный *хвастинг*.



Ларс для хвастинга выбрал самую лучшую мелодию, древнюю гномью балладу «Ах ты ж сланец блянц бум-бум!», и исполнил её как никогда вдохновенно. Теперь всё зависело от Продюс-сира.

— Но, видите ли, мистер Ларс, — продолжил тот после долгой паузы, — у *такой* этнической музыки нет ни своей ниши, ни спроса. Ваша музыка, она не в тренде. И инструмент ваш — тоже. Вы меня понимаете?

— Да, сир, — ответил гном, хотя ничего не понял. Главное, чтобы его взяли, а что за тренды им требуются — это он выяснит по ходу дела.

— Вот и замечательно, — с облегчением заключил Продюс-сир. — До свидания!

Ларс помялся с ноги на ногу. С Продюс-сирами нужно соглашаться, это он знал. Но вот можно ли задавать им вопросы?

— Извините, сир, — наконец решился он. — Так я не понял — когда мне на работу выходить?

\* \* \*

— А я тебе говорил, — качал головой дядя Бонзо, когда Ларс возвращался с очередного хвастинга с отказом. — Не дело это — приличному гному музыками увлекаться! Пора уже браться за ум и кирку и начинать нормальную жизнь.

Ларс вздыхал. Он пробыл в Столице почти месяц, но ещё не видел ни одного гнома, который занимался бы в городе чем-то, кроме стройки, уборки или продажи шаурняка. И не важно, кем он был дома, в горах, — добытчиком руды или врачом, возницей вагонеток или ювелиром, учителем или оружейником. В Столице, похоже, у гнома было только три дороги: стройка, уборка, шаурняк.

Ни одна из них Ларсу не нравилась. Строить или готовить шаурняк он с тем же успехом мог и дома, а уборка канализации просто от того, что делать это надо было в Столице, не становилась более привлекательной и менее вонючей.

Однако и сидеть на шее у дяди Бонзо было нельзя.

Ларс попробовал было играть на улице, но после того, как мелкие человеческие воришки стащили у него все монеты, что прохожие накидали в шапку, понял, что с мечтой заниматься любимым делом и зарабатывать этим на жизнь временно придётся распрощаться.

«Что же делать?» — размышлял Ларс, медленно бредя к дому дяди Бонзо, когда вдруг увидел над одной из дверей вывеску «Склад труда».

Любознательства ради Ларс зашёл внутрь и оказался в помещении, заполненном столами. За ними сидели самые разные работодатели, а вокруг бродили безработные.

«Вот это удача!» — обрадовался Ларс. Он уже не считывал стать музыкантом, его бы устроило что угодно другое, лишь бы не стройка, уборка и шаурняк. Ларс поговорил с банкиром, с кузнецом, с хозяином лавки хозтоваров и даже с циркачом. И везде ему вежливо отказали.

Расстроенный Ларс уже собрался уходить, когда в толчее у выхода его цепко ухватил за руку незнакомый кудрявый гном в очках и спросил:

— Седьмым будешь?

\* \* \*

— У нас есть шанс получить брачный контракт, но для его подписания обязательно нужна артель из семерых гномов, — объяснил Ларсу его новый знакомый, гном по имени Оззи.

— А что за контракт?

— Брачное агентство для особ благородных кровей объявило тендер на очередного клиента, вот мы и пытаемся его выиграть. Хотя соперники в этом году, конечно, серьёзные — тут и башню с драконом предлагают, и веретено, и горошину с периной, и хрустальные туфли...

— Не понимаю, — честно признался Ларс.

Оззи вздохнул.

— Ты недавно в Столице, да? — прозорливо заметил он. — Ну, слушай. Если девушки благородных кровей долго не могут устроить личную жизнь, то они обращаются за помощью в брачное агентство, и оно организует им благоприятные сценарии для знакомства с принцами. А для реализации этих сценариев нанимают субподрядчиков. Если мы выиграем тендер, то получим контракт и задаток, а когда его выполним — то и всю остальную сумму. А сумма очень приличная.

Ларс почесал бороду.

— И что надо делать?

— Да ничего особенного, — пожал плечами Оззи. — Снимем в аренду домик в густом лесу, встретим там клиентку, усыпим, уложим в хрустальный гроб...

— Зачем в гроб? — удивился Ларс.

— Потому что принцы на хрустальные гробы слетаются как летучие мыши на... — Ози пощёлкал пальцами. — На что они там обычно слетаются?

— На темноту? — предположил Ларс.

— Возможно. Так вот, уложим её туда и будем ждать принца. А как только он явится, разбудит её поцелуем и женится, нам выплатят оставшуюся часть денег.

— А если принц не явится?

— Обязательно явится. Поиски девиц в беде — это очень популярный среди принцев вид спорта.

— Похоже, что у вас уже всё продумано, — заметил Ларс. — Я-то вам зачем?

— Говорю же, этот контракт подписывают только с артелью из семерых гномов. Так уж положено. А нас шестеро. Ну что, по рукам?

\* \* \*

— Оззи, Ричи, Би-би, Игги, Марли, Пресли, Ларс, — прочитал по бумаге распорядитель брачного агентства для особ благородных кровей и оглядел стоящих перед ним гномов. — Договор аренды лесного домика?

— Прошу, — тут же передал ему золотую монету Оззи.

— Хрустальный гроб?

— Вот договор проката, — с готовностью отозвался Оззи, и ещё три монеты поменяли владельца.

— Что насчёт принцев?

— Вот пробный рекламный флаер из типографии. Расклеим их на всех перекрёстках, трактирах и указателях.

— Что ж, — распорядитель задумчиво поковырялся в ухе и неуловимым движением убрал монеты в карман, — вижу, у вас всё хорошо организовано. За сим объявляю вас победителем тендера!

...Позже, когда гномы сортировали бумаги и договоры, Ларс не выдержал и спросил, зачем же давать взятки, если все документы и так готовы.

— Это ж Столица! — только и ответил ему Оззи.

\* \* \*

Арендованный в лесу домик оказался довольно уютным, а хрустальный гроб, взятый напрокат, — довольно массивным: его еле удалось запихнуть в сарай во дворе.

Уже через три дня после того, как гномы обустроились на новом месте, поступили новости, что клиент в пути.

## ОБ АВТОРЕ

Марина Ясинская родилась в семье военнослужащего, поэтому в детстве часто переезжала: Северный Кавказ, Сибирь, Ленинград, Прибалтика, Поволжье. В 2002 году получила дипломы юриста и переводчика и уехала в США, потом — в Канаду. Защитила диссертацию и получила степень магистра права, сейчас работает в уголовном департаменте министерства юстиции.

Писать начала в 2006 году, предпочтение отдаёт нереалистической прозе. Регулярно участвует в сетевых литературных конкурсах, периодически занимая призовые места. Имеет более полусотни публикаций в различных журналах и сборниках.



— Марли, разложи еду по тарелкам! Ричи, заправь все кровати! Всё, уходим, уходим! — подгонял их Оззи,правляя круглые очки на носу. — Рядом есть небольшая заброшенная каменоломня, там время и скоротаем.

— Но зачем нам уходить? — недоумевал Ларс. — Не лучше ли встретить клиентку?

— Не положено, — пояснял страдающий аллергией Би-би по пути к каменоломне. — Девица должна — а-апчхи! — прийти в дом, когда он будет пустым. Она поест из наших тарелок, поспит на наших кроватях, а там мы- а-апчхи! — вернёмся и застанем её за этим делом.

— И что? Заставим убираться?

— Да нет, что ты, предложим ей остаться жить у нас.

— А дальше что?

— А дальше — а-апчхи! — принцесса остаётся, помогает нам по хозяйству, поёт песенки и всё такое, — сообщил Би-би. — Молва о том, какая она милая и хорошенькая, расходится по свету и доходит до принцев. А потом девушки подсылают снотворное, и мы укладываем её спать в хрустальный гроб...

— Зачем снотворное? — не понял Ларс.

— Это стимул для принцев. Проверено практикой — а-апчхи! — на просто «милая и хорошенькая принцесса» они едут не особо охотно. А вот если надо девицу спасти, из башни там выкрасть, у дракона отбить или поцелуем разбудить, принцы тут как тут. Так что элемент спасения нужен обязательно.

— Надо же, как всё сложно, — пробормотал Ларс, устроился на валуне у входа в каменоломню и взял в руки цитру. Пока они ждут девицу, он вполне может потренироваться в придумывании трендов — так, чтобы на следующем хвастинге с ходу сразить Продюс-сира.

Тренды, впрочем, упорно не получались — сложно придумать то, о чём не имеешь никакого понятия. Какую бы мелодию Ларс ни начинал сочинять, в итоге он неизменно переходил или на протяжную гномью «Ой, базальт, база-альт!», или на печальную «У шахты стояла тележка». Но чаще всего Ларс возвращался к знаменитой балладе «Ах ты ж сланец блянц бум-бум!», и стоило только первым звуком древней гномьей песни разнести в воздухе, как они пробуждали в душе остальных что-то вечное и дремучее; гномы почти непроизвольно начинали притоптывать и прихлопывать в такт, а когда доходило до припева, они подхватывали на разные голоса: «Блянц бум-бум!»

Забыв о трендах и хвастингах, Ларс играл и играл, и от звуков гномьей мелодии сладко сжималось сердце, а перед глазами вставали родные горы, которые он с такой готовностью покинул ради мечты стать музыкантом.

\* \* \*

Клиентка, как и положено, спала на одной из кроватей под грудой одеял.

И храпела, как не всякий лесоруб.

— Ничего себе, какая... крупная девица! Она мне весь матрас продавila, — недовольно пробурчал смешливый Пресли, владелец пострадавшей кровати.

— Эй, — взял инициативу в свои руки Оззи и ткнул пальцем в гору одеял, — эй, девушка, просыпайся!

Гора зашевелилась, из-под неё показались кружева и серебро, прекрасные чёрные локоны, высокий лоб, точёные скулы... и щёгольские усики! Одеяла упали, и гномы ошарашенно уставились на довольно высокого молодого человека с длинными волосами.

— Ты кто? — заговорил наконец Оззи.

— Я — Черноснег. Но вы можете меня звать просто Принс.

— И что ты тут делаешь, Принс?

Молодой человек нахмурился, поправил кружева на манжетах.

— А что, я ошибся адресом?

— А ты куда шёл?

— Маленький домик в самой густой чаще леса, где живёт семеро гномов. Это ведь здесь?

Гномы переглянулись.

— Но ты же не девица!

— И что? — пожал плечами Принс. — Где сказано, что это непременно мы обязаны скакать по свету, разыскивая девиц? Где написано, что нельзя наоборот? Я, например, за гендерное равноправие.

Гномы растерянно переглянулись. Принс тем временем уселся за стол и нетерпеливо хлопнул в ладоши:

— Так, а пока мы ждём мою принцессу, я бы чего-нибудь пожрал.

\* \* \*

— Это безобразие! — распаялся Би-би под одобрительные возгласы остальных гномов. — Где это видано, чтобы принцы сидели и ждали спасения от прекрасных принцесс? А-апчхи! Давайте обратимся в агентство и потребуем расторжения договора! Или пусть присылают нам взамен девицу!

— Бесполезно, — покачал головой очкастый Оззи. — Я перечитал контракт, там сказано — клиент. Нигде не прописано, что клиент обязательно должен быть девицей.

— Но это же не по правилам! — возмутился недовольный Игги.

— Потребуем расторжения! — подхватил давно переставший улыбаться Пресли.

— Нет, братцы, — снова покачал головой Оззи. — Мы тогда окажемся в долгах по уши, как... — гном пощёлкал пальцами. — Кто там оказывается по уши?

— Зайцы? — неуверенно предположил Ричи.

— Возможно. Так вот, за преждевременное расторжение с нас сдерут такую неустойку, что нам сразу можно будет в долговую яму садиться. Да и сколько мы уже из своего кармана выложили, вы подумайте! За аренду дома — раз. За прокат гроба — два. Заплатили травнице за снотворное — три. Распечатали флаеры — четыре...

Гномы притихли — Оззи, как всегда, был прав.

— И что же нам делать? — тихо спросил молчун Ричи.

— Будем действовать по плану. Травница, гроб, а там, глядишь, и странствующая принцесса появится.

— А разве такие бывают? — подозрительно осведомился ворчливый Игги.

Оззи крикнул, нахмурился и почесал растрёпанную шевелюру.

— Не знаю, — честно признался он. — Но знаю, что неустойку за досрочное расторжение контракта мы точно не потянем.

\* \* \*

Гномы сидели на каменоломне и отдыхали под умиротворяющую мелодию старинной гномьей баллады, которую Ларс наигрывал на цитре. Теперь они сбегали сюда каждый день — подальше от капризов Принса. То запросит чищенных овощей и фруктов — хлеб с кашей, видите ли, вредят его фигуре, то ему воду для ванной нагрей, то соль в неё добавь, то кружева ему заштопай, то серебряные бляхи начисти, то носовой платок постирай...

— Скорее бы уж его усыпить, — угнетённо пробормотал некогда смешливый Пресли.

— Сегодня ему попробует продать яблоко странствующая торговка, — тусклым голосом заметил Оззи. — Если повезёт, то, может, хоть сегодня он его съест и наконец завалится в спячку, как... — гном пощёлкал пальцами. — Ну, кто там обычно надолго засыпает?

— Медведь? — вяло предложил Игги.

До сей поры гномам не везло. Пропитанные сонными травами яблоки Принсу пытались всучить маленькая девочка в красном беретике, якобы шедшая к бабушке, свой в доску дровосек и как бы заблудившийся охотник.

Однако Принс от яблок упорно отказывался.



— А, может, киркой ему по темечку — и в гроб? — отчаявшись, предложил как-то Би-би.

Гномы встrepенулись и оживились. Но потом Оззи всё-таки взял себя в руки.

— Нет, нам за причинение вреда здоровью такой иск вчинят, что ввек не расплатимся!

\* \* \*

Принс встретил гномов на пороге, картинно уперев руки в бока.

— Торговка яблоками? В глухой чащобе? Серьёзно? — поднял он красивые чёрные брови. — Вы совсем за идюта меня держите? И вообще, я яблоки не ем. У меня от них сыпь по телу. И, кстати, вы контракт свой выполнять собираетесь? Я уже месяц торчу в этой глухомани, и ни одной прекрасной принцессы!

— Это потому, что вы отказываетесь сотрудничать, — не выдержал тут Оззи. — Заснули бы, как положено...

— Я спать не собираюсь! — возмутился Принс. — Если я буду спать, то не смогу оценить, нравится мне принцесса или нет. Так что забудьте — никакой спячки!

— Знаете что? — не выдержав, вспылil тут Игги. — Хотите устроить личную жизнь — полезайте, как вам велено, в хрустальный гроб!

— Ни за что! — отрезал Принс.

Гномы насупились и раздражённо запыхтели.

Разозлённый упорством Принса не меньше других, Ларс яростно ударил по струнам цитры. На сей раз вместо привычных гномьих мелодий ярость и досада родили совсем новую музыку — резкую, агрессивную. Она увлекла, закрутила, понесла за собой — гномы подхватили её, вымещая в ней всё своё разочарование, всю свою злость. Они колотили по медным тарелкам и хрустальным бокалам, дёргали за колокольчики на входной двери, дули в горлышко пустых бутылок. Какофония звуков складывалась в мелодию, ширилась, росла... И даже Принс не устоял, подхватил напористый ритм и принялся подпевать — непонятно, но в тон.

Получалось на удивление складно.

«Уж не это ли тот самый тренд?» — мелькнула у Ларса шальная мысль.

\* \* \*

Счета за аренду дома и прокат хрустального гроба копились и обрастали процентами. Травница вчинила иск о просроченной долговой расписке, о чём артели пришло формальное уведомление. Типография, распечатывавшая флаеры, отправила третье, последнее требование о выплате задолженности. Бакалейщик и булочник прислали записки с малограмотными, но вполне понятными угрозами расправы.

— Так мы и месяца не протянем, — грустно качал головой Оззи, сидя над кипой счетов. — Пойдём по миру, как... — гном прищёлкнул пальцами. — Кто там по миру ходит?

— Пилигримы? — выдвинул версию Марли.

— Возможно, — вяло согласился Оззи и поправил очки.

В домике воцарилась гнетущая тишина, которую внезапно нарушил стук конских копыт.

Вздурoраженные гномы тут же прилипли к окошку и зачарованно наблюдали, как на поляну выезжает всадник в солидных кожаных доспехах и на белом коне. Спешился, огляделся и откинул капюшон плаща, из-под которого рассыпались длинные золотистые волосы.

— О, — выдохнули как один гномы. — Неужели странствующая принцесса?

Девушка решительно постучала в дверь носком сапога и деловито осведомилась:

— Это у вас тут принц по объявлению?

— А вы — прекрасная принцесса? — робко спросил Оззи. Девушка кивнула на своего скакуна.

— А то! Видишь, конь белый-белый!

\* \* \*

— Было бы намного лучше, если бы он лежал в хрустальном гробу, тихий-претихий, и молчал, — шипел Пресли, подглядывая в щёлку за Принсом и Странствующей Принцессой. — А так он обязательно чего-нибудь напорочит, вот увидите!

Принцесса тем временем прислонила свой тяжёлый двуручник к стене у входа и нетерпеливо ходила туда-сюда перед очагом, поскрипывая кожаными доспехами.

Принс же прихорашивался в спальне — он хотел произвести на девушку впечатление. Наконец появился — весь в кружевах и серебре.

— О, прекрасная дама! Ты пришла! — церемонно расшаркался он.

— Пришла, — немного растерянно ответила прекрасная дама, затем оценивающе прищурилась, взяла Принса за руку и увлекла на скамеечку к очагу.

— Ларс, сыграй-ка что-нибудь красивое, — звенящим шёпотом попросил Оззи. — Для романтического... — гном прищёлкнул пальцами. — Как же оно называется? Климата? Воздуха?

— Атмосферы, — подсказал молчаливый Ричи.

— Точно! — обрадовался Оззи. — Для неё!

Ларс с готовностью тронул струны, и полились народная гномья песня «Старый гном, старый гном, старый гном стучит кайлом».

Гномы, жавшиеся к щёлке, вдруг засуетились, загомонили.

— Что он делает? Не уворачивайся, идиот!

Звон оплеухи на миг перекрыл все остальные звуки.

— Быдло! — раздался тонкий писк Принса.

— Истеричка! — припечатала его в ответ Странствующая Принцесса, пинком ноги отворила дверь, отчего гномы разлетелись в стороны, как — ну, кто там разлетается в стороны? — и выбежала вон.

Принс стоял на пороге и, яростно раздувая ноздри, наблюдал за тем, как Странствующая Принцесса взбегается на своего скакуна.

Раздували ноздри и гномы, глядя на то, как уезжает на белом коне их гонорар за почти выполненный контракт.

Ларс в сердцах ударил по струнам, те отозвались мощной звуковой волной, пробравшей до самых костей, и выпустили на волю всю накопившуюся злость. Закрыв глаза, Ларс отдался яростному ритму. Тот рос, ширился и креп — это остальные гномы подхватили его медными тарелками, хрустальными бокалами, колокольчиками и пустыми бутылками.

А потом в этот пульсирующий ритм ворвался голос — сильный, мощный; это Принс начал подпевать, снова непонятно и снова очень складно.

Когда музыка затихла, что-то с грохотом упало у входной двери. Обернувшись, гномы увидели на крыльце Принцессу. Выражение лица у неё было ошеломлённое.

— Я двуручник забыла, — сбивчиво пояснила она, подняла упавший меч — и ушла, почему-то робко глянув напоследок на вызывающе скрестившего руки на груди Принса.

\* \* \*

На следующий день Странствующая Принцесса вернулась. Вежливо постучав, вошла в домик и робко попрощала, смущённо теребя рукоять своего двуручника:

— А вы не сыграете ещё?

Принс презрительно фыркнул — вот ещё! А гномы переглянулись растерянно и пожали плечами — отчего же не сыграть, коли просят? Ларс, правда, начал было наигрывать красивый гномий гимн «По штольне гуляет горняк молодой», но Принцесса нетерпеливо перебила:

— А можно вчерашнюю?

Ларс пробежался по струнам, пытаясь вспомнить, что он играл вчера. Ноты упорно ускользали, отказывались складываться в сильную, агрессивную мелодию.



И тогда Ларс вспомнил, каким он был вчера разочарованным и разозлённым, позволил этим чувствам охватить себя — и мелодия вернулась тут же, сама собой. Она росла, набирала мощь, подхваченная остальными гномами, и наконец захватила даже Принса — тот не выдержал и почти против воли начал подпевать.

Принцесса слушала, затаив дыхание. И на прощание опять бросила на Принса взгляд, только на этот раз не робкий, а очень даже горячий.

На следующий день Принцесса пришла не одна, а с приятелями — другой принцессой и рубакой-рыцарем, скептически кривившим губы. И снова попросила сыграть.

И тут в гномах проснулась коммерческая жилка.

— Нет, мы, конечно, не против, — выступил вперёд Оззи. — Но вы же должны понимать — пока мы тут играем, мы могли бы работать. В штольне. Самоцветы рубить, изумруды и всё такое...

— Я заплачу, — предложила Странствующая Принцесса. — Десять золотых.

Изумлённые гномы переглянулись — это покроет аренду домика за целый месяц! — и поспешили согласиться.

Ларс заиграл было родные гномьи мотивы, но на него тут же зашикали.

— Они плятят! — прошипел Оззи. — А значит, заказывают музыку! И они хотят вчерашнее!

Ларс вздохнул и попытался разозлиться; похоже, именно злость и досада рождали те мелодии, которые так нравились Принцессе. Пальцы пробежались по струнам, полилась знакомая агрессивная музыка. Гномы тут же подхватили её, и исполнение вышло ещё лучше прежнего, ведь на этот раз они подготовились: из медных тарелок сделали гонги, из коробов — барабаны, заменили пустые бутылки на дудочки, Пресли дали звонкие деревянные гремушки, а Марли усадили за найденный на чердаке клавесин.

Когда музыка затихла, рыцарь восторженно ругнулся, а подружка Странствующей Принцессы послала Принсу воздушный поцелуй, за что схлопотала от Принцессы мрачный взгляд. Сама же Странствующая Принцесса на правах старой знакомой подошла к Принсу — и робко чмокнула его в щёку...

Чуть позже гномы прилипли к окнам и увлечённо наблюдали, как Принцесса и её подруга, позабыв о мечах, упоённо таскали друг друга за волосы и кричали:

— Он мой!

— Нет, мой!

\* \* \*

День проходил за днём, и желающих послушать гномью музыку приходило всё больше и больше.

Ларс смирился с тем, что зрителям нравилась только та агрессивная, шумная музыка, которую рождали у него злость и возмущение, и перестал пытаться исполнять красивые гномьи мелодии. Любимые древние баллады Ларс играл уже после того, как все расходились — тихо, для себя. Играл — и перед глазами вставали родные горы...

После концертов зрители в благодарность оставляли гномам кто чем богат — банки с вареньем и копчёные окорочка, головки сыра и нитки сушёных грибов, мотки пёстрой шерсти, глиняные мисочки, мыло, подковы и свечи... Оззи вздыхал: соленья с вареньями были, конечно, вкусными, а вязанные носки — тёплыми, но кредиторы в счёт долгов банкам с вареньями и соленьями предпочитали всё-таки старые добрые деньги.

Вскоре зрители перестали помещаться внутри домика, и Принсу с гномами пришлось выступать на лужайке. Впервые увидев собравшуюся на поляне толпу, Оззи понял, что столько банок с соленьями им в жизни не съесть, — и по окончании концерта публику обошли гномы с касками в руках, недвусмысленно намекая, что благодарность они предпочитают получать деньгами. С той поры так и повелось.

Каска исправно наполнялась мелкими монетами, и вскоре гномы погасили задолженности и за аренду дома, и за прокат хрустального гроба, и по кредитам бакалейщика и булочника. А потом пошла уже чистая прибыль.

Однажды после очередного выступления на поляне к гномам подошёл человек, в котором Ларс мигом признал Продюс-сира с самого первого своего хвастинга.

— Вам не хватает правильного подхода, — с ходу заявил он гномам. — Вам нужна раскрутка, нужен ажиотаж, вы меня понимаете? И нужен лейбл. Надо броско назвать жанр. Как же, как же?.. — защёлкал пальцами Продюс-сир. — Рок-панк? Хардкор? Стим-гранж? Не то, не то... О! Нашёл! Гном-металл!

Ошеломлённые гномы, сбитые с толку потоком незнакомых слов, только растерянно кивнули.

А вот Принс подозрительно нахмурился:

— Я тут, между прочим, не песенки петь нанимался! Я здесь в ожидании своей принцессы. А выбора пока особо нет. Так что спасибо, но я участвовать отказываюсь.

Гномы приуныли — без пения Принса их музыке, как ни крути, чего-то не хватало.

Продюс-сир и глазом не моргнул.

— Вот именно для этого нужно будет организовать мировое турне, — деловито сообщил он. — А в турне знаете сколько принцесс будет собираться на каждой площадке?

Принс задумался — и расплылся в мечтательной улыбке.

— Вот и чудненько, — хлопнул в ладоши Продюс-сир.

\* \* \*

Они назывались «Черноснег и семь гномов», и их выступления всегда пользовались огромной популярностью. Особенно после того, как Ларс перестал настаивать на том, что бы играть на каждом концерте одну-две гномьи баллады.

— Фолк сейчас не в тренде, — пояснял ему Продюс-сир. — Даже если это гном-фолк. Понимаешь?

— Да, сир, — соглашался Ларс. Он не понимал, что такое тренд и фолк и почему красивым гномьим балладам зрители предпочитали агрессивную, напористую музыку, рождённую злостью и возмущением, но помнил, что спорить с Продюс-сирами нельзя.

Все обиды и разногласия между гномами и Принсом были давно забыты. Принс после каждого концерта не успевал отбиваться от принцесс, гномы подсчитывали полученные деньги и радовались.

На выручку от концертов Ларс купил дяде Бонзо таверну и заказал вывеску «Шаурнячная». Дядя Бонзо был счастлив.

И Ларс тоже был по-своему счастлив: он стал музыкантом, как и мечтал, он зарабатывал деньги игрой на цитре — пусть даже исполнять приходилось совсем не ту музыку, какая ему действительно нравилась. Теперь его ставили в пример новоприбывшим гномам: «Видишь, чего наш брат может в Столице добиться!». Те всё равно в итоге строили дома, чистили канализацию и готовили шаурняк, но, по крайней мере, знали, что для гномов в Столице возможны и другие пути, и это их утешало.

Можно было считать, что жизнь полностью удалась.

Впрочем, Ларс так и считал.

И лишь иногда, редкими ночами, когда темнота была особенно густой, а луна — особенно круглой, гнома одолевала щемящая тоска. Он не понимал, о чём тоскует, — о горах, о родном клане или о какой-то неизвестной, так и не сбывшейся мечте.

В такие ночи Ларс брал цитру и, забыв о гном-металле, наигрывал старые гномьи баллады, непременно заканчивая знаменитым «Ах ты ж сланец блянц бум-бум!».

И когда последний «блянц бум-бум» растворялся в ночном воздухе, на душу Ларса снисходил желанный покой.



# Конкурсная площадка



## Широкоформатный Android-планшет с 3G+

ARCHOS и «Мир фантастики» предлагают вашему вниманию конкурс, участники которого получают шанс выиграть стильный планшет ARCHOS 101 Xenon Lite, оснащённый 3G+, десятидюймовым дисплеем и двумя камерами.

### Условия конкурса:

1) Перед вами три отрывка из известных фантастических книг, но все имена собственные мы подменили. Ваша задача — установить настоящие имена героев, значимые реалии, а также авторов и названия произведений, откуда были взяты отрывки.

2) Ответы в виде «1. Кристофер Робин — Дризмт До'Урден, Пухова опушка — Мензоберранзан, книга — «Тёмный эльф», автор — Роберт Сальваторе» присылайте на адрес редакции с пометкой «Планшет — декабрь» на конверте или в теме письма.

3) Среди всех читателей, правильно выполнивших задание, случайным образом будет выбран один победитель, который получит **планшет ARCHOS 101 Xenon Lite**.

4) Укажите в письме полностью свои **фамилию, имя, отчество и контактные данные** (адрес, электронную почту и телефон), чтобы мы могли связаться с вами в случае выигрыша. Если вы не сможете получить приз сами, указывайте данные того человека, который получит его за вас.

5) Итоги конкурса мы подведём в **февральском номере МирФ** за 2016 год.



Ответы присылайте на электронный почтовый ящик [otvet@mirf.ru](mailto:otvet@mirf.ru) или по адресу 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, стр. 32

Благодарим  
ARCHOS

за предоставленный приз

**ARCHOS**

Tablets - Smartphones - Connected Objects

**1** Люди толпились у дальней стены и под балконом из серого ситхского (1) металла, зависшего на высоте в десять человеческих ростов. Над тем балконом виднелся ещё один, с него в зал вглядывались крошечные лица.

Падме Амидала (2) разглядела раггулов (3) с заплетёнными в длинные косы волосами, тогореанцев (4), чьи руки снизу доверху унизывали серебряные браслеты, ходившие вместо денег в их землях. Она увидела эвоков (5) с выдубленными непогодой лицами, широкоплечих жителей Татуина (6) и вуки (7) со всклокоченными бородами.

Мандалорские (8) стройные женщины стояли здесь рядом с пухлыми купцами из Набу (9). А вот и смуглолицые послы Торговой Федерации (10). Или Галактического Альянса (11). Или ещё каких-нибудь невозможно далёких земель.

**2** Клон (1) по-прежнему оставался невидимкой. Казалось бы, когда четвёрка бросилась врассыпную, он должен был открыть пальбу, — и тогда Люк Скайуокер (2) знал бы, куда стрелять. Однако штурмовик (3) выжидал, возможно, не желая расходовать патроны на движущиеся цели.

Падавану (4) — большой мишени с маленьким бластером (5) — не резон было затевать салки с юрким штурмовиком (6), поэтому он, насилиу сдерживаясь, лежал очень тихо и ждал, пока противник себя выдаст.

Минуту ничего не происходило, только на проспекте Основателей (7) по-прежнему звучали выстрелы.

И тут Дарт Мол (8) выпрямился во весь рост — метрах в десяти от Квай-Гон Джинна (9) — и дал очередь от бедра. Оглядев результат, упёр бластерную винтовку (10) в плечо, чтобы лучше прицелиться.

Он целил в Палпатина (11).

**3** Собравшись с духом, я вернулся в ракатанский корабль (1). Внутри я почувствовал себя чуть более уверенно. Там ничего не изменилось. (А чего я ждал? Что эвоки (2) стибрят мои вещишки?)

Охлаждение дроида (3) требовало времени, поэтому я сразу же выставил на стабилизаторе 1°C. Затем передал кусочки джоган (4) в пакеты, заодно осмотрев их. Они уже дали корни и готовились прорасти. Однако я не подумал о том, как перенести их из «Гадюки» (5) в Звезду смерти (6).

Ответ был прост: положив пакеты в скафандр Дарта Вейдера (7). Я затащил R2-D2 (8) в «Тысячелетний сокол» (9) — мой временный парник.

Убедившись, что взломанный мной световой меч (10) продолжает работать, я вернулся в храм джедаев (11).



## ПРОБУЖДЕНИЕ СКРЫТОЙ НАДЕЖДЫ





**ARCHOS** Helium +

**ARCHOS**  
Entertainment *your way*



IPS HD  
5.0"



IPS HD  
5.5"



4G/LTE

Wifi

**LTE — скоростной интернет  
всегда с тобой!**



IPS HD  
10.1"



IPS HD  
8.0"



IPS Panel  
7.0"



4G/LTE



Wifi

РЕКЛАМА

**ARCHOS** Helium

[archos.com/ru](http://archos.com/ru)







**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК**

**МАСТЕР СНОВ**

**АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ,  
ЕЛЕНА БЫЧКОВА,  
НАТАЛЬЯ ТУРЧАНИНОВА**

# **СОЗДАТЕЛЬ КОШМАРОВ**



Баннгок — кибернетический гигант, захвативший весь юго-восток Азии. Городская агломерация Александрия на севере Африки. Бэйцзин — мощный промышленный мегаполис, находящийся на грани экологической катастрофы... Вот ближайшие техногенные соседи Полиса, подталкивающие мир к границе катаклизма.

Но проблема не только в них.

С каждым днем угроза благополучию и гармонии Полиса становится все более серьезной, хотя пока это ясно лишь тем, кто защищает спящих. Мир сновидений нестабилен и все опаснее для мастеров снов, а часть кошмаров вырвалась в реальность, убивая и калеча. Неся страх, неуверенность, агрессию, ненависть. И это лишь первый удар дэймосов.

Позорное прошлое создателя кошмаров сложно забыть, а тем более исправить. В одиночку вести борьбу с призраками, возникающими из небытия, смертельно трудно. Жертвы былых преступлений напоминают о себе, когда ждешь этого меньше всего, и приходится вновь и вновь вглядываться в их могильные плиты, чтобы найти решение, а может, даже спасение — для всего мира и себя самого. Предательство самого близкого человека — непоправимая ошибка или жестокая необходимость, которая приведет к катастрофическим последствиям?

Сны становятся все более явными, кошмары — запутанными, а реальность — опасной...