

# МИР ФАНТАСТИКИ

## СРЕДИЗЕМЬЕ

### ДО ДЖЕКСОНА

Кто женил Фродо на Галадриэли

МЕЖДУ  
СВЕТОМ  
И ТЬМОЙ

Серые джеданы и другие сторонники равновесия

НЕВИННОСТЬ  
ФАНТАСТИКИ

Мастер-класс Генри Лайона Олди

РАЛЬФ ПРОТИВ РАЛЬФА

Битва рецензий

БОЕВЫЕ ГОНКИ

Между нардами и шахматами



www.mirf.ru

ГАЛЕРЕЯ  
АНДРЕЙ  
ФЕРЕЗ

РАССКАЗ  
СТЕПАН  
ВАРТАНОВ

КОНКУРС  
НИА ГЕЙМАН  
ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ  
ПИТЕР УОТТС

16+



Как закалялся  
**«Хоббит»**

Кто ещё  
мог сыграть  
Бильбо



ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ХУДОЖНИК АНДРЕЙ ФЕРЕЗ



## ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

**В**се мы знаем эту историю. Жил да был добропорядочный и достойный носитель разума, назовём его, скажем, Ридикюльсон. Или Авоськин. Имел отложенное хозяйство и некоторую репутацию и твёрдо знал, что мир ограничен с севера рекой, с юга полями, с запада большим городом, а с востока уходящей куда-то прочь дорогой. Завидная судьба, не находите?

И однажды с ним случилось совершенно непрошеное Событие. Можно сказать, он попал в историю. И в переносном смысле, и в самом что ни на есть прямом. И знает что? Если бы кто-нибудь спросил его заранее, хочет ли он такой судьбы, он твёрдо и решительно ответил бы: «Нет».

Но если бы уже после всех приключений этот любознательный кто-то поинтересовался, хочет ли наш герой что-нибудь изменить и переиграть, он снова ответил бы: «Нет». Не менее твёрдо и решительно.

**Р**ассказ о нашем герое уже не раз пытались перенести на экран. В диапазоне от театральной постановки до аниме и советской мультипликации. Обзор таких попыток вышел на редкость захватывающим — вы сами сможете убедиться в этом, прочитав статью о старых экranizacиях Толкина на странице 66. Скоро грядёт очередная картина, и о ней тоже нашлось что рассказать: история создания первой части «Хоббита» вас ждёт на странице 62.

**Н**о не Средиземье единым жив любитель фантастики. Всё-таки у книг Профессора есть лёгкий оттенок старомодности. Сейчас уже не принято однозначно делить мир на зло и добро. Несовременно это. То ли дело относительность интерпретаций, неоднозначность мотиваций и взаимопроникновение интерференций! Нынешний главный герой не чёрный и не белый. Хорошо, если он серый, а не серо-буроватиновый с периодическими отливами в рыжину. Таким неопределённым персонажам, стоящим на границе между злом и добром, а то и охраняющим эту границу, посвящена статья на странице 108.

**Н**аша собственная реальность тоже подкидывает интересный, я бы даже сказал, фантастический материал. В номере есть статьи о пневматических поездах (стр. 130) или, к примеру, о боевом использовании кнутов (стр. 125). Оказывается, Индиана Джонс будет на поле боя пострашнее иного тяжеловооружённого рыцаря, и даже не потому, что у Инди есть револьвер.

А тем, кто хочет творить из реальности фантастику, мы предлагаем очередной мастер-класс от Генри Лайона Олди, на этот раз не в виде лекции, посвящённой какой-то одной теме, а в виде разговора обо всём понемногу — о множестве важных мелочей, без которых невозможно создать не только великолое, но даже просто талантливое произведение (стр. 46).

А конец света мы отменили.

Так что до встречи!

Лин Лобарёв  
Главный редактор

Свежий номер «Мира фантастики» в электронном виде можно купить в магазине «Игромания Digital», начиная со дня выхода журнала в продажу. Если вам сложно найти журнал на прилавках — по адресу [igromania.ru/digital](http://igromania.ru/digital) вы найдёте не только текущий номер, но и архив старых выпусков. Если же вы хотите заказать журнал с доставкой, воспользуйтесь сервисом [магазин журналов.ру](http://magazinjournalov.ru). Этот сервис представляет собой наш вариант редакционной подписки.

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв  
Заместитель Сергей Серебрянский  
Главный редактор Екатерина Пташкина  
Редакторы Александр Гагинский, Мария Кустовская, Борис Невский, Евгений Пекло

Ведущие рубрики Ксения Аташева, Василий Владимирович, Густав, Дмитрий Злотницкий, Арсений Крымов, Николай Кудрявцев, Антон Первушин, Владимир Пузин, Тим Скоренко, Петр Попов

Корректор Мария Луговская

Арт-директор Денис Недынич

Дизайн и вёрстка Анна Григорьева

Дизайн обложки Роман Грынхах

Художник-иллюстратор Александр Ремизов

Совет попечителей Олег Дивов, Марина и Сергей Дяченко, Вера Камша, Светлана Каракарова, Сергей Лукьяненко, Генри Лайон Олди, Вадим Панов, Николай Легасов, Ник Перумов, Сергей Чекмаев

Иллюстрация на обложке Андрей Ферез

## НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Вячеслав Белобородов, Павел Булыченко, Анатолий Гусев, Андрей Зильберман, Алексей Ионов, Сергей Каунинов, Анастасия Кара, Николай Карапеев, Эдуард Козлов, Александра Королёва, Игорь Край, Сергей Крикун, Михаил Кротов, Святослав Логинов, Владимир Новосельцев, Генри Лайон Олди, Григорий Панченко, Александр Петров, Артём Платонов, Дмитрий Скирюк, Максим Фефелов, Игорь Чёрный, Виталий Шишикин

## ООО «ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор Азам Данияров

Директор издательства Денис Давыдов

Учредители Евгений Испулов, Александр Парчук

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА»

[www.igromedia.ru](http://www.igromedia.ru) • Тел./факс: (495) 730-40-14

Руководитель Юлия Однакова  
отдела рекламы [odnakova@igromania.ru](mailto:odnakova@igromania.ru)

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

125466, ул. Соколово-Мещерская, д. 25  
Тел./факс: (495) 231-23-68

Юлия Воробьева, Сергей Смакаев,  
Ирина Ефимова, Яна Афанасьева

## АДРЕС РЕДАКЦИИ

[www.mirf.ru](http://www.mirf.ru) • e-mail: [pochta@mirf.ru](mailto:pochta@mirf.ru)  
Россия, Москва, 111123, шоссе Энтузиастов,  
д. 56, стр. 32. «Мир фантастики»  
Тел./факс (495) 231-23-64, (495) 231-23-65

## MIR FANTASTIKI MAGAZINE

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

Editor in Chief/Publisher Lin Lobarev  
[\(lin@mirf.ru\)](mailto:lin@mirf.ru)

Advertising Yulia Odnakova  
[\(odnakova@igromania.ru\)](mailto: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

**Дюрандель • 2006**  
специальная премия фестиваля «Зиланткон»  
за продвижение фантастической и ролевой культуры  
Награда получена постанным автором  
Владимиром Пузием

**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

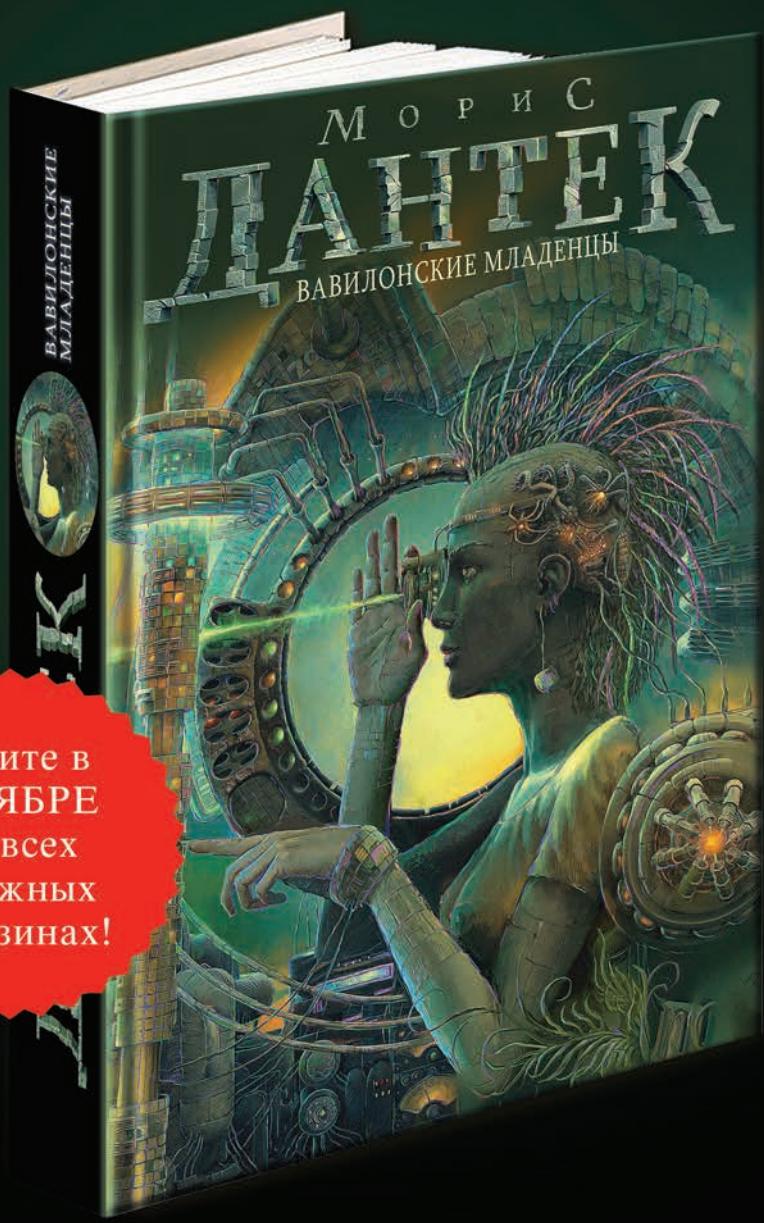
**Странник • 2009**  
награда Конгресса фантастов России  
в номинации «Лучшее печатное издание»

**Роскон • 2011**  
награда за лучший интернет-проект,  
посвящённый фантастике ([mirf.ru](http://mirf.ru))



«МОРИС ДАНТЕК  
величайший  
из ныне живущих  
фантастов»

*Чембек*



Ищите в  
НОЯБРЕ  
во всех  
книжных  
магазинах!

..этой осенью  
НИКТО  
не останется  
в стороне....

 РИПОЛ  
классик  
[www.ripol.ru](http://www.ripol.ru)



## Лучшая фантастика месяца

«20»

ДЕКАБРЬ 2012

### 7 Эпиграф

Святослав Логинов «Конкурс»

### 8 Смотрите с «Миром фантастики»

«Исток»

Картина о том, как пара влюблённых решает судьбу человечества на руинах цивилизации, заросших таинственным разумным лесом.

### Спецматериалы

#### 10 История настольных игр

##### Боевые гонки

В генеалогии шахмат, как и в эволюции человека, есть недостающее звено. Для шахмат этим звеном, весьма вероятно, стало небольшое семейство игр под названием «боевые гонки».

### Книжный ряд

#### 18 Слово редактора

Новости литературы: сборник по требованию, черноморские премии, испанская награда русскому ужасу, новый Толкин, а также гибель Америки, приключения на британском курорте, тысячелетний герой, настройщики Колеса и женихи для принцессы.

#### 20 Книги номера

Генри Лайон Олди «Циклоп. Книга 2. Король камней» • Вера Камши «Сердце Зверя. Том 3. Синий взгляд Смерти. Полночь» • Вик Задунайский «Балканский венец» • Дмитрий Быков «Икс» • Терри Пратчетт, Нил Гейман «Благие знамения» • Энн Райс «Слуга пракха» • Дэн Симмонс «Двуликий демон Мара. Смерть в любви» и другие книги, а также новинки издательства.

#### 40 Классика

Авторская колонка Василия Владимировского

Как известно, секса в СССР не было. Кое-кто считает, что и фэнтези тоже. Не знаю, как там сексом, но насчитываете точно ерунда. И писали его у нас, и, что важнее, переводили. Не по тридцать книг в месяц, конечно, а осторожно, с оглядкой... Тем сильнее было воздействие текстов, прорвавшихся сквозь железный занавес и нашедших, наконец, своего читателя.

#### 42 Фантастика на иностранных языках

Авторская колонка Николая Кудрявцева

Споры о месте фантастики в общем литературном потоке ведутся постоянно. Сегодня мы поговорим о произведениях, которые при всём желании трудно исключить из жанрового лагеря. Тем не менее все три автора, о которых пойдёт речь, отказываются играть по правилам и создают странные, ни на что не похожие научно-фантастические романы, где стиль и форма становятся полноправными участниками интриги.

#### 44 Конвенты

Pocon 2012

Нынешний «Полкон» побил все рекорды посещаемости. Три с половиной тысячи человек – это очень много даже для зарубежных конвентов. Интересно было наблюдать и сопоставить: средний возраст тамошних конвентных

46



### ХИТ-ПАРАД КНИГ

Ч. Мьевиль «Кракен»

Н. Перумов «Гибель богов-2. Книга первая. Память пламени»

Н. Гейман «Американские боги. Король горной долины. Сыновья Ананси»

О. Громыко «Космозолухи»

Е. Бычкова, Н. Турчанинова «Иногда они умирают»

Д. Фордер «Полный впереди назад, или Оттенки серого»

Р. Хобб «Хроники Дождевых чащоб. Книга 1. Хранитель драконов»

П. Бачигалупи «Заводная»

В. Панов «Кардонийская ruletka»

«Наше дело правое-4. Исправленному верить»

По результатам голосования на сайте [www.mirf.ru](http://www.mirf.ru)



заявления колеблются где-то в промежутке от 15 до 35 лет. Почти нет «старой гвардии» – и нет скучающих, склоняющихся без дела случайных людей.

#### 45 Конвенты

Эврикон 2012

После переезда фестиваля «Старкон» в Санкт-Петербург Москва не осталась без фантастического конвента. На том же самом месте прошёл «Эврикон», где рядом с поклонниками «Звёздных войн», «Доктора Кто» и Mass Effect неожиданно оказались фэнзи Плоского мира, стимпанка, аниме и... My Little Pony!

#### 46 Мастер-класс

Многоликая фантастика, или Разговоры в студии, часть первая

«Мир Фантастики» уже не раз знакомил читателей с мыслями, идеями и мнениями двуединого харьковского писателя Генри Лайона Олди. В очередном мастер-классе Олди рассказывают о невинности русской фантастики, о сферических героях в вакууме и о том, почему не надо бояться пафоса.

#### 54 Веб-комикс

Авторская колонка Арсения Крымова

В одном из комиксов герой продолжает путь после смерти. В другом герой совершенствует своё тело металлом и пластиком. А герой третьего – енот, ему и так неплохо живётся.

#### 56 Научно-популярная литература

Авторская колонка Антона Первушина

Зоологию можно назвать древнейшей из наук. Едва обретя разум, наши предки стали изучать окружающие животных, что позволило усовершенствовать охотничью науку.

И, пожалуй, зоология – самая увлекательная из наук, ведь, познавая «меньших братьев», мы познаём себя.

#### 58 Современная интеллектуальная проза

Авторская колонка Владимира Пузия

Книги-биографии именно потому так популярны, что они都说 нам главное: доказательствомыслинашейжизни. Принесают логику вчередебийот(иливсегодажлильподмечают её?). Подводят итог, который многие просто не успевают сформулировать. Обнажаюттайные связи между фактами...

В этот раз мы поговорим о таких книгах-жизнях.

### РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на диске журнала и сайте [www.mirf.ru](http://www.mirf.ru) существуют разделы с творчеством читателей. Если, посыпая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске и сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение на диске и сайте журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посыпая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсыпайте тексты по электронной почте [story@mirf.ru](mailto:story@mirf.ru), а рисунки на [art@mirf.ru](mailto:art@mirf.ru).
- Текст сохраните 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).

### 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 экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить витков и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будки или до востребования (забирать надо на почте)). По всем вопросам, связанным с доставкой журнала, обращайтесь в агентство, через которое оформлены 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

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

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 «Издательский дом «ТехноМир». При щитории 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 45.800.

Отпечатано в УАБ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd. Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайч, ул. Вакарине, 1.

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

© Издание официировано

© «Мир фантастики», 2003–2012 год.

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Издательство «Альфа-книга»	вторая обложка
Superheroes.ru	третья обложка
SoftClub	четвёртая обложка
«РИПОЛ классик»	3
ИП Роготов В.Ф.	9
Издательство «Эксмо»	1

ИМЕНА, ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ВСЕЛЕННЫЕ В НОМЕРЕ	
ПЕРСОНАЛИИ	
Азимов, Айзек	57
Афанасьев, Валерий	30
Бабенко, Владимир	57
Бакши, Ральф	66
Бассетт, Майкл Дж.	74
Белянин, Андрей	22
Бин, Шон	74
Блажински, Клифф	80
Бокслейтнер, Брюс	77
Бурман, Джон	66
Быков, Дмитрий	27
Бэсс, Жюль	66
Верт, Алексей	26
Вуд, Элайджа	62, 77
Гейман, Нил	32, 108
Головачёв, Василий	28
Гомес, Селена	75
Гринуолт, Дэвид	76
Гропп, Ричард	43
Гурский, Лев	29
Дель Торо, Гильермо	62, 80
Джексон, Питер	62, 66
Задунайский, Вук	23
Заенц, Саул	62, 66
Измайлова, Кира	26
Камша, Вера	21
Карвардайн, Марк	57
Карпентер, Стивен	76
Клеменс, Эделейд	74
Корнев, Павел	24
Коуф, Джим	76
Крайстер, Сэм	35
Кучеренко, Владимир	25
Лаваль, Виктор	43
Луговой, Михаил	28
Маккелен, Йен	62
Морозова, Галина	57
Мосс, Кэрри-Энн	74
Мур, Рич	72, 73
Мур, Улисс	36
Муркок, Майкл	108
Олди, Генри Лайон	20, 46
Остапенко, Юлия	22, 31
Островский, Андрей	57
Паркер, Стив	31
Перумов, Ник	108
Пратчетт, Терри	32, 108
Райс, Энн	37
Робертс, Адам	43
Робертс, Крис	80
Робинсон, Ким Стенли	42
Рэнкин, Артур	66
Самойлов, Борис	57
Симmons, Дэн	39
Сэндлер, Адам	75
Танасийчук, Виталий	57



62 Съемочная площадка

## «Хоббит»: каким он мог быть и каким будет



66



## ХИТ-ПАРАД ФИЛЬМОВ

### Мстители

Тёмный рыцарь: Возрождение легенды

Люди в чёрном 3

Прометей

Храбрая сердцем

Джон Картер

Петля времени

Вспомнить всё

Судья Дредд

Мрачные тени

По результатам голосования на сайте [www.mirf.ru](http://www.mirf.ru)

86



## Видеогames

### 80 Слово редактора

Немножко впечатлений с «ИгроМира», уход Клиффа Блажински и, конечно, главная сенсация — PETA взялась защищать покемонов!

### 82 Лучшие видеогames

Borderlands 2 • Torchlight 2 • Prototype 2 • Tekken Tag Tournament 2

### 86 Фантастика из пластика

1/6 Kaworu Nagisa Plug Suit Version

К «Евангелиону» можно относиться по-разному: любить, ненавидеть, считать философским откровением или проходным шоу о гигантских роботах. Но место в ряду классики этот сериал получило давно и заслуженно. Вот и компания Kotobukiya выпустила большую статую одного из самых неоднозначных героев сериала — Каору Нагисы.

### 87 Чёрный ящик

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Вскрытие коллекционного издания, внутри которого ждёт своего часа свежее дополнение к одной из лучших онлайн-ролевых игр в мире.

## Настольные игры

### 88 Слово редактора

Популярные компьютерные шутеры становятся настольными, коллекционная карточная игра «Берсерк» пристает новыми выпусками, а выставки настольных игр в России и ближнем зарубежье ждут своих посетителей.

### 90 Лучшие настольные игры

«Громовой камень» • «Каркассон. Дворяне и башни» • «Колонизаторы. Расширение для 5-6 игроков»

### 92 Репортаж

Эссенская выставка 2012

Фоторепортаж с крупнейшей ежегодной выставки игрушек и настольных игр, прошедшей в октябре в Германии.



«100

Художники

Андрей Ферез

**Музыкальный центр****94 Музыкальный центр**

Они черпают вдохновение в роке начала семидесятых, в творчестве Coven и Black Sabbath. В основе их музыки – первобытная, дьявольская энергия чистого, незамутненного рока, не испорченного влиянием других направлений. И таких групп становится всё больше.

**96 Диски номера**

Machinae Supremacy Rise of a Digital Nation: рецензия и интервью • Mari Chrome Georgy#11811 • Lacrimosa Revolution • Vision Divine Destination Set to Nowhere

**Врата миров****98 Слово редактора**

О великих переменах в «Забытых королевствах», которые, как ни странно, ведут в прошлое. О достижениях, которыми особенно гордится Патрик Ротфус. И о том, чем редакторы МФ похожи на охотников за привидениями.

**100 Художники**

Андрей Ферез

Создатель обложек к романам Нила Геймана, Джоана Ролинг, Стивена Кинга и Анны Старобинец рассказал нам о своей любви ко всему панцирному и чешуйчатому, будущем книжной иллюстрации и том, как обложка влияет на восприятие книги.

**108 Фантастические профессии****Нейтрали и хранители равновесия**

Те, кто верит в вселенский баланс, кто отказался выбирать из чёрного и белого цветов. Те, кто служит рефери в матчах между Светом и Тьмой и пытается усадить Иоду с Палпатином за стол переговоров. Они называют себя по-разному: «нейтрали», «равновесие», «третья сила». В этот раз «Мир фантастики» вывернет наизнанку самых известных «серых» и посмотрит, что у них за душой.

**112 Миры**

Dark Sun

Одна из самых необычных вселенных Dungeons & Dragons, мрачная фантазия Троя Денинга и Джеральда Брома. Мир багрового солнца, пустынь, чудовищ и руин. Здесь маги высасывают жизнь из окружающей среды, эльфы похожи на цыган, а доспехи делают из черепаховых панцирей. От этого мира боги отвернулись в прямом смысле – их здесь нет. Это всем известно.

**Машина времени****118 Слово редактора**

Главные даты ноября и самые удивительные изобретения месяца: автомобили на сырном топливе, 570-мегапиксельные фотоаппараты и их сёстры – фотокамеры, не требующие участия фотографа.

**120 Вперёд в прошлое****В поисках нефти**

Чёрное золото... Ещё полтора века назад человечество не представляло себе, насколько ценным ресурсом является нефть. Но промышленная революция всё изменила: сегодня без всякого преувеличения можно сказать, что именно нефть заставляет этот мир вращаться.

**125 Арсенал****Плети на войне**

Боевой бич, кнут или плеть. Любимая игрушка палачей и извращенцев. Орудие Индианы Джонса и героев игры Castlevania, с помощью которого можно надрать задницы злодеям в самом прямом смысле. Сегодня «Мир фантастики» расскажет о том, чем хлестали и пороли друг друга наши далёкие предки.

**130 Вперёд в прошлое****Вакуумный поезд**

Давным-давно, во времена зарождения железнодорожной отрасли, не все верили в перспективность паровоза как средства передвижения. Одним из экстравагантных путей развития рельсового транспорта были пневматические, или атмосферные поезда.

**134 Эволюция****Нотная запись**

Сегодня нотная запись стандартизована во всём мире и представляет собой универсальный, понятный любому подкованному в музыке человеку язык. Но путь к этой универсальности был труден и извилист...

**Зона развлечений****136 Рассказ**

Степан Вартанов «12.12»

Древние прориды, конечно, могли видеть будущее. Вопрос в другом: что именно они видели? Не результаты ли своих собственных пророчеств?

**138 Конкурсная площадка**

Авторская колонка Густава

Призы этого номера – долгожданные зарубежные новинки: книги Паоло Бачигалупи, Питера Уоттса, Терри Пратчетта и Нила Геймана.

**140 Культпросвет**

Авторская колонка Густава

Самый неподкупный колумнист журнала сделал передышку в работе над почтой, чтобы больше узнать о компьютерных играх.

**142 Почтовая станция**

Рассказываем, что общего между «Миром фантастики» и парфюмерным магазином, где можно купить старые номера и почему в журнале нет отдельной таблицы с рейтингами книг, а также делимся некоторыми соображениями насчёт детской фантастики.

**144 Зона комикса**

«Вопрос на засыпку»



Тартаковски, Геннди	75
Толкин, Джон Р. Р.	62, 66
Уоттс, Питер	34
Уэр, Дэни	43
Фрай, Стивен	57
Фримен, Мартин	62
Функе, Корнелия	33
Харингтон, Кит	74
Харрисон, Джон	43
Ходкин, Мишель	35
Циммерман, Мортон	66
Чёрная, Галина	22
Шакилов, Александр	24
Шаттам, Максим	38
Шустерман, Нил	36
Щерба, Наталья	25

**ФИЛЬМЫ**

Binbougami ga!	78
Jihru wa Suitai Shimashita	79
Natsuyuki Rendezvous	79
Гrimm	76
Исток	8
Монстры на каникулах	75
Ральф	72, 73
Сайлент Хилл 2	74
Трон	77
Универсальный солдат 4	141
Хоббит: Неожиданное путешествие	62, 66

**ИГРЫ**

BioShock Infinite	89
Borderlands 2	82
Crysis	89
Divinity: Dragon Commander	81
EVE Online	81
Heroes 6: Might and Magic	81
Mysts of Pandaria	87
Prototype 2	85
Resident Evil: Operation Raccoon City	140
Tekken Tag Tournament 2	86
Torchlight 2	84
Громовой камень	90
Каркассон	90
Колонизаторы	90

**СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ**

Dark Sun	112
DC	98
Forgotten Realms	98
Marvel	98
Stalker	30
Star Wars	98, 108
Warhammer 40000	31
Средиземье	62, 66, 80, 98
Этногенез	31

СВЯТОСЛАВ ЛОГИНОВ

# Конкурс

В прошлый вторник состоялся конкурс на лучшего хоббита. Соревнования проходили в три этапа: выбирался владелец самых волосатых ног, хозяин самой большой трубки и, наконец, обладатель самого отменного аппетита. Всем известно, что именно эти качества отличают настоящего хоббита.

На первом этапе измерялись густота волосяного покрова на ногах претендентов и длина волос. Маштаб и кучерявость во внимание не принимались. Победителем первого этапа стал горный великан Глур. Претендент Пин, заявивший, что на ногах соперника не волосы, а молодые лесопосадки, попытался доказать своё утверждение на практике, но сорвался с великанской ноги и был случайно растоптан.

На втором этапе сравнивались величина трубок и густота дыма. Запах дыма и сорт табака во внимание не принимались. Победителем второго этапа стал горный великан Глур. Претендент Сэм, заявивший, что соперник предъявил не трубку, а жерло вулкана, сорвался со склона и был выкурен дотла.

Финальный этап предполагал совместную трапезу соревнующихся. Однако когда претендент Фродо неосторожно приблизился к столу, он был съеден горным великаном Глуром в качестве закуски.

Таким образом, во всех трёх номинациях победил горный великан Глур, завоевавший звание лучшего хоббита.

Поздравляем победителя!



Иллюстрация  
АЛЕКСАНДРА РЕМИЗОВА

Текст: Ксения Аташева



**Жанр:** научная фантастика  
**Страна:** Япония  
**Режиссёр:** Кэти Сугияма  
**Сценарист:** Нана Синна  
**Роли озвучивают:** Аой Миззаки, Рю Кацуу  
**Премьера:** 7 января 2006 года  
**Продолжительность:** 96 минут  
**Возрастной рейтинг:** не присваивался

## Gin-iro no kami no Agito

# Исток

Эксперимент по озеленению Луны провалился и привёл к гибели человеческой цивилизации. Генетически изменённые деревья добрались до Земли и целиком захватили планету. Готомки уцелевших людей влачат жалкое существование на руинах мегаполисов. Технократическая империя Рагна из последних сил сопротивляется лесу, но шансов на победу у неё мало. Расстановка сил меняется, когда деревенский мальчишка Агито случайно выводит из многолетнего криогенного сна нашу современницу Тулу, хранящую ключ от мощнейшего климатического оружия. Ей придётся решать, вернуть ли власть над миром людям или научиться существовать с загадочным лесом.

Студия Gonzo знаменита своими переработками классических сюжетов. Они и графа Монте-Кристо в космос отправили, и «Ромео и Джульетту» в фэнтези превратили. Откуда берёт начало «Исток», тоже догадаться несложно. Опасный для людей, но спасительный для планеты лес, воинственную страну, которая мечтает его сжечь, и наделённую необычными способностями героиню мы имели удовольствие лицезреть ещё в 1984 году, в фильме Хаяо Миядзаки «Навсикая из долины ветров». Параллелей между двумя картинами много, и, хотя затмить классику студии Ghibli в принципе невозможно, стоит признать, что фантазия на экологическую тему Gonzo удалась.

Дефицит оригинальных идей компенсируется качественной картинкой, сочетающей компьютерную графику и классический рисунок. Удачными вышли и дизайнерские решения. Грация при чудливых лесных созданий противопоставляется

## ДЕФИЦИТ ОРИГИНАЛЬНЫХ ИДЕЙ КОМПЕНСИРУЕТСЯ КАЧЕСТВЕННОЙ КАРТИНКОЙ, СОЧЕТАЮЩЕЙ КОМПЬЮТЕРНУЮ ГРАФИКУ И КЛАССИЧЕСКИЙ РИСУНОК

■ Безобидная внешность лесных существ зачастую обманчива



■ Деревья не рады гостье из прошлого: они знают, что Тула может быть опасна



■ Пробуждение в пережившем апокалипсис мире шокировало Тулу до глубины души



## САМЫЕ ЗЕЛЁНЫЕ

Экологическим проблемам в аниме посвящено немало сюжетов. Тема любви к природе скользит через все произведения классика японской анимации Хаяо Миядзаки. Особенно ярко воплощение она получила в «Навсикае из долины ветров» и «Принцессе Мононоке». А дух замусоренной реки из «Унесённых призраками» напоминает о проблеме одним своим кошмарным видом. Настоящим «зелёным» стал после визита в Тибет и гуру жанра меха Сёдзи Кавамори. Его Earth Girl Arjuna — форменная проповедь о вреде прогресса. О необходимости ужиться с иными формами жизни идёт речь также в сериалах Eureka Seven и Blue Gender.



■ Как и Агито, Дзюна защищает природу — порой радикальными способами

массивным доспехам военных из Рагны, а успокаивающая зелень деревьев — пламени вулкана, внутри которого спрятано оружие. И, главное, все эти красоты можно увидеть в действии. События разворачиваются стремительно, ежеминутно подкидывая и героям, и зрителям новые сюрпризы.

Несмотря на быстрый темп фильма, сюжет не теряет логичности, а персонажи успевают раскрыться. Проснувшаяся в чужом, разрушенном мире Тула на ярко стороннице «Гринписа» совсем не похожа. Как и любая современная девчонка, она приходит в ужас от варварских условий, в которых ей предлагает жить Агито. Тулу тянет в последний оплот человечества — воинственную, но сохранившую технологию и знакомый уклад жизни империю. Она даже начинает симпатизировать воителю Рагны Шунаку, который также проснулся после долгого сна и мечтает вернуть планету людям.

Кажется, выбор героини очевиден, но цена освобождения от власти леса оказывается непомерно высокой. Очищающий огонь не пощадит ни деревья, ни людей. А с лесом, при всей его первобытной жестокости, можно жить в мире и согласии, как это делают Агито и его народ. Тогда-то и настанет счастливый конец, ведь деревья (а вместе с ними и вся планета) разумны и в долгу перед оберегающими их людьми не останутся. Мораль неожиданно простая, но для яркой и увлекательной анимационной картины вполне подходящая.

\* \* \*

Полная действия притча о вреде технического прогресса и необходимости жить в гармонии с природой, которая непременно оценит заботу и ответит людям взаимностью.

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

# МАГАЗИН ЖУРНАЛОВ.РФ

ИГРОМАНИЯ

170 \*

РУБЛЕЙ

ФАКТИЧЕСКАЯ ЦЕНА  
ЖМИ!

160 \*

РУБЛЕЙ

В ВРЕМЯ

Если журнал заказан заранее,  
он будет отправлен вам одновременно  
с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ

При оформлении вами подписки  
мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был  
напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО

Вы можете заказать и оплатить ваш  
любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ

Способы доставки:  
курьером, по почте, самовывоз.

\* ЦЕНА УКАЗАНА БЕЗ СТОИМОСТИ ДОСТАВКИ

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» - 52,65 руб., «Игромания» - 57,65 руб.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ СКИРЮК



# Боевые гонки уничтожены!

## БОЕВЫЕ ГОНКИ

У шахмат, которые называют «королевой игр», запутанная родословная: в предках у них и китайские гадательные доски, и древние зажимные шашки, и гонки «круга и креста». Как ни странно, последние, возможно, стоят к шахматам ближе всех. Но как гонки (с одинаковыми фишками, игральными костями и движением от старта к финишу) стали сложнейшей стратегической военной игрой, до конца не ясно. Возможно, промежуточным этапом был ещё один подкласс настольных игр, известных сегодня как «боевые гонки». Это малочисленная игровая семья: в любой части света найдётся максимум одна-две их разновидности, да и те не слишком известны.

На первый взгляд боевые гонки ничем не отличаются от спортивных: та же смесь удачи и стратегии. Но если в спортивных гонках нужно первым привести все свои фишки к финишу и каждая срубленная вводится на доску заново, то в боевых гонках две «армии» пробиваются друг к другу в «крепости», сбитые фишки удаляются с доски насовсем, а целью становится захват контроля над вражеской территорией и уничтожение сил противника. Это уже не бег наперегонки, а настоящая война на выживание. То есть именно тот принцип, который позднее и лёг в основу шахмат.



■ Древнеегипетская игра «Собаки и шакалы», возможно, была первой из немногочисленного семейства боевых гонок



■ Как и в случае со многими другими древними играми, поля для «Пяти линий» рисовались прямо на мостовых античных городов



■ Современная реконструкция «Пяти линий». С игровым комплектом всё просто, а вот правила...

Боевые гонки забыты совершенно незаслуженно. Это жёсткое и динамичное игровое семейство, возможно, ставшее последним и самым ярким открытием древних геймеров. Сегодня трудно однозначно утверждать, в каком направлении шла эволюция подобных игр, до каких высот они могли бы подняться. Как ни грустно, звезда боевых гонок не успела толком взойти – закатилась вместе с цивилизациями Нила и Междуречья, а её осколки поглотили пески. Боевые гонки, суть которых – погоня и уничтожение, стали «игрой странствующих и путешествующих» – развлечением для племён воинственных кочевников; античные Греция и Рим с их городами-государствами не смогли раскрыть потенциал такой системы. Однако эти игры достигли Китая и Индии, где пустили корни в новой почве.

У боевых гонок свои стратегия и тактика. Спортивные гонки всегда оставляют отстающему некоторый, пусть и ничтожный шанс на победу (ведь каждая выбывшая фишка вводится в игру заново). А боевые требуют от игрока ответственности и полной отдачи, ибо количество «воинов» на доске – ресурс невосполнимый. Здесь утрачивает силу религиозный символизм большинства древних игр – в действо вторгается грубая жизнь с её законами, и ты десять раз подумаешь, прежде чем рискнуть. Чудес не бывает. Если не повезло с разменом, то даже Его Величество Рэндом не всегда поможет выйти сухим из воды. Современные шашки и шахматы исповедуют те же принципы. Кого (и что) нам следует благодарить за это? Несомненно, боевые гонки и их создателей!

Где, когда и как возникла идея таких гонок, неизвестно. Возможно, первыми были древнеегипетские «Собаки и шакалы» (*шен*)\*. Сейчас учёные сходятся в том, что у этой игры была оригинальная механика, она была сложнее сенета и играли в ней взрослые, а не дети. И если в ней действительно побеждал тот, кто привёл к финишу больше своих фишек, то получается, что это были именно боевые гонки.

Другой претендент на первенство – загадочная древняя игра, известная под греческим именем *Pente Grammai* («пять линий»). Множество полей для неё выбито на плитах мостовых в развалинах античных городов. Эта с виду простенькая игра оказалась для исследователей крепким орешком. Не сохранилось ни фишек, ни дайсов, ни правил, только упоминания в хрониках и «доски». Но и они могут поведать о многом. Два ряда по пять «полосок» в каждом – для спортивных гонок такая дистанция слишком коротка, шашкам не хватит оперативного пространства, а вот для боевых гонок она, пожалуй, в самый раз. Но если длина дорожек ограничена пятью полями, то и на костях должны выпадать не слишком большие числа, иначе фишк будут долго вхолостую крутиться в середине доски. Этому условию как будто отвечают палочки D2, но в то время у греков

и римлян уже были в ходу дайсы нового поколения – кубики D6. Можно предположить, что фишк ставились на перекрестья (их как раз шесть), но античные авторы совершенно однозначно именуют игру «Пять линий».

Возможно, генератором были две таранные кости D4 (наибольший результат для них – четыре и восемь). Косвенно эта версия подтверждается археологическими находками и правилами других игр из этой игровой семьи, которые сохранились у кочевых племён севера Африки. Эти игры различаются терминологией, количеством лунок, рядов и фишек, но механика у них похожая: в начале все фишк неактивны, чтобы их активировать, необходимо выбросить определённый результат. Кстати, именно название такого броска обычно совпадает с названием игры или составляет его часть.

## ТАБ

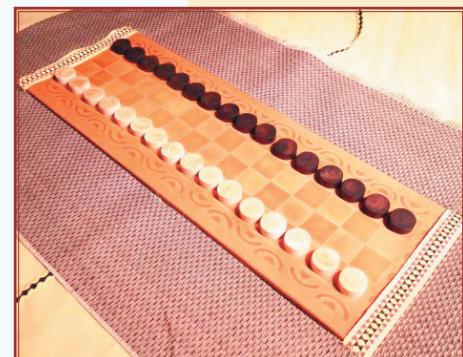
Самые популярные боевые гонки в арабском мире – игра **таб** (al-tāb). Поле для неё всегда состоит из четырёх рядов. Количество ячеек в рядах может различаться, хотя всегда остаётся нечётным – 7, 9, 11, 13, 15, а в древности достигало даже 29. Поле в виде длинного холмика формируют из песка, а фишками служат с одной стороны палочки или спички, с другой – камешки, глиняные шарики или катышки верблюжьего навоза. В Египте и Судане фишк до сих пор зовутся «собаками» (kelb).

Палестинские арабы играют в похожую игру **куз** на поле 4x22. У турок-мусульман западной Македонии есть боевые гонки **куост оғюн**; для них используется доска, похожая на нардовую, – 4x12. Везде в качестве игральных костей применяются четыре палочки D2. Очки считаются по белым сторонам: единица (tāb или weled – «ребёнок» или «один») – 1 очко и/или активация фишк + дополнительный бросок, двойка – 2 очка и переход хода, тройка – 3 очка и переход хода, четверка – 4 очка и дополнительный бросок, а ноль (все палочки упали чёрной стороной вверх) – 6 очков и дополнительный бросок.

Эта система одинакова для всех арабских боевых гонок. Выпавший «таб» («куз», «куост») даёт игроку право «обратить» фишку из «христианства» в «ислам» (то есть активировать её) – и переместить на одно поле вперёд. Можно потратить «таб» и на обычный ход, поскольку активировать фишку не всегда необходимо. В кюзе эти единицы можно ещё и откладывать про запас.

Фишк движутся только вперёд, однако схема движения такова, что они одновременно и движутся на встречу... и преследуют друг друга. Этот парадокс легко объясним: поле таба – это на самом деле одна длинная дорожка, уложенная в четыре ряда. Фишки начинают движение слева направо, в каждом следующем ряду меняют направление на противоположное, а выйдя на центральные дорожки, продолжают циркулировать только по ним, уничтожая силы противника. На свои домашние дорожки они не возвращаются, но и в «дом» соперника войти не могут, пока ещё есть фишк в собственном домашнем ряду.

Фишк рубят фишку противника, становясь на клетку, занятую ею, однако дружественные фишк, оказавшись на одной клетке, могут быть сдвоены и дальше движутся как единое целое. Такая пара зовётся «королём» (malik). Если она нагоняет вражеского короля, то разбивает его: одна фишк снимается с доски, другая продолжает движение как простая. Сдавливание фишк не обязательно – игрок в любое время может разбить свои фишк их и двигать их по отдельности. В кюзе у игрока



■ «Домашняя» версия таба — для тех, кому не по чину играть камешками в песке



■ Войска прячутся за холмом, прежде чем выйти на бой

\* Об истории шен и других древнейших игр, которые упоминаются в этой статье, можно прочитать в МФ № 103 за март 2012.

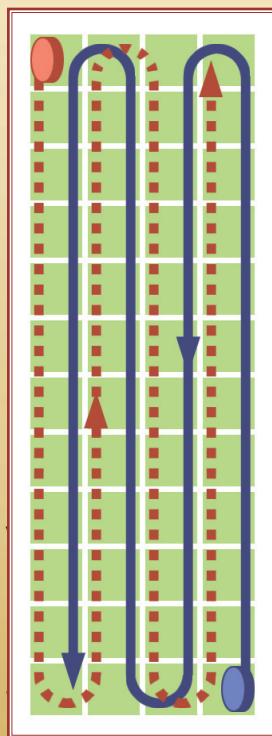


■ У древних игроманов не было проблем с обстановкой: песок, камни и палочки есть почти везде. Это не то что таскать с собой полдесятка карточных колод!



■ Большинство восточных боевых гонок выглядят довольно просто

■ Как и в некоторых других боевых гонках, игровая дорожка в таблане — это одна линия, «сплошённая» в несколько раз



не может быть больше четырёх «королей», и у них те же ходы и права, что и у обычных фишек.

Фишечки, вошедшие в домашний ряд противника, прекращают движение, пока прочие фишечки не закончат свой путь. Игра продолжается до тех пор, пока один игрок не потеряет все свои фишечки — это и считается проигрышем.

Кюст огюн — единственная известная игра этого семейства, которая сохранилась в Европе и чьё арабское происхождение не вызывает сомнений. Турецкое «куст» происходит от палестинского «куз», причём лингвисты считают, что изначально игра называлась «диоз» (*djōz*) — «пара», «двойка», а не «орех» (*kiōz*).

### ТАБЛАН

Ещё во второй половине XX века в деревнях бывшего княжества Майсур на юго-западе Индии играли в **таблан** — боевые гонки на доске 12x4. Поля для таблана входили в большой набор, где были ещё пара видов «мельниц», шашки и манкала. Мастера богато украшали эти игровые столики и использовали всё полезное пространство — одно из полей рисовали даже на донце выдвижного ящичка. У игроков по 12 фишечек,

правила похожи на правила таба, дайсами служат 4 палочки D2, но очки считаются иначе. Единица — активация фишечки и/или 2 очка и дополнительный бросок, двойка — 0 очков и переход хода, тройка — 0 очков и переход хода, четвёрка — 8 очков и дополнительный бросок, а ноль — 12 очков и дополнительный бросок.

Таким образом, для хода можно выбросить всего три результата: 2, 8 или 12.

Игрок, выбросивший единицу, начинает и делает первый ход сразу на две клетки. Можно сдвинуть либо одну фишечку, либо две. В последнем случае очки дробятся: каждая фишечка делает ход на половину от выпавшего количества очков (на 1, 4 или 6).

Сдваивать фишечки здесь, в отличие от таба, нельзя.

Фишечка, вошедшая в домашний ряд противника, прекращает движение — она дошла до финиша. Она уже не может рубить чужие фишечки, а вот сама ещё может быть срубленена. Игра заканчивается, когда один из игроков переместил все свои оставшиеся фишечки в домашний ряд противника. В спорных случаях побеждает тот, у кого их окажется больше.

Существует усложнённый вариант правил, когда клетки в домашнем ряду противника нужно занимать строго в определённом порядке, начиная с самой дальней. Другим способом в этот ряд зайти нельзя. В этом случае фишечки дольше остаются в игре, потому более уязвимы для захвата, а фишечки в домашних рядах, наоборот, находятся в меньшей опасности.

### СИГ

В похожую игру **сиг** (*sig*, также *sigue*, *sigh* и *essikh*) играют бедуины в Западной Сахаре, испанском Марокко и Центральном Алжире. В качестве дайсов используются 4 палочки D2, которые называются *siga* (*sig* — мн. число). У разных племён бытуют различные правила,



■ Сиг — одна из немногих игр класса боевых гонок, которую играют до сих пор



■ Сиг и таб различаются правилом начала хода, правилами «вторжения» в зону противника и иногда — количеством рядов на поле



■ В дорогом наборе игровые поля не только сверху, но и снизу, сбоку и даже внутри

но игровым полем везде служит длинный песчаный холмик, на котором проведены поперечные линии (от 20 до 25). Фишечек столько, сколько лунок в ряду, а дорожек 4 или 3. Схема движения похожа на таб: игроки проводят фишечки сперва по своим домашним рядам, затем — по центральному в обратную сторону до конца, после чего фишечка входит в домашний ряд противника и далее циркулирует в этих двух рядах.

Очки на палочках считаются так. Единица («хадж» или «сиг») — активация фишечки + дополнительный бросок. Очков не даёт. Двойка («кхмар» — «осёль») — аннулирует предыдущий бросок, даёт дополнительный. Тройка — 5 очков и переход хода. Четвёрка («баахра» — «корова») — 4 очка и дополнительный бросок. Ноль — 8 очков и переход хода.

Если в табе фишечка активируется и сразу делает ход, то в сиге фазы активации и начала движения разделены. Чтобы отличить активированные фишечки от простых, их поливают водой.

Сиг — любопытный гибрид сразу нескольких древних игр: манкалы, сенета и, возможно, «Собак и шакалов». В Центральном Алжире играют на поле в три дорожки (12-13-12) с дополнительной лункой в средней. Эта лунка большего размера, и, когда фишечка её достигает, необходимо объявить «сиг»: пообещать следующим ходом ввести эту фишечку в домашний ряд противника, даже если выгоден другой ход. Возможно, это правило пришло из сенета и эта 13-я лунка — аналог «Дома Воды», войдя в который, игрок должен сделать следующий ход именно этой фишечкой, а противник получает тактическую передышку.

В Индии, в штате Уттар-Прадеш есть похожая игра **беери-бахри** («Бараны и козы») на поле 3x8. Фи-

шек тоже восемь, а в качестве дайсов используются четыре раковины каури.

Кстати, беери-бахри – единственные боевые гонки с тремя дорожками, известные в Азии. А вот в Европе наоборот, нормой являются именно три дорожки.

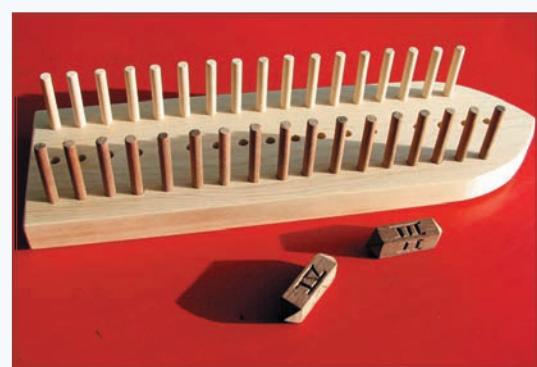
## ДАЛЬДОЗА

Daldøs в Дании и daldøsa в Норвегии – это единственный вид скандинавских боевых гонок. Как они туда попали, от какой игры произошли – неизвестно. Учёные кивают на бедуинский сиг, но правды не знает никто. Историю игры удается проследить лишь до XVII века, далее следы теряются. Среди находок есть только 3-4 набора, которым по 150-200 лет, да и те уцелели случайно. Ведь самодельные деревянные доски не имели ценности – их просто выбрасывали и заменяли новыми. К началу XIX века дальдоза была забыта почти повсеместно. Разве только нарbonнцы сетовали, что продавцы в местной лавке так заигрывались в ней, что покупателям приходилось ждать, пока их обслужат. Да ещё жители острова Борнхольм могли сказать про человека, который живёт в доле, что он «заигрался в дальдозу». В Дании уже в начале XX века, скорее всего, вообще никто не играл в эту игру, а доски, которые не сгорели в каминах, ребятня растаскала на кораблики.

В 1876 году датский писатель Йенс Якобсен в романе «Фру Мария Груббе» упомянул, как его герояня играет в дальдозу. В 70-е годы XX века член попечительского совета местного музея Ханс Билленсхофф-Иенсен заинтересовался этим фрагментом и разыскал некую Марию Катрию Бильль – дочь фермера с маленького хутора в Ютландии, в доме которого когда-то гостили родители Якобсена. На чердаке обнаружился игровой набор, а Мария оказалась, возможно, последней, кто помнил правила. Впоследствии было найдено ещё несколько неполных наборов для игры – в Северной и Западной Ютландии, на островах Морз, Тистед и Фано.

В Норвегии традиция играть в дальдозу сохранилась чуть дольше – в округе Йэрэн графства Ругаланн в ней играли до середины XX века. В этом регионе много фермерских хозяйств, и во время Второй миро-

вой войны, когда они оказались изолированы, дальдоза неожиданно снова стала популярной, получив новое смысловое наполнение: теперь фишку «норвежцев» играли против «немцев». Однако с наступлением мирного времени интерес к игре опять угас.

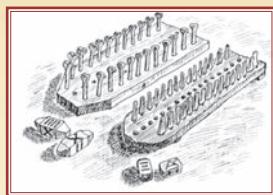


■ В версии дальдозы для детей активировать фишку перед ходом не нужно, так что «лопастей» на них нет

Директор местной школы Ола Барквед обнаружил уцелевший набор и заинтересовался артефактом. Отчаявшись восстановить правила, он опубликовал статью, где объявил о награде в сто крон любому, кто обладал хоть какой-нибудь информацией о Дальдозе. Статью перепечатал датский исторический журнал Skalk, и Баркведу ответил некий господин Кьяр, который помнил правила. Совместными усилиями им удалось восстановить игру.

Дальдоза выглядит крайне оригинально: доска сделана в виде кораблика с носом и кормой, а фишку напоминают сидящих вдоль борта гребцов. На поле три ряда отверстий: 16 в крайних рядах и 17 – в центральном. У каждого игрока 16 фишек-кошечек в виде весла или шпагеля – такая форма нужна, чтобы отличать активную фишку от резервной. Дайсы также необычны: это две короткие четырёхгранные палочки D4 с заострёнными торцами, чтобы кость при броске не становилась «на попа». Три грани несут разметку «II», «III» и «IV», а вместо единицы в Дании принято вырезать «A», а в Норвегии – «Х»: эта грань называется dal, а сторона с двойкой – døs, что, собственно, и дало название игре. Откуда взялись эти термины, неясно – в скандинавских языках нет подобных слов. Лингвисты делают осторожные предположения, что «дал» происходит от староанглийского dalies (бабка, надкапитальный сустав, то есть таранная кость), а «доз» – либо от французского deus, либо тюркского döjz (и то и другое означает «пара»). Что любопытно, на сторонах костей рисуют не точки, а цифры, причём непременно римские.

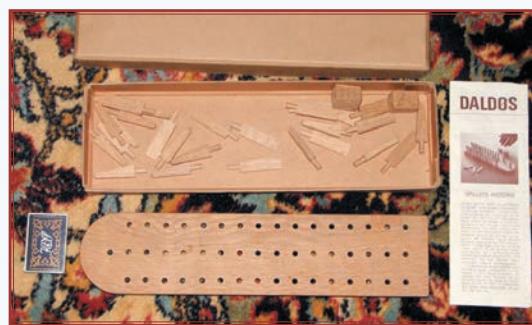
В начале игроки размещают фишку на внешних рядах так, чтобы «лопасти» кошечек были ориентированы перпендикулярно дорожкам. Первый ход всегда делают на центральную дорожку, однако сперва нужно, чтобы хоть один раз выпал «дал» – это позволяет активировать фишку: игрок поворачивает её, как «ключ на старт», параллельно дорожкам, и теперь



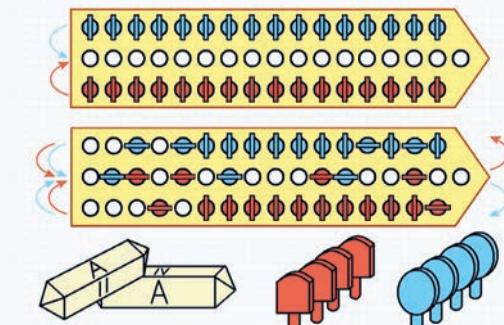
■ Норвежская и датская разновидности дальдозы



Форма доски в дальдозе не оставила игре шансов. Детворе было интересней пускать кораблики, чем хранить исторические ценности



Сейчас дальдоза выпускается фабрично

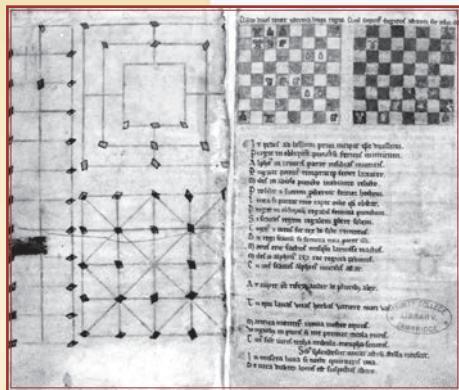


■ Начальное расположение фишек и схема движения



■ Разные варианты дальдозы, от древних до современных





■ Самая левая схема на этом манускрипте XIII века очень напоминает поле дальдозы

она может ходить. Активировать (*fordal*) можно любую фишку в ряду.

В старом фильме «Викинги» есть эпизод, когда морские разбойники бегают по вёслам дракара, состязаясь в удали. Игра в дальдозу напоминает эти пробежки — недаром она была одной из любимых забав скандинавских мореходов. (Кстати, викинги традиционно делали доски с фишками, вставляющими в отверстия: на них можно играть даже на качающейся палубе.) Фишкам движутся по центральной дорожке от «кормы» к «носу» и по пути рубят друг друга. Чужие фишкам можно перепрыгнуть (они от этого не пострадают), свои нельзя. Выпавшее «дал» используют, чтобы активировать новую фишку или сходить уже активной на единицу. Очки с двух дайсов можно суммировать, а можно распределить между двумя фишками. «Дал-дал» даёт дополнительный бросок. Все выпавшие очки должны быть использованы, ход пропускается, только если он невозможен.

Фишка, достигшая «носа», входит в домашнюю дорожку противника и дальше движется уже по ней, с «носа» на «корму», срубая (или перепрыгивая) фишку, задержавшиеся на старте. А поскольку рубить можно любую фишку — и активную, и неактивную, — в до-

машних рядах начинается «избиение младенцев».

Если эта фишка добирается до «кормы», она опять выходит на серединную дорожку, идёт к «носу» и так циркулирует, пока её не срубят. В свою домашнюю дорожку она больше не возвращается. Противник, естественно, делает то же самое. Эти две «карусели» кружат на «палубе», пока у одного из игроков не останется единственная последняя фишка — он и считается проигравшим.

При таких правилах дальдоза превращается в задачку с перевозкой волка, козы и капусты: нужно поспешить вывести фишки на главную дорожку, успеть проредить домашнюю и в то же время поскорее пригнать свои фишки на «нос» корабля, чтобы начать истребление сил противника. Полезно также держать активированного «воина» в начале домашнего ряда, чтобы погнать захватчиков, как только те туда войдут, поэтому большинство выпавших на костях «дал» играющие тратят не на ходы, а на активацию.

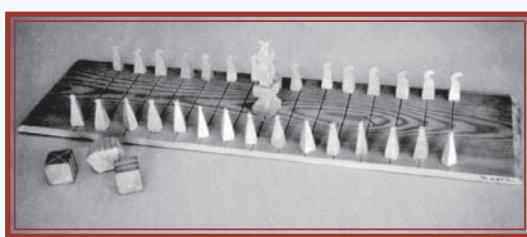
Нет никаких документальных свидетельств того, что в Европе были другие игры типа дальдозы. Косвенным подтверждением существования подобных игр может служить находка с британского парусника XVI века «Мэри Роуз». Эта прекрасно снаряжённая военная каракка затонула в проливе Солент возле острова Уайт в 1545 году по непонятной причине. Место крушения обнаружили в 1971 году; большая часть корпуса и груза оказались в таком хорошем состоянии, что в 1982 году были подняты. На днище дубовой бочки с «Мэри Роуз» обнаружились два игровых поля: одно для Мельницы, второе, напоминающее кораблик, — для неопознанной игры. Нет доказательств, что это именно дальдоза, однако нам не известны другие игровые поля, религиозные или культурные символы, которые имели бы подобные очертания. А сам факт, что рисунок был обнаружен рядом с полем для Мельницы, свидетельствует, что и назначения у них были схожи. Если это действительно поле для боевых гонок, то получается, что игры Северной Африки кочевали с корабля на корабль, пока не достигли Англии и Скандинавии. Вероятно, игра имела важное значение для моряков, раз все доски были обнаружены в прибрежных районах и на островах и часто делались в форме ладьи.

Третьим свидетельством древности дальдозы может служить рукописный кодекс XIII века, найденный в бенедиктинском монастыре Серн Эбби (Дорсет, Южная Англия). Он датирован 1250–1300 годами н. э. и содержит математические загадки и трактаты, календари, пословицы, молитвы, житейские и сатирические истории, два рисунка шахматных досок и три — других игровых полей. Два из них — это, несомненно, Мельница и алькуерк, а вот третья схема изображает неизвестную игру, где 11 тёмных и 11 светлых фишек расположены в линию на внешних рядах вытянутого игрового поля с тремя дорожками. Сходство этого рисунка с дальдозой поразительно, однако является он её предком или нет, до конца не ясно: манускрипт, который хранится в библиотеке колледжа Святой Троицы в Кембридже под каталожным номером MS 0.2.45, находится на реставрации, и пока с документом работают учёные, доступ к нему закрыт.

Не исключено, что дальдоза стала прототипом счётной доски для британской карточной игры «нодди», от которой произошёл современный криббдж. В обеих играх применяются доски с рядами отверстий, и каждый игрок использует два колышка: один показывает текущее количество очков, другой — сколько их было на предыдущем ходу. В данном случае генератором чисел стали игральные карты, а фишкам служат только для подсчёта очков и друг друга не рубят. Эти доски схожи с древнеегипетскими, но первую известную доску для нодди и последнюю доску для «Собак и шакалов» разделяют две с половиной тысячи лет, так что сиг и дальдоза вполне могли сыграть роль промежуточных звеньев. Тогда эволюционная цепочка «шен — Pente Grammai — таб — сиг — дальдоза — нодди — криббдж» приобретает законченный вид. Эта история ещё раз подтверждает, что «рукописи не горят»: в культурном наследии человечества ничего никуда не исчезает, и каждый шаг оставляет след.

## САХКО

Сахко (sáhku, также «игра дьявола») бытовала у саамов (лопарей), живущих в приморских районах северной Норвегии, Финляндии и России, на узкой полосе арктического прибрежья от Северного Тромсё до Кольского полуострова. Из-за сходства с африканскими играми сахко иногда называют «арабской игрой в заполярье». Впервые сахко описал в 1871 году норвежец Фриз в книге о мифах народа саами. Происхождение сахко неясно; единственное, что можно сказать уверенно, — игра создана не лапландцами. Культура саамов однородна, и возникла такая игра



■ Игровые наборы могли быть сделаны из дерева или из глины

в народе, она была бы известна всем лапландцам, а не только прибрежным жителям. Возможно, лопари переняли её у викингов, ибо саамы – кочевники, рыболовы, но не мореходы. Игра была довольно популярна в конце Средневековья, однако по причине её азартности, а также из-за наличия в ней фигуры «короля», которую священники считали идолом, церковь осуждала и преследовала игроков и практически уничтожила сахко к началу XIX века. Энтузиасты из Норвегии, Финляндии, Лапландии и России восстановили правила только в наши дни.

Доска для сахко – прямоугольник с разметкой 3x15. У неё нет специфических «корабельных» очертаний, как у дальдозы, и даже серединная линия проводилась не всегда. Финские саамы практиковали вариант с 15 или 20 фишками и называли его «пиркку» (pirccu). В игре из Северного Тромсё было 12 фишек, в игре российских скольт-саамов из Паатсойоки под названием «перца» (pertsa) – 14, а в соседнем Борисоглебске – 8: такой вариант назывался «шахматлоуди» (от русского «шахматы»).

В доске нет отверстий, фишки ставятся на перекрестья линий и отличаются не цветом, а формой: конусы зовутся olbmák или olbmát («мужчины»), а призмы с V-образным вырезом на макушке – gágok или gágut («женщины»). Эти фигуры символизируют традиционные саамские мужские колпаки и женские капоры «четыре ветра» с рогатой макушкой в виде большой четырёхугольной звезды.

Для активации фишки необходимо выбросить «сахко» (об этом чуть ниже). Пассивные фишки ходить не могут. Захватывать можно только активированные фишки. Если фишка противника встаёт на поле, за которым находятся неактивированные фишки, те считаются «замороженными» по всему ряду и не могут быть активированы, пока сохраняется такая блокировка. Если все фишки игрока оказывались «замороженными» таким образом, он считался проигравшим.

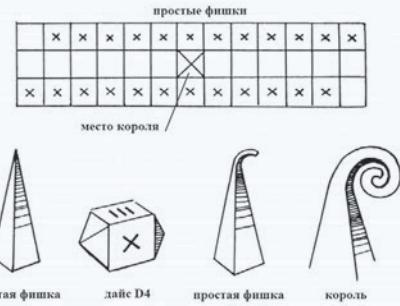
Генератором случайных чисел служат три таранные kostи D4 (в Северном Тромсё – две). Каждая помечена символами «Х», «II» или «III», а четвёртая грань оставлена пустой. Правила, касающиеся розыгрыша первого хода и активации, до сих пор вызывают разногласия, как и правила подсчёта очков.

Х («сахко») – одно очко и/или возможность активации фишки. В некоторых регионах «сахко» приносило пять очков. В варианте с двумя kostями «сахко» означало единицу, а пять очков давал дубль «Х-Х». В Северном Тромсё и округе Утсойоки выпавшее «сахко» давало дополнительный бросок.

По правилам, описанным Фриизом, выпавшие очки могли использоваться отдельно для передвижения нескольких фишек или суммироваться для хода одной фишки. В Северном Тромсё подобное не позволялось и результат броска не мог быть раздроблен, можно было только «перетасовать» очки внутри хода.

Игроки расставляют фишки в домашних дорожках, ещё одна фишка gonaga («король») не принадлежит никому (вернее, переходит от игрока к игроку); при расстановке она ставится на отметку в центре поля.

В большинстве вариантов правил фишки не делятся друг другу, а идут навстречу. Схема движения напоминает восьмёрку: фишки начинают движение слева направо, дойдя до конца, переходят в средний



■ Схема расстановки фигур и примеры фишек в сахко

ряд и идут в обратном направлении, входят в домашний ряд противника – и так далее в обратном порядке, возвращаясь на свою домашнюю дорожку. И свои, и чужие фишки можно перепрыгивать без последствий. Также игрок может держать на одном поле одновременно две фишки, но в таком случае он рискует потерять их разом при атаке противника, ибо даже одиночная фишка срубает обе. Ходить сдвоенной фишкой как одной не разрешается.

Фишка короля больше других. Обычно её делали из твёрдого, долговечного материала – морковной кости, оленого рога, дуба, олова, свинца, всячески подчёркивая высокий статус этой фишки. Игрок, который первым ставит фишку на центральное перекрестье, занятное королём, захватывает его. Король не подчиняется общим правилам движения и может перемещаться в любом направлении: идти вперёд, отступать и даже «спускаться» и «подниматься» в соседние ряды, не может только менять направление движения за один ход. Однако противник может перехватить фишку короля – в этом случае она не срубается, а переходит на его сторону. В современном варианте эта фишка часто делается двухцветной и при захвате переворачивается.

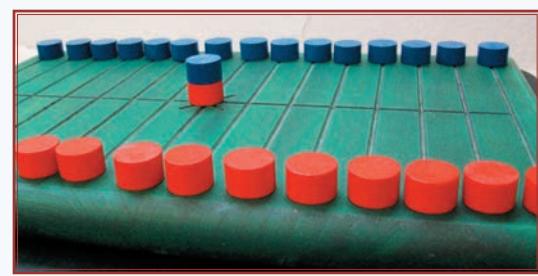
Роль этой фишки в игре отражает общественный строй и социальную организацию лапландцев. У саамов никогда не было ни короля, ни государства. В другой саамской игре под названием «таблут» присутствовал король, но не лапландский, а шведский. С точки зрения политики склонить его на свою сторону было выгодно.

У саамов есть анекдот. Некий рыбак нашёл свинцовую фигурку короля для сахко и собрался сделать из неё грузило для удочки. Когда ему сказали, что это фигурка дьявола, он ответил, что при ловле рыбы даже чёрт полезен. Это многое говорит не только о практической смётке и чувстве юмора саамов, но и о природе их игрушечного «короля». Косой крест, которым украшали эту фигурку, был языческим солярным знаком, коим саамы обозначали центр Мира и помечали местных идолов. По представлениям лопарей, мир населяло множество богов, которых нельзя было однозначно назвать хорошими или плохими. Склонить на свою сторону не короля, но божество было куда более весомой удачей! Это стало ещё одной причиной, по которой церковь объявила сахко «игрой дьявола».

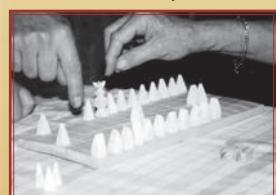
Захват короля был важной задачей в любом варианте игры, однако правила захвата сильно отличались в разных регионах. В Северном Тромсё и Кунесе



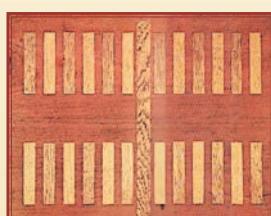
■ Для саамов было неважно, как именно называть главную фигуру: король, идол или чёрт. Главное — переманить удачу на свою сторону



■ Современная версия игры. «Король» сделан двухцветным, чтобы сразу было видно, кому он принадлежит в данный момент



■ В старой разновидности сахко игроки сражались не друг против друга, а в союзе. Но эти правила уже никто не помнит



■ Оригинальное игровое поле для «погони за девушки» выглядит очень простым...



■ ...но его современная версия кажется ещё более незамысловатой

фишка короля доставалась первому, кто достигал центрального поля. В Утсйоки противник мог срубить короля и вывести его из игры. У финских саамов игрок, который с первой же попытки выбрасывал тройное «сахко», не только сразу выигрывал короля, но и получал дополнительный бросок (простой захват короля не даёт такого броска).

Некоторые варианты правил предусматривали наличие в игре, помимо короля, ещё двух «принцев», которые при расстановке помещались по обе стороны от короля. Об их существовании стало известно из-за дополнительных отметин на некоторых досках. Однако нет никаких сведений об их ходах и роли в игре. Старики упоминают, что был вариант правил, где двое играли не против друг друга, а в союзе, что было делом намного более сложным. К сожалению, теперь уже никто не помнит, как в таком случае шла игра.

Видимо, боевые гонки Северной Европы были представлены в нескольких вариантах. Датская дальдоза была самой большой (16-17-16), доска с «Мэри Роуз» поменьше (13-14-13), норвежская разновидность ещё короче (12-13-12), а в кодексе из Дорсета представлен самый короткий вариант (12-12-12). Если допустить, что арабские гонки разделились на восточную «линию таблана» и северную «линию дальдозы», получится, что бочка с «Мэри Роуз» и схема из Дорсета – базовые варианты северной ветви, но тогда и сама дальдоза намного старше, чем считалось доселе. Если она попала в Данию и Норвегию приблизительно около 1800 года, а сахко – «гибрид» дальдозы и таблута, то срок её появления придётся сместить в прошлое ещё на добрую сотню лет.

Находки подобных досок в Новгороде, датируемые XIV веком, описывает в статье «Шахматные фигуры и игровые доски» российский историк Елена Рыбина. Это может служить косвенным доказательством того, что арабские игры проникли на Север через торговые пути Восточной Европы.

### AD ELTA STELPUR

Исландские боевые гонки **ад эльта стельпур** («погоня за девушкой») обычно называют исландскими нардами, однако такая характеристика неточна. Любые известные нарды эта игра напоминает весьма приблизительно. Установить, когда она возникла, также невозможно: разброс датировок огромный, упоминаний о ней мало, и учёные осторожно называют промежуток в 400 лет между 1250 и 1650 годами.

Игра идёт с двумя кубиками D6, у каждого игрока по 6 фишек. Доска – аналог нардовой, 2 ряда по 12 ячеек. Фишки выстраивают с каждой стороны, в правой половине. Перед началом игроки с помощью жребия решают, кто будет занимать верхнюю правую четверть, а кто нижнюю правую, – от этого зависит, будут фишки «догоняющими» или «убегающими».

Фишки движутся против часовой стрелки. Догоняющие фишки, настигая убегающих, рубят их. Сбитые фишки больше не возвращаются в игру. Сделав круг, убегающие и догоняющие фишки меняются ролями. Таким образом, точки финиша у этой «табулы викингов» нет; фишки движутся по кругу, пока один из игроков не потеряет все свои войска.



■ В исходной расстановке фишки занимают противоположные углы доски

■ Исландцы старались украсить довольно простые доски для «погони»...



■ ...и порой создавали настоящие произведения искусства

Когда у кого-то из игроков остаётся последняя фишка, вступает в силу ещё одно правило: начинается самая «погоня», о которой идёт речь в названии игры. Независимо от выпавшего результата игрок может передвигать последнюю фишку из угла в угол. Если такой ход невозможен, очки переходят к противнику и он может передвигать свои фишки в соответствии с ними. В такой ситуации особое значение приобретают результаты «1» и «6», поскольку только с их помощью легко двигать фишку из одного угла в другой. Второй игрок должен изловить эту последнюю фишку – только тогда он будет считаться победителем. Иногда такая «девушка» становится практически неуловимой и даже может нанести серьёзный ущерб своим преследователям.

В свете вышеизложенного «исландские нарды» предстают удивительной химерой игрового мира, гибридом старой римской табулы, откуда позаимствована доска, обычной (и тоже очень старой) Мельницы, откуда пришли правила взятия, а также боевых гонок по типу дальдозы, откуда взят сам движок игры. Сходство же с нардами – не более чем конвергенция, оптимальная форма, продиктованная механикой игры.

Викинги были умелыми мореходами. Они заселили все пригодные земли в Атлантике вплоть до Гренландии, их драккары пересекали океаны, заплывали в Красное и Средиземное моря и ходили вдоль побережья Африки и Аравийского полуострова. Исламский мир не остался в долгу: в XVI-XVII веках государства северо-западной Африки придали пиратству в Средиземном море и Атлантике статус священной войны против христиан и захватили в рабство немало жителей Дании, Норвегии, Исландии, Фарерских островов и Ирландии. Так что контакты скандинавов с арабами вовсе не были редкостью – недаром даже поп-культура обращалась к ним в поисках сюжетов (вспомните фильм «13-й воин»). Несомненно, настольные игры были частью общения, помогали устанавливать торговые и дружеские отношения и были способом ведения бескровных состязаний.

### ПУЛУК

В Центральной Америке тоже есть свой вариант боевых гонок, но по механике они сильно отличаются от североевропейских и азиатских. Пулук и булик



■ Игровое поле пулука — это просто одиннадцать ярких полосок

в северной Гватемале, **бул** или **бол** в Белизе — это игра индейцев кекчи, потомков майя. Она очень стара: когда конкистадоры приплыли завоёвывать Америку, индейцы играли в неё уже много веков. Католики-испанцы очень ревностно относились к любым развлечениям аборигенов, в которых упоминались местные индейские боги, и запрещали подобные игры. Чуть ли ни единственным исключением оказался пулук: он приурочен к сугубо мирскому празднику, и монахи его не тронули.

Это и сегодня прежде всего церемониальная игра. В ночь перед севом кукурузы фермеры зажигают огни, накрывают на улице столы, едят, пьют, веселятся и до утра отчаянно режутся в пулук. Победа или проигрыш не имеют значения, важно только, чтобы зерно, которое посевут на следующий день, успело напитаться светом и радостной аурой, прежде чем уйдёт в тёмную землю. Инвентарём для игры непременно служит сама кукуруза: десять початков формируют «поле», а вместо игральных костей используют четыре кукурузных зёрнышка (на местном наречии они и зовутся «бул»).

Доска для пулука похожа на приставную лесенку: это одна широкая дорожка из 9 полосок (обычно делают 11 — первая и последняя служат «городами»). Традиционно её делают матерчатой, из лоскутков



■ Современная доска для пулука выглядит очень аристократично

(индейцы любят яркие цвета, порой в невероятных сочетаниях). Играют плоскими фишками — их пять у каждого игрока, а вместо зёрен используют четыре палочки D2. Каждая комбинация имеет своё название.

Единица (*aj sayil* — «муравей») — 1 очко, двойка (*aj t'iwil* — «корёл») — 2 очка, тройка (*aj sina'anil* — «скорпион») — 3 очка, четвёрка (*aj sakalil* — «муравей-солдат») — 4 очка и ноль (*a k'aak'il* — «огонь») — 5 очков.

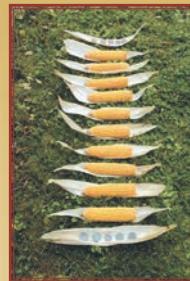
В пулуке маленькая доска, поэтому нет ни дополнительных бросков, ни лимитированных комбинаций. В начале игры все фишки стоят в своих «городах». Игроки ходят по очереди, перемещая фишки на соответствующее очкам количество полосок. Две фишки одного цвета не могут встать на одну клетку, но если там окажется фишка противника, игрок ставит свою фишку сверху и берёт чужую в плен. Такая «башня» продолжаетходить как одна (верхняя) фишка и может брать в плен как новые одиночные фишки, так и другую башню.

Но противник может захватить башню: если ему удастся поставить свою фишку на макушку стопки, все фишки переходят к нему. Тогда следующим ходом башня «раскалывается», освобождая пленённые ранее фишки нового хозяина, которые продолжают путь самостоятельно.

Такая «конструкция» может переходить от одного игрока к другому несколько раз за игру, прежде чем доска тигнет конца дорожки.

Заход фишки во временный «город» не приводит к захвату фишек, которые там находятся. Когда игрок доводит башню допротивоположного конца доски, все пленные фишки, которые её составляли, выходят из игры, а его собственные фишки перемещаются обратно в свой «город», где заново вступают в игру. Точный бросок для достижения финиша не обязателен. Игрок, который захватит или заблокирует все пять фишек противника, выигрывает.

Несмотря на кажущуюся простоту и маленькую доску, пулук очень азартен и увлекательен. Техника его уникальна, он не похож на игры других народов. Единственный его известный «родственник» — это русские столовые шашки, но пулук на много столетий старше. ♦



■ Изначально поле формировалось из початков маиса, то есть кукурузы

■ Пулук и сейчас очень популярен в Центральной Америке



■ Прежде чем дойти до финиша, «башня» может несколько раз переходить из рук в руки, «распыляться» и собираться снова





Редактор: Борис Невский

## ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Секретные агенты Кореи»

(Korea Secret Agency, Южная Корея, 2006)

Авантюрная комедия, в которой корейцы обхолмили деятельность Национальной службы разведки – своего аналога ФСБ. Обычно корейские киношники с большим пытетом относятся к НСР, показывая её как оплот государственности. Но в этом сериале «секретные агенты» частенько выглядят сущими идиотами.

# КНИЖНЫЙ РЯД

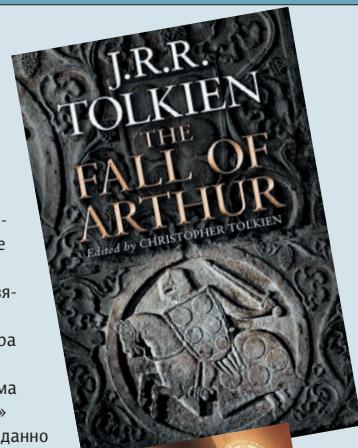
Издатели нередко стонут о своей тяжкой доле. Дескать, народ не просто меньше читает, но и реже покупает книги в их традиционной печатной форме, ибо скачать нужный текст из интернета можно запросто. И, как правило, скачать бесплатно, «на халяву». Однако на Западе эта проблема существует уже давно, потому тамошние издатели перестали стонать и посыпать голову пеплом и пытаются найти какие-то контраварианты. Один из них – получившая уже довольно широкое распространение «печать по требованию» (Print on demand), когда новые экземпляры книги печатаются только по запросу от конкретных покупателей. Есть и ещё один сходный вариант, при котором потенциальный покупатель может не только заказать печать нужной ему книги, но даже сформировать её состав. Недавно подобная практика дошла и до России.

Специализирующееся на фантастике издательство «Фантаверсум» из подмосковного города Химки предложило проект «Состав свой сборник!». На сайте издательства всякий желающий может выбрать из каталога рассказы, которые желает приобрести. Их можно получить как в виде свёрстованного по индивидуальному заказу сборника, так и отдельно – каждый рассказик в виде мини-книшки. Правда, от Print on demand проект отличает одна принципиальная деталь: собранный покупателем сборник поставляется не в печатном виде, а в электронном варианте. По принципу «заплатил – получи ссылку на скачивание». Оно и понятно, ведь отпечатанный по индивидуальному заказу томик обойдётся, мягко говоря, недёшево.

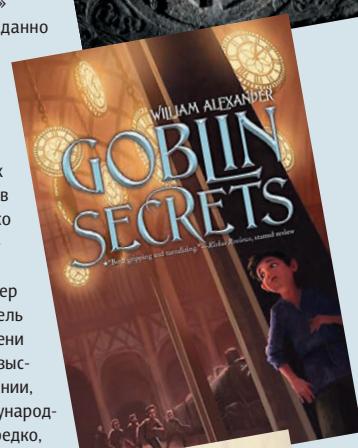
Получит ли почин «Фантаверсума» распространение? Пока сложно сказать, учитывая конкуренцию со стороны неумирающих сетевых библиотек и страсть нашего народа к «бесплатному сырью». Но как вариант выживания в меняющихся на глазах условиях и как прообраз издательского будущего проект выглядит довольно любопытно.

## С МИРА ПО ФАКТУ

• В мае 2013 года американское издательство Houghton Mifflin Harcourt впервые явит миру ранее не публиковавшийся текст Толкина. Книга «Падение Артура» (The Fall of Arthur) отредактирована сыном Профессора, Кристофером Толкином, который также снабдит текст примечаниями и комментариями. Книга посвящена последним дням легендарного короля бриттов Артура Пендрагона.



• Подростковое фэнтези Уильяма Александера «Тайны гоблина» (Goblin Secrets) весьма неожиданно угодило в список финалистов престижнейшей американской литературной награды National Book Award. Среди финалистов есть и ещё трое авторов, в основном пишущих фантастику (Джуно Диас, Эдвард Эджерс, Луиза Эрдрич), однако их номинированные книги относятся к иным жанрам.



• Чилийская писательница, мастер «магического реализма» Изабель Альден выиграла премию имени Ганса Христиана Андерсена – высшую литературную награду Дании, которая, впрочем, носит международный статус и вручается очень редко, раз в несколько лет. Премия присуждается за «магическую» литературу и имеет денежный эквивалент в размере 86 000 долларов. Первую такую премию в 2007 году получил Пауло Коэльо, а в 2010 она досталась Джоан Ролинг.



• Людмила Петрушевская получила премию испанской Ассоциации Писателей Хоррора в номинации «Лучшее переводное произведение» за сборник «Жила-была женщина, пытавшаяся убить ребёнка соседей», обыграв Стивена Кинга и Ричарда Матесона. Этот же сборник два года назад получил Всемирную премию фэнтези.

## У самого Чёрного моря

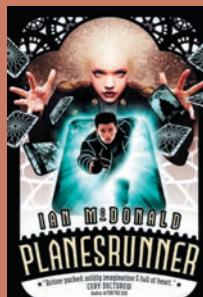


С 11 по 14 октября проходил Шестой крымский открытый фестиваль фантастики «Созвездие Аю-Даг», в котором приняло участие сто тридцать пять человек из России, Украины, Белоруссии, Латвии, Казахстана, Швейцарии и Сербии. Среди гостей были известные фантасты Олег Ладыженский и Дмитрий Громов (Генри Лайон Олди), Ольга Громыко, Оксана Панкеева, Далия Трускиновская, Дмитрий Володихин, Тим Скоренко, Сергей Чекмаев, Антон и Елена Первушкины, Дмитрий Скирюк и многие другие.

Премия имени Александра Грина «Золотая цепь» за лучшее произведение 2011 года досталась роману «Полшага до неба» Анны и Олега Семироль. Премию «Фиолетовый кристалл» за лучшее отображение темы Крыма получил роман Вячеслава Демченко «Гадъ». Премия «Бегущая по волнам» за лучший женский образ в фантастике досталась Тиму Скоренко за образ Майи в романе «Законы прикладной эвтаназии». Обладателем «Созвездия Малой Медведицы» стал Ярослав Вееров за роман «Двойники», а «Созвездие Большой Медведицы» досталась Генри Лайону Олди за дилогию «Внук Персея».

# НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

Йен Макдональд  
Странник между мирами

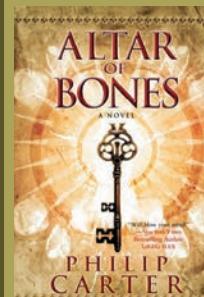


Юный Эверетт получил от отца самую ценную вещь во вселенной – карты параллельных миров. Естественно, находится множество желающих наложить лапы на эдакое сокровище. Мальчику придётся изрядно побегать по измерениям... Роман выйдет в «Эксмо».

**10**

престижнейших премий  
англоязычной фантастики  
завоевал Йен Макдональд

Филипп Картер  
Алтарь костей

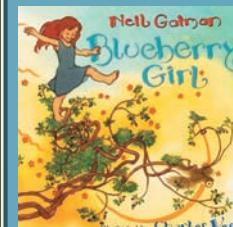


Героиня этого мистического триллера случайно узнаёт опасную древнюю тайну, которая может стоить ей жизни. Девушку преследуют по пятам наёмные убийцы, но находятся и те, кто пытается помочь героине – ради своих неведомых целей. Роман выйдет в «Астрели».

**3**

континента – арена для событий романа

Нил Гейман  
Черничная девочка



«Это стихи для мам и дочек. Это стихотворение-молитва. А теперь это ещё и прекрасная книга», – так сказал о «Черничной девочке» её автор Нил Гейман. Над богатыми иллюстрациями к этому изданию трудился Чарльз Весс, который уже помогал Гейману в работе над «Звёздной пылью». Книга выйдет в «Астрели».

**36**

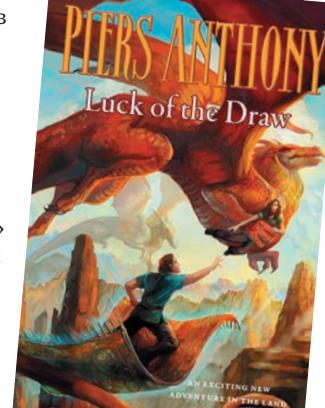
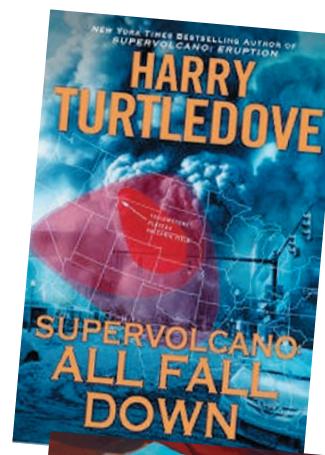
страниц стихов  
и иллюстраций в книге

# Новинки книжного рынка

Тарри Тартладав устал трудиться на ниве альтернативной истории и решил наведаться в постапокалипсис. Новый роман писателя «Всеобщее падение» (All Fall Down) – второй в цикле «Супервулкан». В начальной книге Тартладав рассказал об извержении мощного вулкана на территории Йеллоустонского парка, из-за чего цивилизация в США была практически уничтожена. Во втором томе показаны уже последствия катастрофы. Мы видим события глазами полицейского Колина Фергюсона, который оказался в центре охватившего страну хаоса. Цикл смело можно порекомендовать к выпуску некоторым отечественным издательствам, где выходят книги для активных ненавистников американцев, – пущай порадуются.

Н еужто кто-то ещё читает Пирса Энтони? Похоже, что так, – ведь если бы книги серии «Ксанф» не читали (а самое главное, не покупали), цикл давно прекратил бы своё существование. Ах нет, жив курилка! Роман «Как повезёт» (Luck of the Draw) – уже тридцать шестая книга серии! Герой романа Брюс становится объектом пари между Ксанфом и Землёй Демонов. Восьмидесятилетний Брюс получает молодое здоровое тело и должен попробовать охмурить принцессу Гармонию, которая вовсе этого не желает.

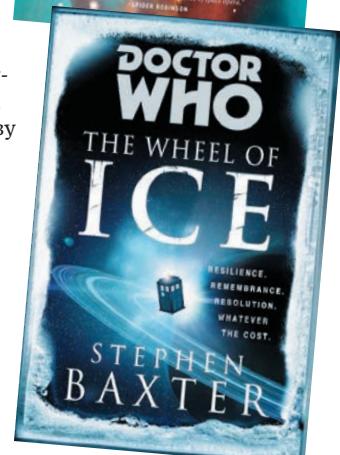
Известной американской писательницы Кейдж Бейкер нет с нами уже два года, но её книги продолжают выходить. Ничего удивительного в такой посмертной активности нет, ныне это распространённый тренд – использовать чужие идеи и героев для продвижения новых авторов. На сей раз – некой Кэтлин Бартоломью, которая числится в соавторах романа «На земле и в море» (On Land and at Sea) – очередного тома из популярной серии о приключениях Нелл



Гвинн. Цикл сей – авантюрный стимпанк о даме полусвета, которая не просто кружит голову джентльменам, но и попутно трудится секретным агентом на благо Королевы и Британской империи. В новом романе предпримчивой леди предстоит отдохнуть на курорте, где подозрительную активность развел некий эксцентричный американец. Да и загадочное морское чудовище явно не дремлет...

Несколько лет назад Джон Райт очень ярко дебютировал, и от него многое ждали. Не то чтобы авансы совсем не оправдались, однако литературной сенсацией Райт, увы, так и не стал. Но вдруг ситуация изменится?

Новый роман Райта «Герметичное тысячелетие» (The Hermetic Millennia) – второй том цикла «Счёт на триллион». Главный герой, высококинтеллектуальный техасский головорез Менелай Монтроз, погружен в криостаз аж на восемь тысяч лет. Это даст ему возможность оказать достойное сопротивление инопланетному эмиссару, который прибудет на Землю в далёком будущем, чтобы «оценить» право людей на существование. Однако Монтрозу не дают спокойно отоспаться: как только у людей возникают какие-то серьёзные проблемы, они тут же начинают будить Меналая. И так век за веком!



Известный британский фантаст Стивен Бакстер принял участие в межавторском проекте «Доктор Кто», выпустив роман «Колесо льда» (The Wheel of Ice). Название книги связано с искусственным сооружением – кольцом изо льда и стали. Внутри него заключена планета Сатурн, где расположены шахты для добычи полезных ископаемых, жизненно необходимых Земле. Доктору и двум его спутникам предстоит разгадать тайну Колеса. Тайну, способную уничтожить всех обитателей Сатурна.

# Книги номера



Текст: Андрей Зильберштейн



Роман

Жанр: фэнтези

Издательство: «Азбука», 2012

384 стр., 10 000 экз.

«Циклоп», часть 2

Похожие произведения:  
Марина и Сергей Даченко  
«Варан»  
Майкл Муркок, цикл об  
Элрике

Генри Лайон Олди

## Циклоп. Книга 2. Король камней

Проклятие магов? Возвращение ушедших в камни? Как ни назови, лавина событий уже понеслась, и смерть Инес была лишь её началом. Всемогущим самовлюблённым чародеям, которые собрались делить наследие умершей колдуньи, придётся в полной мере познать страх. Потому что главная часть наследия – не то ученик, не то раб по прозвищу Циклоп, во лбу у которого Король камней, чья сила беспредельна...

«Исписались», – ворчали одни. «Олди уже не те», – соглашались другие. «Потеряли незамутнённую яркость эмоций», – вторили третья. «Где те запоминающиеся слова и образы?» – поддакивали иные, добавляя: «Олди пишут слишком много слов, теряя чувства, что прежде были в их текстах...»

Прежние Олди вернулись. Они изменились и заматерели, но вновь привнесли в текст то, с чего когда-то начинали. Чувства – основа магии. Магии слов, магии плетения истории, магии текста, который невозможно забыть. Той самой, которая была погребена под грудой витиеватых словес в «Шмагии» или «Приюте героев». Второй том «Циклопа» – праздник для поклонников «ранних» Олди. Битва магов в поединке – картинка более яркая, чем в кабирских «со-беседованиях». Размышления Симона о сути магии по эмоциональному накалу сравнимы с «Витражами патриархов».

### ВТОРАЯ ЧАСТЬ «ЦИКЛОПА» ПОСВЯЩЕНА МАГИИ, ЕЁ ПРОШЛому, НАСТОЯЩему и будущему

Право выбирать... Автор сам решает, что и как он хочет рассказать, и Олди в этот раз сыграли на том поле, где читатель не в меру привередлив и с ходу поймет любую фальшь, благо «тёмное» фэнтези не было в России испорчено ни плохими переводами, ни слабыми писателями. «Циклоп», конечно, нельзя рассматривать как образцовый пример dark fantasy. Для этого ему не хватает главного – «тёмных» авторских замыслов и общей концепции «всё плохо», доведённой до предела. Но и антураж, и персонажи, и сюжет образцово мрачны. И «Король камней» в этом плане даже больше играет на атмосферу, чем первый том романа.

На атмосферу работают и вплетённые в текст известные выражения. «Всё, что нас не убивает, делает нас сильнее», «давай бояться вместе» – раскаченные цитаты и прежде были типичны для творчества Олди, но, вложенные в уста героев мрачного и жёсткого фэнтези, они уже не кажутся чуждыми и миру «Циклопа».

Список персонажей расширяется за счёт пятерых магов, которые явились на Дни Наследования – обряд получения имущества, оставшегося после смерти «красотки» Инес.

### ИНОЕ ЗВУЧАНИЕ

В «Короля камней» вошли два рассказа из ранее опубликованных – «Смех дракона» и «Скороход его величества». И так же, как и в первом томе, старые истории в контексте основного повествования становятся совершенно иными. События рассказов влияют на героя «Циклопа» совсем не так, как того можно было ожидать. Особенно это касается «Смеха дракона» – классического героического фэнтези с обманчиво оптимистичным финалом.

*— Хотел бы я знать, — задумчиво произнёс Натаан, — что будет с нами через двадцать лет? Через сто? Тысячу?! Госпожа Эльза, вы не посмотрите?*

*— Сдохнем, — уверенно заявил Вульм. — Даже раньше.*

Все пятеро – странные, недобрые, но по-своему честные. И смотрят на мир они совсем не так, как обычные люди. Маги осознают своё огромное могущество, и это не может не наложить отпечаток на их характеры и мировоззрение. Олди используют классический сюжетный ход: великие волшебники рисуют лишиться магии. Отличие от традиционного подхода в одном: читатель не просто наблюдает за попытками остановить неминуемое, но и узнаёт мысли героев, понимая их скрытые мотивы. Опиши то же самое общими словами, и маги станут злодеями. Но нет, у Олди они совсем не злодеи, они просто люди, только с необычными способностями.

Собственно, вся вторая часть «Циклопа» посвящена магии, её сути и структуре, её прошлому, настоящему и будущему. Каждый второй молодой автор фэнтези пишет о чём-то подобном, придумывает магическую систему, расписывает детали заклятий, занимаясь не миро-, но маготворчеством. Олди же раскрывают магию через персонажей, а не ТТХ фаерболов. И тем неожиданнее выглядит совершенно оптимистичный, «лёгкий» финал, выполненный в стилистике тех самых МТА.

Финал ломает традицию «тёмного» фэнтези об колено. Олди рушат конструкцию мира, где всё плохо, дают читателю радость и надежду на лучшее. А заодно демонстрируют нам, что жанровые «маркеры» не имеют особого значения – гораздо важнее, какую мысль автор хочет донести до читателя.

Хочется верить, что «Циклоп» – это начало нового этапа в творчестве Олди, потому что роман удался. Это тот случай, когда при чтении приключенческой книги, есть над чем задуматься. И есть о чём поспорить, благо соавторы не разжёгивают для читателя свои идеи.

#### УДАЧНО

- ХАРАКТЕРЫ
- СЮЖЕТ
- МИР

#### НЕУДАЧНО

- НЕСКОЛЬКО СМАЗАННЫЙ ФИНАЛ

#### ОЦЕНКА МФ

9



ИТОГ

Текст: Дмитрий Злотницкий



Роман

Жанр: историческое фэнтези

Художник: Я. Кучева

Издательство: «Эксмо», 2012

Серия: «Фэнтези Ника Перумова»

544 стр., 15 000 экз.

Похожие произведения:

Гай Гверел Кей «Львы Аль-Рассана»

Джордж Мартин «Танец с драконами»



## Вера Камша

### Сердце Зверя. Том 3. Синий взгляд Смерти. Полночь

На долю Олларии и её жителей выпало немало бед – от восстания религиозных фанатиков до катастрофического правления узурпатора Альдо Ракана. Но несчастья многострадальной столицы истерзанного войнами Талига не заканчиваются. Когда добропорядочные жители города начинают сходить с ума и город погружается в хаос, Роберу Эпинэ приходится с боем выводить из Олларии тех, кто ещё остаётся людьми...

Веру Камшу с самого начала её писательской карьеры было принято сравнивать с Джорджем Мартином. Странно говоря, оснований проводить между ними параллели не так уж и много – за исключением того, что оба автора работают в жанре «исторического» фэнтези. По стилю, атмосфере и подходу к использованию реальной истории авторы отличаются кардинально. Однако по мере развития «Отблесков Этерны» и «Песни льда и пламени» между ними наметилось одно очевидное сходство.

Оба цикла не просто разрослись в объёме, значительно превзойдя планы и ожидания своих авторов. Акцент в свежих книгах явно сместился с главных героев первых томов на персонажей, которые поначалу выступали на второстепенных ролях, а то и вовсе были известны читателям лишь по именам. Более того, и у Камши, и у Мартина события со временем начинали охватывать новые регионы миров, а повествование постепенно становилось всё более размытым. С одной стороны, любители сложных многогранных эпopeй с обилием интриг и персонажей определённо жаловались бы не стали. С другой – для циклов, которые изначально задумывались как цельные законченные истории, такая аморфность была очевидной проблемой. Недаром рубка «мееринского узла» – сведение воедино множества сюжетных линий «Ганца с драконами» – потребовалась у Мартина столько сил и времени. Да и то окончательно разобраться с этим клубком интриг и героев мэтр к финалу романа так и не сумел.

### НИ О КАКОЙ РАЗМЫТОСТИ СЮЖЕТА НЕ МОЖЕТ ИДТИ И РЕЧИ – ОН ПРЕДЕЛЬНО СКОНЦЕНТРИРОВАН

На страницах «Сердца зверя» Камше предстояло справиться с аналогичными трудностями, и к «Полночи», кажется, ей удалось окончательно их преодолеть. Здесь уже ни о какой размытости сюжета не может идти и речи – наоборот, он предельно сконцентрирован. В центре событий – кровавая лихорадка, охватившая Олларию. Это уже не просто бунт, каким мы видели в романе «От войны до войны», – теперь вроде бы цивилизованные люди массово сходят с ума, а город буквально агонизирует.

На страницах «Полночи» Камше удалось невероятно красочно и убедительно изобразить жуткие картины гибнущего города – они производят

### ПЕРЕИЗДАНИЕ ПОД ЗАНАВЕС

Многие читатели, которые заинтересовались творчеством Веры Камши относительно недавно, сталкиваются с тем, что сегодня найти ранние тома «Отблесков Этерны» весьма проблематично. Специально для «опоздавших» примерно в одно время с финальным романом цикла в продажу должны поступить переиздания ранних частей сериала в формате омнибусов.

*Не отдать должное ожесточённости схватки  
Ли не мог – дрались на площади самозабвенно,  
не заботясь о собственной шкуре, главное – доворваться до очередного врага, перерезать или даже перегрызть ему горло, выпустить кишки, раскроить череп... Вчерашние мирные, запуганные, не сподобившиеся дать отпор ни чужакам, ни мародёрам обычавшим забыли, что значит страх, но перестать бояться ещё не значит стать бойцом. Желания убивать хоть отважливые, а скоровки маловато, «вилсельники» же худо-бедно, но бойцы, с оружием знакомы не понаслышке, орудуют им умело и споро. Неумёхи с корявыми руками таким не соперники, если задавят, то разве что числом, но нет! Несколько минут бешеной мясорубки – и горожане сперва пятятся, потом шарахаются в овраги улиц.*

не меньшее эмоциональное воздействие, чем даже документальные кадры «арабской весны». Тем более что их мы лицезрели исключительно со стороны, а вот последние часы гибнущей Олларии будем наблюдать глазами непосредственных участников событий – в первую очередь Робера Эпинэ и Арлетты Савиняк, а также её сына маршала Лионеля. Тот, правда, как и читатели, вынужден смириться с ролью простого наблюдателя – ведь на самом-то деле маршал находится вдали от столицы и совершает в неё лишь бесцелевое путешествие, что позволяет нам взглянуть на происходящее с совершенно неожиданного ракурса.

Впрочем, хотя львиная доля «Полночи» удалена событиям в Олларии и её окрестностях, ими дело, конечно, не ограничивается. Читателей ждёт и небольшое по размаху, но весьма напряжённое сражение, в котором блеснёт Валентин Прилд, любимец многих поклонников цикла. И большая политика, где главным действующим лицом станет всё тот же маршал Лионель. Савиняки, которые с каждым новым томом играют всё большую роль в сюжете, вообще стали одним из главных украшений цикла.

Более жаркий накал повествования вкупе с повысившейся смертностью среди героев недвусмысленно намекают, что цикл выходит на финишную прямую. Однако, чтобы свести воедино все сюжетные линии и окончательно расставить точки над «и», требуется изрядный обём. Учитывая, что издательство с радостью делит излишне пухлый роман на части, выпуская их по отдельности, придётся признать: финал «Отблесков Этерны» вновь откладывается.

#### УДАЧНО

- СТЯНУТОЕ В ТУГОЙ УЗЕЛ ПОВЕСТВОВАНИЕ
- АТМОСФЕРА УМИРАЮЩЕГО ГОРОДА
- ОТВЕТЫ НА МНОГИЕ ВОПРОСЫ

#### НЕУДАЧНО

- ОТСУСТВИЕ РОКЭ АЛВЫ
- ОЧЕРДНОЕ МНОГОТОЧИЕ ВМЕСТО ФИНАЛЬНОЙ ТОЧКИ

#### ОЦЕНКА МФ

9



ИТОГ

### НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА, АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Сергей Анисимов	Вариант «Бис» *	«Ленинград»	«Боевая фантастика. Циклы»	Альтернативная история	Дилогия в одном томе
Иван Апраксин	Подменный князь-2. Гибель богов	«Эксмо»	«Новые герои»	Попаданческая	«Подменённый князь», часть 2
Александр Афанасьев	Время героев: Живите и помните!	«Эксмо»	«Русская имперская фантастика»	Острожанетная	«Время героев», часть 4 из цикла «Бремя империи»
Сергей Бузинин	«Генерал Сорви-Голова». «Попаданец» против Британской Империи	«Эксмо», «Язу»	«Военно-историческая фантастика»	Альтернативная история	
Алексей Вязовский	Сэнгоку Дзидай. Эпоха Воюющих провинций	«Альфа-книга»	«Фантастическая история»	Попаданческая	«Сэнгоку Дзидай», часть 1

\* Переиздание вышедшее ранее книги

\*\* Книга была анонсирована в МФ ранее, но перенесена на поздний срок

Андрей Белянин, Галина Чёрная

**Все арестованы!**

В провинциальном паризуанском городке, по уши увязшем в мелкой и не очень преступности, есть команда бравых чертей, которые пытаются искоренить бандитизм. Они – полиция Мокрых Псов, им по силам раскрыть самые запутанные дела.

Романы в жанре иронического детектива всегда пользовались популярностью у читателей. Традиционно наиболее успешны произведения авторов-женщин – вспомним тех же Донцову или Хмелевскую. Андрей Белянин был одним из авторов, стоявших у истоков нашего юмористического фантдектива, – его «Тайный сыск царя Гороха», вышедший ещё в 1999-м, получил уйму положительных отзывов и обзавёлся толпами фанатов. Но если «Сыск» был скорее юмористическим, то в романе «Все арестованы!» больше сатиры (чувствуется рука Галины Чёрной). Авторы в ненавязчивой форме высмеивают не только ряд типичных жизненных ситуаций, но и проходятся по некоторым чуждым русской душе традициям (Хеллоуин-Хмеллоуин) и литературным произведениям («Сумерки», романы Агаты Кристи и ряд классических детективных сюжетов).

Первая часть цикла, «Лайнер вампиров», – сборник повестей, каждая из которых была законченной историей о приключениях, пережитых героями. В то же время повести составляли единый роман с общим сюжетом и персонажами. При написании второй книги авторы не стали отходить от традиции

и представили на суд читателей семь новых рассказов о буднях славной полиции Мокрых Псов.

Ирджи Брадзинский – не первый белянинский герой «при погонях». И в «Тайном сыске», и в «Оборотном городе» Андрей Олегович с юмором описывал детективные похождения молодых правоохранителей. Но в новом романе авторы показали не параллельную реальность, где вперемешку с людьми обитают фольклорные персонажи (как в сказочном мире Лукошкино или Оборотного города), а новый, целостный мир, в котором хомо сапиенс вообще не существует как биологический вид. Протагонистами выступают черти, обладающие, впрочем, абсолютно человеческими свойствами. Также мы увидим множество других фантастических существ – горгулий, оборотней, домовых, – которые на самом деле практически не наделены сверхъестественными способностями, а просто представляют разные расы.



Добротный образец юмористического фэнтезийного детектива. Авторы не разочаровали.

Текст: Анастасия Кара



## УДАЧНО

- УДАЧНАЯ СТИЛИЗАЦИЯ ПОД КЛАССИЧЕСКУЮ АВАНТОРУ
- ПРОДУМАННЫЙ МИР
- СИМПАТИЧНЫЕ ГЕРОИ

## НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРАЯ ОДНОТИПНОСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРИЁМОВ
- ЯРКО ВЫРАЖЕННЫЙ ДИДАКТИЗМ

## ОЦЕНКА МФ

8

Текст: Андрей Зильберштейн



Юлия Остапенко

**Свет в ладонях**

Хитроумный лейтенант Джонатан ле-Брейдис, заступая на караул у спальни умирающего монарха, и помыслить не мог, что станет единственным защитником наследной принцессы. Тем более ему не могло прийти в голову, что им придётся направиться на далёкий остров, где добывают люксий – волшебный свет, способный оживить любой механизм. По пути героям предстоит узнать много нового о своей стране и её обитателях.

Читатель, знакомый с ранним творчеством Остапенко, будет сильно удивлён. Вопреки представлению, что Юлию интересуют лишь тёмные стороны человеческой натуры, новая книга оказалась светлой, доброй и местами поучительной. Каким и должен быть образцовый приключенческий роман. Стилизация под авантюрные истории XIX века видна невооружённым глазом. Все эти «оставим ненадолго юного лейтенанта и обратим своё внимание на двести лиг южнее» и «не имеет к нашему повествованию ровным счётом никакого отношения» сразу настраивают читателя на определённый лад.

Придуманный автором мир мало похож на традиционное фэнтези: кроме люксия, здесь и магии нет. Сеттинг отчасти соответствует Франции после

реставрации Бурбонов. Общественные отношения неустойчивы, в воздухе носятся новые социальные теории, разворачивается промышленная революция. Не самый привычный антураж для фэнтези, но и не такой уж новый. Остапенко явно не стремилась к особенной оригинальности – события книги можно вписать и в другие эпохи. Однако герои могли быть такими только в подобное время. Концепция свободы и всеобщего равенства ещё не стала избитой, а аристократы ещё грезят о былом могуществе, хотя и среди знати есть те, кто готов принять веяния «нового времени».

Впрочем, отдав должное Дюма, Верну и другим классикам авантюрной литературы, Остапенко завершает свой роман как притчу. Притчу о благих намерениях и даже в какой-то степени о Боге.

«Свет в ладонях» может показаться скучным тому, кто привык к незатейливым фэнтезиющим приключениям. Он может показаться простоватым тому, кто жаждет изощрённых интриг. Но стилизация под «классику», прекрасные персонажи и умная основная идея стоят того, чтобы не пропустить этот роман.



ИТОГ

7

## УДАЧНО

- УДАЧНАЯ СТИЛИЗАЦИЯ ПОД КЛАССИЧЕСКУЮ АВАНТОРУ
- ПРОДУМАННЫЙ МИР
- СИМПАТИЧНЫЕ ГЕРОИ

## НЕУДАЧНО

- НЕСКОЛЬКО ПРОСТОВАТЫЙ СЮЖЕТ
- НЕДОСТАТОЧНО ПРОРАБОТАННЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

## ОЦЕНКА МФ

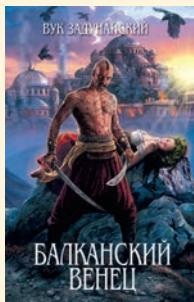
7

**НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА, АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ**

Автор	Название	Издательство	Серия	Поджанр	Цикл
Дмитрий Дашико	Прощай, гвардия! **	«Крылов», «Ленинград»	«Историческая авантора»	Попаданческая	«Гвардия», часть 3
Павел Дмитриев	Ещё не поздно. Разбег в неизвестность	«Альфа-книга»	«Фантастическая история»	Попаданческая	«Ещё не поздно», часть 3
Валентин Егоров	Ас Третьего рейха	«Ленинград»	«Военная фантастика»		
Александр Золотко	1942: Ревюи по загадотряду	«Эксмо»	«Новые герои»	Попаданческая	«Всеволод Залесский», часть 2
Олег Измеров	Дети империи	«Альфа-книга»	«Фантастическая история»	Попаданческая, альтернативная история	«Империя», часть 1



Текст: Андрей Зильберштейн



Авторский сборник

Жанр: историческое фэнтези

Издательство: «Эксмо», 2012

Серия: «Легенды»

544 стр., 2000 экз.

Похожие произведения:  
Танит Ли, цикл «Плоская земля»  
Томас Мэлори «Смерть Артура»

Вук Задунайский

## Балканский венец

Шесть сказаний о разных временах и странах. Шесть легенд, по-новому раскрывающих исторические факты. Шесть героев, чьи судьбы сплетены с судьбами их стран, – от Александра Великого до безызвестного янычара, от Влада Цепеша до инока из византийского храма. Венок старинных преданий, превратившихся в фэнтези.

Сборник «Балканский венец» писателя, скрытого под псевдонимом Вук Задунайский, стоит особняком в ряду исторического фэнтези. При том что с историческим фундаментом в произведениях этого автора всё в порядке. Если отклонения и присутствуют, то они не случайны, а осознанны. А вот с «фэнтези» сложнее...

Ведь Вук Задунайский пишет не повести и рассказы, а легенды и сказания. По самой структуре произведения отличаются от привычных жанровых историй, приближаясь к реконструкции старинных текстов. Да, в рассказы введены и проявления божественности, и нечистые духи, и магия, но они настолько же естественны, как в «Смерти Артура» – великаны или Святой Грааль. По сути, Вук Задунайский создаёт мифологию, подобную артуриане, – только на материале Балканского полуострова, прежде всего, Сербии. Для российского читателя эти страны неуловимо знакомы (всё же братские народы) и в то же время почти неизвестны. В учебниках не слишком много написано о событиях в том регионе, исторических романов о войне с турками тоже негусто, а потому «Балканский венец» можно читать и в образовательных целях. Благо что шикарное послесловие автора на пятидесяти страницах позволяет отделить правду от вымысла и гораздо лучше осознать подоплётку описанных в сказаниях событий.

### ВУК ЗАДУНАЙСКИЙ СОЗДАЁТ МИФОЛОГИЮ, ПОДОБНУЮ АРТУРИАНЕ

Интересно, что, хотя произведения сборника независимы друг от друга, почти все они так или иначе пересекаются – образами, событиями, упоминаниями исторических фактов или личностей. И это единство разноплановых текстов подкупает. Они достаточно похожи, чтобы быть единым целым, и в достаточной мере разные, чтобы не стать скучным самоповтором. Среди сказаний есть те, что основаны на известных мифах вроде истории Влада

*Страшное ты, поле Косово. Сколько на тебе крови пролилось, но такого не знало ты прежде. Воды Ситницы стали красными. Волки воют, воронья стаями слетаются – знатная для них тризна нынче. Лучшие воины полегли на землю – не поднять их уже. Не петь им песен, неходить в поле, не ласкать јён своих. Пала в Видов день гордость сербов на целых пять веков.*

*«Сказание о том, как князь Милош судьбу испытывал»*

УДАЧНО

- АТМОСФЕРНОСТЬ
- СТИЛЬ ПОВЕСТОВАНИЯ

НЕ УДАЧНО

- СЮЖЕТНАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

8

Удивительная книга, которую практически не с чем сравнить. Ещё не совсем фэнтези, уже совсем не народные предания – мифотворчество в чистом виде. Не каждый читатель «с лёту» сможет прочитать эти сказания, но, закрыв книгу, любой вспомнит хотя бы одну историю, взявшую его за живое. А это дорогое стоят.

### ЕЩЁ БОЛЬШЕ СКАЗАНИЙ

Большая часть текстов, вошедших в сборник, ранее выходила в антологиях серии «Наше дело правое». Исключение составляют лишь «Сказание о новых воинах» и «Сказание о македонцах и духе нечистом». Но цикл на этом не заканчивается – Вук Задунайский обещает как минимум ещё четыре истории: «Сказание о старце Вукашине и Жиле Фригаповиче», «Сказание о Чёрном Георгии», «Сказание о девушках клятвы» и «Сказание о дикой охоте».

*Не видели всего лазутчики, засевшие на склонах окрестных, но слышали они сабельный звон и примечали мелькающие то и дело среди камней и кустов фигуры, и был там тот, кто перешёл с тёмной стороны на светлую, весь в крови, своей и чужой, но живой на вид и непобеждённый, и руки его работали не хуже, чем обычно, истребляя ненавистную ему плоть, а сабля если и тупилась, то брал он новую у поверженных им.*

*«Сказание о новых воинах»*

Цепеша, есть абсолютно неизвестные у нас, но сверхпопулярные на Балканах, – легенда об ослеплённых королях. Во всех сказаниях действуют мужественные протагонисты под божественным покровительством. Впрочем, первичны именно деяния героев, а помощь небес – это уже следствие их поступков. Все тексты объединяет и ещё кое-что – пафос. Но не тот, приторный, от которого невольно кривишься, а торжественный, благородный, чинный. И главное – уместный.

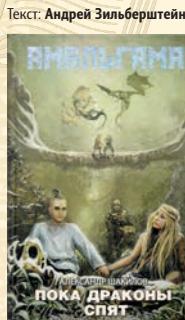
Особняком стоит «Сказание о новых воинах», где главный герой – янычар, глава отряда, остановившегося в сербской деревушке. Пожалуй, именно эта повесть, ранее не публиковавшаяся, оказалась самой пронзительной из всех. Прежде всего – из-за героя. Он не князь, не избранный небесами, он верный воин султана, не помнящий своего прошлого и не знающий ничего, кроме приказов. И описание его чувств, когда он под влиянием красивой девушки начинает вспоминать свою прошлую жизнь, – один из ярчайших моментов сборника.

«Балканский венец» производит сильное впечатление – возможно, из-за отсутствия аналогов, причём не только в фэнтези. Поневоле начинаешь задумываться: а какие российские исторические мифы можно романтизировать настолько, чтобы они не казались неестественными, как это, увы, частенько происходит сейчас? Какие личности и события нашей истории достойны такого? И кто осмелится это сделать?

### НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА, АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Александр Конторович	Чёрная кровь. Два бестселлера одним томом	«Эксмо», «Язу»	«Военно-историческая фантастика. Лучшие бестселлеры»	Попаданская	Романы «Чёрные куполы» и «Чёрный снег»
Алексей Кулаков	На границе тучи ходят хмуро...*	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Попаданская	«Александр Аргенев», часть 1
Руслан Мельников	Орден *	«Ленинград»	«Фэнтези. Циклы»	Попаданская	«Орден», части 1-5
Герман Романов	Царский блицкриг. Боже, «попаданца» храни!	«Эксмо», «Язу»	«В вихре времён»	Попаданская	
Артём Рыбаков	«Странники» Судоплатова. «Попаданцы» идут на прорыв	«Эксмо», «Язу»	«Военно-историческая фантастика»	Попаданская	«Переиграть войну», часть 4





- УДАЧНО**
- СЛОЖНАЯ СИСТЕМА ОБРАЗОВ
  - ПРОДУМАННЫЙ МИР
  - ЛОГИЧЕСКИЙ ЗАВЕРШЕННЫЙ СЮЖЕТ
- НЕУДАЧНО**
- ИЛИШНИЙ НАТУРАЛИЗМ
  - НЕДОСТАТОЧНО РАСКРЫТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
- ОЦЕНКА МФ** **7**

Александр Шакилов

## Пока драконы спят

«Два брата из странного технологического мира Топь отправляются в магический мир Суши, Мидгард, чтобы отыскать и вернуть утраченные дары. Сделать это можно только одним способом — убить того, кому дар случайно достался. Но его надо ещё найти...»

Тому, кто польстится на аннотацию, решив, будто упомянутые «схватки на мечах» да «полёты на драконах» означают, что роман — приключенческое фэнтези, не позавидуешь. Фэнтези — бесспорно, приключенческое — пожалуй. Но ключевое слово — «экспериментальное». Автор играет словами, вкладывает иные значения в обыденные понятия. А ещё не стесняется ломать стереотипы, рвать шаблоны и делать всё, что свойственно деятелям «контркультуры», — только применительно к фантастике.

Технологическая Топь — анимешный киберпанк, синтез людей и машин, основанный на японском восприятии мира. Магический Мидгард — мрачная фэнтезийная вселенная. Нанолезвия и программируемые ещё до рождения дети — с одной стороны, драконы и набеги викингов — с другой.

Сложно заранее определить, кому придётся по вкусу «Драконы». Продираться сквозь непривычные образы и усложнённый, пускай и красивый язык, — зачем? Сопереживать героям почти нереально. Но и не оценить сложность конструкции нельзя. Если вы готовы рискнуть и взяться за что-то, чего ранее не встречали, — дерзайте.

Павел Корнев

## Мор

Работы у агента Тайной службы Себастьяна Марта много: вывести скверну, отыскать торговцев «жёлтой пылью», выведать, кто поднимает из могил мертвецов... Всё это — задания государственной важности, и каждое с подвохом, так что герою приходится прикладывать максимум усилий, чтобы справиться с миссией. А сделать это непросто, особенно когда где-то рядом постоянно находится сторонний наблюдатель, ожидающий малейшей осечки.

Двухлетняя передышка, которую взял Павел Корнев, переключившись на другие проекты, однозначно пошла циклу «Экзорцист» на пользу. Описанный здесь мир напоминает Европу периода Реформации, эпохи, когда зарождались новые религиозные течения и одновременно шла ожесточённая борьба с многочисленными еретиками. Писатель, не мудрствуя лукаво, объединил их ёмким термином «Тьма» и отправил в «крестовый поход» главного героя, который одновременно похож и на святого паладина, и на Робина Гуда, и на Джеймса Бонда. Март не только изгоняет скверну праведными методами, но и ловко манипулирует людьми, которые, в свою очередь, считают, что смогут использовать агента в собственных целях.

Произведение разделено на несколько главков, каждую из которых можно читать как законченную историю. Правда, где-то к середине

книги становится понятно, что все задания связаны друг с другом. Просто пока что Себастьян и его подручные не могут собрать воедино все логические цепочки. Всё прочее вполне в традициях жанра: интриги в высших эшелонах власти, маниакации с тёмной магией, столкновения с преступными элементами. Кажется, что рассказчик не может остановиться, добавляя всё новые интригующие детали. Судя по всему, стоит ждать выхода как минимум ещё одной книги цикла, так как автор обещал её написать, если «Мор» понравится читателям, а в этом сомневаться не приходится.

Продолжение получилось даже лучше оригинала — эдакий концепт-арт авантюрно-исторической литературы с лёгкой примесью фэнтези и мистики.

Текст: Виталий Шишкин



- УДАЧНО**
- ЗАКРУЧЕННАЯ МНОГОХОДОВАЯ ИНТРИГА
  - ЖИВЫЕ ГЕРОИ
  - УМЕСТНАЯ ИРОНИЯ
- НЕУДАЧНО**
- НЕУБИВАЕМОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
  - ОБИЛЕНИЕ НЕИЗВЕСТНЫХ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ НАЗВАНИЙ
  - НАТУРАЛИЗМ
- ОЦЕНКА МФ** **7**

## НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Сергей Анисимов	«Абрамсы» в Химках. Книга первая. За день до послематра	«Эксмо», «Язуза»	«Враг у ворот. Фантастика ближнего боя»	Остросюжетная	«Абрамсы» в Химках, часть 1
Валерий Афанасьев	Игра вслепую	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Производственная, попаданская	«Стальная опора», часть 3
Евгений Бабарыкин	Палац	«Крылов», «Ленинград»	«Атомный город»	Остросюжетная постапокалиптика	
Александр Баренберг	Всё нормально, падаю! Неравный бой	«Эксмо», «Язуза»	«АнтиМиры. Фантастический боевик»	Остросюжетная	«Человек из торгового центра», часть 1
Александр Громов	Звёздная вахта	«Эксмо»	«Легенды»		Авторский сборник
Алексей Евтушенко	Минимальные потери	«Эксмо»	«Герои Вселенной»	Космическая, остросюжетная	

Текст: Игорь Чёрный



Владимир Кучеренко

## Серая эльфийка

Разбираясь с новой компьютерной игрой, Сергей Мтарасов случайно запустил колдовской механизм, в результате чего две эльфийки попадают на Землю, а взамен них в чужой мир переносятся две земные девушки. Как помочь им и тем, и другим вернуться домой? Задача нелёгкая, а ведь попутно герою самому нужно защищаться от драконов, бандитов и американских шпионов.

**УДАЧНО**

- ТОНКАЯ ИРОНИЯ И НЕНАТУЖНЫЙ ЮМОР
- ХОРОШИЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

**НЕУДАЧНО**

- ИЗБЫТОЧНАЯ ГРОТЕКСКОСТЬ
- ЧРЕЗМЕРНАЯ ЖАНРОВАЯ ЭКЛЕКТИЧНОСТЬ

**ОЦЕНКА МФ**

8

В «Серой эльфийке» Владимира Кучеренко намечено столько всего и сразу, что порой даже трудно определить, к какому жанру относится книга. Начинается она как киберфэнтези — с покупки и запуска главным героем компьютерной игры. Да и заканчивается в том же духе — разговором двух игроков и наблюдателя. Но это лукавый обман, потому как повествование отнюдь не о виртуальной реальности (хотя компьютеры времена от времени появляются, но только как средство для обучения и для добычи информации).

Гномы, драконы, светлые и тёмные эльфы дают понять, что перед нами фэнтези. Однако традиционного квеста нет, и перед персонажами не стоит задача спасти мир от Тёмного Властелина. Зато милая компашка то и дело меняется телами, сражается с криминальными авторитетами, разоблачает иностранных шпионов, в перерывах изучая «Камасутру» и поглощая плюшки с горячим какао. Между делом возникает даже тень великого Тол-

**Повести • Жанр:** иронический фэнтезийный боевик • **Издательство:** «Альфа-книга», 2012  
• 379 стр., 7000 экз. • **Похожие произведения:** Андрей Белянин «Рыжий рыцарь», Михаил Бабкин, цикл «Слуммериада»

кина, чьим приятелем и даже вдохновителем был один из персонажей «Серой эльфийки».

Многие сюжеты и мотивы, используемые автором, легко узнать. Перед нами не что иное, как пародия на героическое фэнтези, боевик и шпионский роман, вместе взятые. Получилось бодро и весело, к тому же нет безвкусицы, обычной для подобной литературы. Конечно, кое-где писатель перебрал с шаржированием, но в целом тексту это не вредит. Правда, многовато «полифонии»: повествование ведётся от лица то одного, то другого, то третьего (четвёртого, пятого...) персонажа — путаешься, читая одни и те же фразы, сказанные и воспринятые разными действующими лицами.

**ИТОГ**  
Искрящаяся весельем, очень динамичная книга, которая не оставит равнодушными как любителей классического фэнтези, так и почитателей хорошего боевика.

Текст: Игорь Чёрный



Наталья Щерба

## Часовая башня

Юная ключница-часодейка Василиса поступает в магическую школу, где её окружают друзья и враги. У девочки появляется много новых забот и хлопот, среди которых самая важная — отыскать Расколотый Замок и восстановить в нём нормальный ход времени. Однако не менее важно сохранить в себе искру добра и сострадания к другим.

Но вот, наконец, произошло то, чего так долго ждали почитатели книг о приключениях девочки-чародейки (или, правильнее, часодейки) Василисы Огневой. Она поступила в академию магии и волшебства. Часодейство получает «научную» основу. У читателя появилась возможность заглянуть за кулисы этого вида магии и разобраться в его тонкостях. Также расширяются география и этнография описываемого мира. Становятся более понятными отношения между различными волшебными расами (например, часодеями и феями).

Однако описание учебного процесса занимает всего треть книги. Остальные две трети рассказывают о повседневной жизни самой Василисы, её семьи, друзей и недругов. Перед нами — мир детства, где какая-нибудь мелочь порой разрастается в воображении ребёнка до катастрофы вселенского масштаба. Свары и склоки из-за желания быть первым в глазах взрослых, подростковая любовь, формирование характера — вот о чём

пишет автор. И это подано весьма любопытно и правдоподобно. Писательница неплохо разбирается в детской психологии. Иногда, правда, агрессивность подростков в книге зашкаливает, и угрозу «Я тебя убью!» не стоит воспринимать в переносном смысле.

Сосредоточенность автора на психологизме и бытописании отчасти вредит динамике сюжета. По событийной насыщенности роман не уступает первым двум книгам, но накал страсти несколько поутих. Впрочем, и здесь есть очень удачные в эмоциональном плане эпизоды, из которых стоит отметить поход героев по полю мёртвых цветов-старочасов и «оживление» Расколотого Замка.

**ИТОГ**  
Неплохой образец подростковой фантастики, где ненавязчивое морализаторство помещено в увлекательную приключенческую оболочку.

**УДАЧНО**  
• Хорошо проработанный волшебный мир  
• Отличное знание детской психологии

**НЕУДАЧНО**  
• Маловато динамики  
• Некоторая блекость главной героини

**ОЦЕНКА МФ**

7

**НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА**

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Владимир Ешикилев	Питомник богов **	«Снежный Ком М»	«Настоящая фантастика»		
Роман Злотников	Землянин. От трущоб до звёзд	«Астрель»		Приключенческая	«Землянин», часть 1
Юрий Иванович	Обладатель	«Эксмо»	«Русский фантастический боевик»	Острожюэтная	
Марик Лернер	Нестандартный вариант	«Альфа-книга»	«Юмористическая серия»	Ироническая	
Евгений Лукин	Требуется пришелец	«Астрель»	«Звёздный лабиринт»	Ироническая	Авторский сборник
Дем Михайлов	Эхо войны	«Ленинград»	«Современный фантастический боевик»	Острожюэтная постапокалиптика	



Алексей Верт

## Дзен-софт

В странном городе Новый Вавилон некий Гудвин Гейт занимается продажей нелицензионного софта. Получив новый софт от необычного клиента, Гейт обретает сверхъестественные способности и... прямой билет в Ад, что расположен прямо под городом. И это только начало пути Великого и Ужасного Гудвина...

«Дзен-софт» с тем же успехом можно было издать и в «Звёздном лабиринте». Этот роман, слишком похожий по структуре на компьютерную игру, не отличается нестандартностью, которая характерна для книг серии АМАЛЬГАМА.

Логически роман разбит на четыре части, причём разбивка идёт географическая — локация 1, локация 2, локация 3, финальная, она же «путь к боссу». Сами локации Алексею Верту удались: что Новый Вавилон, что Ад-Биос любопытны, хотя прочувствовать атмосферу этих мест не получится. Автор не отличается изобретательностью, скучно показывая «продвижение» protagonists по сюжетной линии — ну точно как в компьютерной игре...

Ещё хуже дело обстоит с персонажами и собственным сюжетом. Во-первых, среди героев нет ни одного нормального человека. Поначалу узкая функциональ-

ность образов в глаза не бросается, из-за чего первая часть книги читается влёт. Однако чем дальше, тем труднее игнорировать тот факт, что второстепенные персонажи напоминают «картонки» с парой основных черт. У самого Гудвина характер чуть более сложный, но в целом и он бесхитростен. Как вроде бы умный герой, ставя перед собой цели, не способен заранее продумать, что будет делать по их достижении, — в голове совершенно не укладывается. Единственный персонаж, приятно выбывающий из общего унылого ряда, — девушка-демон Крис. Её линия прописана логично и достоверно, и до самого финала именно присутствие Крис скрашивает текст.

Но окончательно хоронит роман его развязка. Подоплека происходящего оказывается совершенно надуманной, а вдобавок финал нарушает логику предыдущих событий.

У «Дзен-софта» не отнять красивого русского языка, совершенно замечательных метафор (вроде восприятие программного кода как вербального заклинания), отдельных ярких сцен. Но всё это меркнет на фоне плоских героев и абсолютно нежизнеспособной идеи.

Текст: Анатолий Гусев



Кира Измайлова

## Случай из практики. Возвращение

Хотя фантастика и детектив занимают соседние полки в книжных магазинах, едва ли найдётся два жанра, менее похожих друг на друга. Буйство фантазии против строгой логики, интуитивное прозрение против дедуктивного метода... Но иногда эти жанры сливаются воедино, как в новой книге Кирьи Измайловой. Флоссия Нарен, независимый судебный маг, возвращается в город Арестан, из которого спешно бежала десять лет назад и где кое-кто успел записать её в покойницы.

Из всех детективов-любителей, прославленных в веках, больше всего фантасты (и не только они) ценят, разумеется, Шерлока Холмса. Умеренной популярностью пользуются Сэм Спейд, Ниро Вулф и патер Браун. Но если прикинуть, на кого из классических частных сыщиков похожа героиня Кирьи Измайловой, независимый судебный маг Флоссия Нарен, на ум первым делом приходит неутомимая мисс Марпл из книг Агаты Кристи. Госпожа Нарен многое моложе своего прототипа, живёт не в скромной деревушке, а в большом городе, хорошо разбирается в оккультных практиках и благосклонно относится к институту работников, но по манере держаться и стилю поведения это вылитая пожилая леди из самого криминогенного уголка Соединённого Королевства. Да и персонажи, которые окружают госпожу Нарен, больше смахивают на выходцев из поствикторианской Англии, мира скучающих

аристократов и отставных офицеров колониальных войск, чем на классических персонажей фэнтези. Избранный автором сухой, строгий, даже чопорный стиль, небогатый оттенками и полутонаами, для этой книги подходит как нельзя лучше. Вот только методика расследования подкачала: Флоссии Нарен явно не хватает того умения анализировать мелкие, малозначительные на первый взгляд детали и вытягивать важные подробности из кумушек-сплетниц, которым может похвастаться Джейн Марпл. Ну да какие её годы — всё ещё впереди!

Классический британский детектив в сухо прописанном фэнтезийном антураже. Не Агата Кристи, конечно, но вполне подойдёт, чтобы скоротать время между рейсами в аэропорт.

УДАЧНО

- ДЕТЕКТИВНАЯ ИНТРИГА
- ОТСЫЛКИ К КЛАССИКЕ

НЕУДАЧНО

- СУХОСТЬ СТИЛЯ
- НЕСООТВЕТСТВИЕ ХАРАКТЕРОВ АНТУРАЖУ

ОЦЕНКА МФ

6



итог

## НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Владислав Морозов	Принуждение к войне. Победа будет за нами!	«ЭКСМО», «Язу»	«Военно-фантастический боевик»	Острожажетная	
Сергей Москвин	Голод	«Астрель»	«Вселенная Метро-2033»	Острожажетная постапокалиптика	
Андрей Нубаров	Агрессор	«ЭКСМО»	«Герои Вселенной»	Острожажетная	
Виктор Ночкин	Кровь зверя **	«Астрель»	S.E.C.T.O.R.	Острожажетная постапокалиптика	
Алекс Орлов	База 24. Штурм базы	«ЭКСМО»	«Русский фантастический боевик. Коллекция»	Острожажетная	«База-24», части 1-2
Сергей Садов	Преодоление	«ЭКСМО»	«Новые герои»		
Сергей Садов	Князь Вольдемар Старинов. Книга 1. Уйти, чтобы выжить. Книга 2. Чужая война	«ЭКСМО»	«Новые герои. Коллекция»	Приключенческая	«Князь Вольдемар Старинов», части 1-2

Текст: Андрей Зильберштейн



Текст: Василий Владимирский



**Роман**  
**Жанр:** литературная фантастика  
**Издательство:** «Эксмо», 2012  
**288 стр., 15 000 экз.**

**Похожие произведения:**  
Брайан Даун «Код Онегина»  
Дэн Симмонс «Друд, или Человек в чёрном»

Дмитрий Быков

# Икс

Автор посредственных газетных фельетонов Шелестов получает анонимную посылку с рукописью незаконченного романа о судьбах донского казачества накануне и во время Гражданской войны. Рукопись сыровата, проникнута классово чуждым духом, но есть в ней что-то такое, что заставляет молодого рабкора решиться на plagiat...

В давнем интервью журналист Дмитрий Быков допытывался у драматурга Григория Горина («Тот самый Мюнхгаузен», «Формула любви», «Убить дракона»), отчего того всё время тянет к «историям об историях». Вопрос не праздный: самого Дмитрия Львовича много лет волнует «тайна авторства как такового». Что перемыкает в голове у плохонького газетчика, отставного военного, провинциального чиновника или бывшего каторжника, что превращает его в писателя, вдохновенного художника, боргавного творца? Какое такое просветление – или, напротив, затмение – на него нисходит? Как косноязычий, нелепый, вздорный человечек в кургузом пиджаке и заляпанных штанах передвигает горы и останавливает время? В каких закоулках сознания кроется этот чудесный механизм преображения?..

Главного героя романа «Икс» журналиста Шелестова (читай – Шолохова) пробудила рукопись, однажды утром доставленная с редакционной почтой. Рукопись эта, не выдающаяся, но многообещающая, со щелчком встала на нужное место, словно последняя деталь сложной головоломки, дав толчок к созданию титанической тетралогии «Пороги» (читай – «Тихий Дон»), главного русского эпоса XX века. Долгое время неоконченный роман защищал Шелестова от превратностей судьбы, как охранная грамота, выданная небесной канцелярией. Эмигрант, грозивший разоблачить плагиатора, внезапно замолкает и отступает в тень. ОГПУ перетряхивает биографию нового советского классика и не находит ничего, что можно было бы вменить ему в вину. Даже злейшие враги любого писателя, коллеги по литературному цеху, выносят оправдательный вердикт. Правда, к молодому лауреату Сталинской премии с нехорошим интересом присматривается лучший психиатр страны, главный специалист по тайникам человеческого мозга, однако и он молчит до поры до времени... Это-то как раз в порядке вещей: книга, которая должна быть написана, будет написана, несмотря на любые преграды. Но как же анонимный соавтор, тот, чью рукопись Шелестов разобрал по винтику, по словечку? Откуда взялся и куда пропал, почему его неоконченная книга появилась так вовремя и так глубоко перепахала судьбу фельетониста-неудачника? Да и был ли этот загадочный автор вообще? Почему создателя «Порогов», который по малолетству не попал на Гражданскую и воевал только в частях особого назначения, узнают люди из чужого прошлого, любят женщины, которых он видит впервые в жизни?..

Прежде чем браться за «Икс», я бы посоветовал перечитать (прочитать) «Тихий Дон» и вкратце познакомиться с историей этой тетралогии. Хотя главное Быков, конечно, проговаривает многократно, открытым текстом, не пытая относительно эрудированности потенциального читателя никаких иллюзий.

## УДАЧНО

- ОСТРОУМНАЯ ЛИТЕРАТУРОЦЕНТРИЧНОСТЬ
- ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ
- ЧЁТКОСТЬ АРГУМЕНТАЦИИ

## НЕУДАЧНО

- ИЗЛИШНЯЯ ЛИТЕРАТУРОЦЕНТРИЧНОСТЬ
- СУХОСТЬ ИЗЛОЖЕНИЯ

## ОЦЕНКА МФ

8



ИТОГ

## СЛОВО ТВОРЦА

Загвоздка в одном – первый и второй тома «Тихого Дона» как раз слабее третьего и в особенности четвёртого. Самое мощное, что есть в романе, – вторая половина третьего тома, бегство Григория с Аксиньей, скитания по чужим углам, и могучий, страшный четвёртый том, где вся жизнь героев уж и вовсе летит под откос. Так что даже если Шолохов и спёр начало своего романа, вторую его половину должен был написать кто-то никак не менее талантливый.

*Стартовая ситуация – молодой журналист получает по почте увесистый пакет с чужой рукописью – вдохновляла многих. Объяснения предлагались самые невероятные: якобы автором был невероятно одарённый тестя Шолохова, который не мог печататься под собственным именем; или – убитый офицер, чью рукопись впоследствии опознали в советском романе многочисленных однополчан погибшего. Андрей Пазарук и Михаил Успенский предложили свою версию: заставили престарелого Шолохова – автора огромной непубликальной эпопеи – отправить её через портал времён себе же молодому, в двадцатые, когда у такого романа ещё был шанс...*

*Из авторского предисловия*

После обстоятельного, сочного, неторопливого «Остромова» (2010) роман «Икс» выглядит конспектом, синопсисом большой книги. Быков бегло проходится по ключевым точкам биографии героя, – не забывая, впрочем, вовремя подкидывать читателю ложные разгадки и морочить его фантастическими теориями. Автор работает на контрасте с «Тихим Доном», прототипом «Порогов»: вместо многоголосия, всеохватности, ошеломляющего разброса точек зрения – сухость, целеустремлённость и предельная чёткость аргументов. Впрочем, Быков и не думал вступать с Шолоховым в полемику. Он, в общем-то, и на полновесный анализ «Тихого Дона» не претендует. Автор «Икса» честно признаётся на первых же страницах, что его интересует внутренняя раздвоенность художника, неравенство гения самому себе. На месте Шелестова-Шолохова мог оказаться Пушкин, Пастернак или даже Окуджава. Хотя, надо полагать, шлейф сплетен и легенд, сопровождающий «Тихий Дон», свою роль сыграл: после армии исследователей, пронесших шолоховскую тетралогию вдоль и поперёк, поди-ка придумай собственную оригинальную версию, пусть фантастическую, зато объясняющую всё и сразу!

## НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Владимир Свержин	Заря цвета пепла	«Астрель»	«Полигон»	Приключенческая, путешествия во времени	Из цикла «Институт экспериментальной истории»
Мария Семёнова, Феликс Разумовский	Парадокс Ферми	«Азбука»	«Азбука-Фантастика»	Острисюжетная	
Тим Скоренко	Легенды неизвестной Америки **	«Снежный Ком М»	«Нереальная проза»		
Андрей Стрелко	Завещание сталкера **	«Крылов», «Ленинград»	Z.O.N.A.	Острисюжетная постапокалиптика	
Ерофеев Трофимов, Андрей Земляной	Отработанный материал	«Ленинград»	«Современный фантастический боевик»	Острисюжетная	
Иар Эльтерррус	Только мы	«Эксмо»	«Русский фантастический боевик»	Острисюжетная	

Михаил Луговой

## Игра на понижение

2074 год. На обратной стороне Луны группа землян обнаруживает инопланетный артефакт, в котором скрыта ценная информация. Как только о находке становится известно, за ней начинается охота. Страсти накаляются в первую очередь на Земле, где разворачивается изощрённая дипломатическая игра. Приходит конец спокойствию и на лунной базе, с которой стартует корабль с артефактом. Некоторые могущественные силы уже положили глаз на инопланетную вещицу и не хотят, чтобы записанные на ней данные стали достоянием всего человечества.

Автор начинает издалека, медленно раскачиваясь, рассказывая во вступлении об инопланетянах, появление которых вносит корректизы в развитие земной цивилизации. Правда, человеческую природу не изменить, поэтому соперничество между государствами, среди которых ведущую роль играют Россия, США и Исламская Умма, просто переходит на новый уровень. Все политики в книге показаны как интриганы, которые на словах пекутся о человечестве, а на деле блеют исключительно свои корыстные интересы.

Михаил Луговой не скрывает своих симпатий к соотечественникам, но при этом наделяет их оппонентов недюжинной смекалкой и изворотливостью, чтобы победа над ними не выглядела простецким делом. Главные герои книги — пилот космического парома Евгений, бортпроводница Алина и космонавт Олег — сначала похожи на проходные фигуры

в большой игре, но по ходу сюжета становится ясно, что они могут выйти и в дамки. Рассказчик ровно ведёт линии всех персонажей, не слишком увлекаясь демонстрацией их внутреннего мира, но и не превращая героев в поспущенных авторской воле марионеток.

При этом роман старомоден в хорошем смысле слова. Уж если писатель начал говорить об устройстве космического корабля, то можно не сомневаться: опишет его подробно, так что комар носа не подточит. Углубление в детали, конечно, несколько снижает темп повествования, но зато придаёт роману фундаментальность и особый «наукообразный» шарм.



ИТОГ

Добротная попытка сочинить роман на стыке научной и боевой фантастики. Поклонникам классической НФ середины прошлого века должно понравиться.

Текст: Виталий Шишикин



## УДАЧНО

- ГУМАНИСТИЧЕСКИЙ ПОДТЕКСТ
- ЖИВЫЕ ГЕРОИ

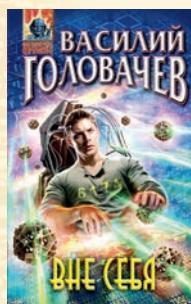
## НЕУДАЧНО

- НЕКОТОРАЯ СЮЖЕТНАЯ ЗАТЯНУТОСТЬ
- МНОЖЕСТВО АВТОРСКИХ ОТСТУПЛЕНИЙ

## ОЦЕНКА МФ

7

Текст: Игорь Чёрный



Василий Головачёв

## Вне себя

Российский учёный Прохор Смирнов, открывший возможность путешествовать по бесконечному «океану» геометрических форм, становится объектом охоты некоторых таинственных сил, которые пытаются взять человечество под тотальный контроль. Удастся ли противнику завладеть тайными знаниями, которые открывают невероятные возможности? Смогут ли формонавты и его друзья одержать победу в этом неравном противостоянии?

Василий Головачёв и в новом романе «Вне себя», который, по всей видимости, открывает цикл (ибо финальные фразы уж очень угрожающи и многообещающи), остаётся верен своей стезе, куда он вступил со времён «Запрещённой реальности». Снова перед нами явная конспирология, где за кулисами мировой политики и истории скрываются кукловоды из расы разумных инсектоидов, излюбленной фантастом. Снова поработителям противостоят русские чудо-богатыри, вооружённые на сей раз не только знанием рукопашного боя, но и особой нумерологической теорией.

В принципе, Головачёв — надо отдать ему должное — вскользь признаётся, что оную теорию придумал не он сам, а его земляк, советский писатель-фантаст Анатолий Днепров. Василий Васильевич только творчески развил теорию, сделав из небольшого рассказа, написанного полвека назад, пухлый роман. Стоило ли? Не зря ведь Чехов отзывался о краткости как о сестре таланта.

Структура у книги достаточно рыхлая. Сюжет при этом однолинеен и состоит из прыжков главного героя по «формам» (реальностям). Прохор Смирнов встречается то с одним, то с другим своим двойником из этих «пронумерованных миров», пытается учить их уму-разуму и помогает решить личные проблемы, хотя и с собственными толком не справляется. Под всё это подводится наукообразная теория, в которой неподготовленный читатель разберётся с трудом. Не на то ли и было рассчитано? Ведь в конспирологии чем непонятнее, тем лучше.

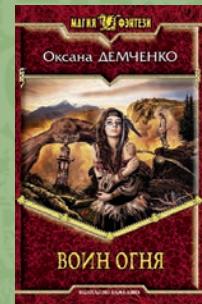
Утомительными и неоригинальными выглядят многочисленные сатирические выпады Головачёва, в которых он критикует недостатки современного общества. Говорящие фамилии, аллюзии — всё это кочует у автора из книги в книгу, навевая скуку.



Лирическая для Головачёва книга, предназначенная в основном ярым поклонникам «теорий заговора».

## НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТЕЗИ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Елена Белова	Вампир... ботаник?	«Альфа-книга»	«Юмористическая серия»	Приключенческое	
Оксана Демченко	Воин огня	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»		
Дарья Зарубина	Свеча Хрофта	«Эксмо»	«Ник Перумов. Миры»		
Юрий Иванович	Невменяемый колдун * **	«Эксмо»	«Маги и герои»	Героическое	«Невменяемый колдун», часть 1
Константин Калбазов	Вепрь. Феникс	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Острожеточное	«Вепрь», часть 3
Милослав Князев	Паладин	«Эксмо»	«Ролевик»	Героическое	Межавторский проект «Ролевик»



Текст: Василий Владимирский



Авторский сборник

Жанр: сатирическая фантастика

Издательство: «Время», 2012

120 стр., 1000 экз.

Похожие произведения:

Лазарь Лагин «Обидные сказки»

Борис Акунин «Сказки для идиотов»

Лев Гурский

## Попались

Загадочный Лев Гурский хорошо известен в России как автор политических детективов: роман «Убить президента» вышел ещё в первой половине девяностых, наделав немало шума. В новой книге собраны рассказы, на страницах которых Гурский пробует себя в амплуа фантаста — или, может быть, всё-таки сочинителя фельетонов на основе фантастических сюжетов?..

В Индии есть йога — практика, позволяющая достичь духовного просветления, завязывая тело в невероятные узлы. В Китае есть у-шу, которое даёт возможность двигаться с фантастической скоростью и бить с потрясающей силой. Россия по сравнению с Индией и Китаем страна, конечно, молодая, только-только из пелёнок. Но и у нас имеется схожий национальный вид спорта, своя широко распространённая духовно-мистическая практика. Мы умеем виртуозно и незаметно для профанов, с шутками и прибаутками складывать известную фигуру из трёх пальцев, испытывая в процессе ни с чем не сравнимый катарсис — в любой ситуации, под любым давлением. Называется это умение сатирой и передаётся из поколения в поколение, впитывается с молоком матери. Среди великих гуру, далеко продвинувшихся на этом тернистом пути, числятся Пушкин и Гоголь, Чехов и Салтыков-Щедрин, Шварц и Ильф с Петровым. Ничто так не греет душу и не успокаивает нервы в годину невзгод, в час всенародного умопомрачения, как крепкая дуля в кармане. Охотно обращаются к этой практике и современные отечественные фантасты. Больше всего последователей, разумеется, у лжеопророка Петросяна. У некоторых из них стартовые тиражи достигают сотни тысяч экземпляров, но о социально опасных тоталитарных сектах мы поговорим какнибудь в другой раз. Из остальных ярче всего сияют звёзды Михаила Успенского и Евгения Лукина, по странному стечению обстоятельств — лучших стилистов в нашей фантастике.

### БОРИС СТРУГАЦКИЙ НАЗЫВАЕТ ЛЬВА ГУРСКОГО «ОТКРЫВАТЕЛЕМ НОВЫХ МИРОВ И ИДЕЙ»

Лев Гурский — автор с соседней полки, с той, где угнездились политические триллеры и детективы. Неизвестно, практиковал ли он йогу и у-шу: официальные биографы молчат, а по фотографиям не скажешь. Но с сатирой у автора «Перемены мест», «Убить президента», «Пробуждения Дениса Анатольевича» и других острых романов всё пучком. Что же до фантастики, то было бы странно, если бы Гурский вдруг отказался от этого мощного рычага воздействия на читателя, которым он активно пользуется начиная с самой первой книги. В новый сборник «Попались» (всего сто двадцать страниц, зато в твёрдой обложке и с плотной глянцевой бумагой, специально для коллекционеров) вошла подборка его фельетонов и юморесок, публиковавшихся ранее на страницах журнала «Полдень, XXI век», газеты «НГ Ex Libris» и в других изданиях. В общей сложности одиннадцать текстов, если вас интересуют точные цифры.

В предисловии к этому скромному сборнику Борис Стругацкий называет Льва Гурского «открывателем новых миров и идей». При всём уважении и к Гурскому, и тем более к Стругацкому не могу не отметить, что насчёт новых миров мэтр погорячился. Наш старый мир с его непроходимым

### ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОГО ПРЕЗИДЕНТА

Самая скандальная книга за авторством Льва Гурского вышла сравнительно недавно, в 2009 году, — и тоже весьма скромным тиражом, всего 800 экземпляров. Речь идёт, разумеется, о псевдobiографической утопии «Роман Арбитман: Биография второго президента России», побудившей московское издательство «Молодая Гвардия» подать иск против волгоградской «ПринТерры», якобы посягнувшей на дизайн серии «Жизнь замечательных людей».

*Рад ли я теперь тому, что умелого детектива-щурка Гурского потеснил незаурядный Гурский-фантаст? Не знаю. Бывают времена, когда окружающая нас суконная реальность оказывается доступна адекватному отображению только средствами фантастики, иногда же действительность становится настолько фантастической сама по себе, что возникает острая необходимость привести её кондовым реализмом, чтобы избежать чрезмерного уже перебора. И тогда самые крутые фантасты становятся вдруг записными реалистами, к вящему изумлению опытного читателя.*

Борис Стругацкий, из предисловия

идиотизмом и абсурдом на грани фантастики даёт писателю вполне достаточно информации к размышлению и поводов для иронии, порой мягкой, но чаще — весьма жёлчной. Нашлось место и политической сатире (*«Круговорот»*, *«Звери на ловца»*), и бытовой (*«Баба Ксюча»*), и едкому привету коллегам-писателям (собственно *«Попались»*, *«Автограф»*, *«Франшиза»*). Гурский — писатель недобрый, но справедливый, как та самая щука, которая плавает в пруду, «чтоб карась не дремал»: вцепится — не оторвётся. А ты не зевай, не подставляйся!..

Тираж сборника невелик, но, к сожалению, оправдан — вряд ли он мог быть массовым. Ну ладно ещё история про «кремлёвскую таблетку», которая «мёртвого поднимет» (благодаря этой чудотворной панацеи двух почивших Генеральных секретарей ЦК КПСС можно менять местами до бесконечности, по кругу: один отлёживается в Мавзолее, другой заседает в Президиуме, потом наоборот). В чём тут сатирический пафос — всяко понятно, чай, не маленькие. Но уже для того, чтобы разобраться, отчего героя *«Франшизы»* снедает меланхолия, вам придётся внимательно изучить программу передач российского телевидения и провести не один час, просматривая западные телесериалы. А чтобы понять соль шутки в рассказе *«Предъявите права!»*, надо сперва уяснить, до какого абсурда дошли законодатели в деле защиты интеллектуальных прав собственности. Всё как в классическом рассказе Роберта Шекли: чтобы получить ответ, надо задать правильный вопрос, а его ещё поди сформулируй. И всё же, вопреки пессимизму Гурского и его издателей, хочется верить, что у нас наберётся больше тысячи читателей, способных докопаться до сути, не брезгующих сатирой и в то же время не кривяющихся при слове «фантастика». Хотя сочетание, конечно, не самое распространённое.

Главная слабость текстов, вошедших в этот сборник, — прямолинейность. В каждом рассказе автор поднимает только одну тему, высмеивает лишь одну отдельно взятую черту нашей реальности. Отличное качество для фельетона, кто спорит, но для

#### УДАЧНО

- ОСТРОУМИЕ
- ЕДКОСТЬ
- ХОРОШЕЕ
- ПОЛИГРАФИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ

#### НЕУДАЧНО

- ПРЯМОЛИНЕЙНОСТЬ
- СПЕЦИФИЧНОСТЬ ЮМОРА
- МАЛЫЙ ТИРАЖ

#### ОЦЕНКА МФ

8



ИТОГ

## S.W.A.L.K.E.R. Байки из бункера

Вторая антология из цикла S.W.A.L.K.E.R.: постапокалиптический юмор, стalkerские байки, вампирские анекдоты и зажигательные пляски на зомбячих костях в широком ассортименте.

Тот, кто назвал серию антологий двусмысленным словечком S.W.A.L.K.E.R., — человек отчаянной смелости. Ладно фантасти: они уже привыкли, что пишут трэш, в прямом переводе — мусор. Но публично сравнить читателей с бомжами, роющимися в ароматных обедах, — тут нужна недюжинная отвага. Не дай бог Её Величество целевая аудитория раскусит — побьют ведь!.. Впрочем, второй выпуск «Свалкера» не безнадёжен. Среди драных мешков, под завязку набитых штампами, помятых жестянок из-под банальностей, в ворохе залежальных сюжетов и киношных гэгов, протухших ещё во времена братьев Люмьер, можно, поборов презрительность, отыскать кое-что полезное в домашнем хозяйстве. К примеру, рассказ «Настоящик» закалённого кавээновскими баталиями Александра Бачило, одного из немногих участников антологии, который обладает

развитым чувством юмора и умеет шутить не на уровне «он подпрыгнул и ударил себя пяткой в грудь». Или мизантропическую миниатюру Генри Лайона Олди Nevermore — стареньку, потёртую от многократного употребления, но всё ещё годную. Если как следует порыться, можно выкопать и приличные новинки — что называется, с колес на свалку... то есть в «Свалкер»: печальный анекдот Антона Фарба и Нины Цюрупы «Дар свалкера», откровенно сырью, но не лишенную шарма повесть Юлии Зонис «Не этот бессмертный», саркастические «Сумерки богов» Зотова... Если стражнуть картофельные очистки, проветрить и как следует протереть влажной тряпкой — может заиграть! До этих артефактов, правда, не всякий стalker доберётся, но это полбеды: главное, добравшись, суметь отличить их от окружающего субстрата.



итог

«Если нелёгкая занесла вас на радиоактивную свалку, не отчаивайтесь раньше времени: у вечернего костра, разложенного в мусорном баке, вы сможете от души хлебнуть тройного одеколона и скротать время за приятным чтением, соответствующим антуражу. Об этом позабочились авторы антологии и её составитель Никита Аверин.»

Текст: Виталий Шишкин



Валерий Афанасьев

## Ход золотым конём

Попаданец в фэнтезийный мир Вик смог оправдать возложенное на него доверие гномов и фактически стал предводителем целого народа, у которого полно врагов и почти нет союзников. После победы над настырными кочевниками-тилукменами для гномов настала пора налаживать политические и экономические связи с другими народами...

В первой книге главный герой активно продвигал передовые технологии и готовил армию бородатых коротышек к отражению нашествия. В романе «Ход золотым конём» созидательная деятельность Вика изменила свою траекторию, и он вместе с боевыми соратниками переключился на логистику.

Как-то незаметно и плавно новизна авторской задумки испарилась, и начались суровые, серые и однообразные трудовые будни. Герой вместе с друзьями путешествует, строит планы на будущее и вяло отбивает атаки врагов. Валерий Афанасьев пытается оживить сюжет, но хватает автора только на очередную засаду, которая может лишь затормозить, но не остановить экспедицию героя и его товарищей. Учитывая, что писатель

ранее «подарил» Вику могучие корабли, тем самым оградив его практически от любых напастей, эффективность мелких вражеских эскадр сведена практически к нулю. Вместе с читательским интересом.

Впрочем, если рассматривать «Ход золотым конём» как некий мостик, который приведёт героев к новым приключениям и заставит решать более сложные задачи, чем простое сопровождение торгового каравана, тогда книга более-менее удалась. Написана она легко, рассказчик не упускает возможности подшутить над персонажами и над всем героическим фэнтези, а романтическая линия несколько оживляет историю и делает главного героя похожим на человека, а не просто «почётного гнома».

«Ход золотым конём» — это нечто вроде фэнтези среднего пошиба, оригинальность которого фактически иссякла ещё в предыдущем томике. Осталась лишь несколько персонажей, готовых к новым приключениям. Которые, впрочем, вовсе не обязательно будут интересными.

УДАЧНО

- ОТДЕЛЬНЫЕ ЯРКИЕ ЭПИЗОДЫ
- АВТОРСКАЯ ИРОНИЯ

НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ ИНТРИГИ
- СЮЖЕТНОЕ ОДНОБРАЗИЕ

ОЦЕНКА МФ

6

Текст: Василий Владимирский



УДАЧНО

- РАЗНОПЛАННОСТЬ ТЕКСТОВ
- ОТКРЫТОСТЬ ДЛЯ ДЕБЮТАНТОВ
- ДОСТУПНОСТЬ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

НЕУДАЧНО

- БАНАЛЬНОСТЬ СЮЖЕТОВ
- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ГЭГОВ
- ОТСУТСТВИЕ УБОЛЬШИНСТВА АВТОРОВ ЧУВСТВА ЮМОРА

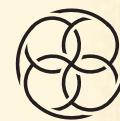
ОЦЕНКА МФ

6

## НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Надежда Кузьмина	Магия для эмиссара	«Эксмо»	«Колдовские миры»	Романтическое	
Андрей Максимушкин	Варяжский меч**	«Ленинград»	«Современный фантастический боевик»	Историческое, острожанетное	
Владимир Мясоедов	Новые эльфы. Избранный путь	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Приключенческое	«Новые эльфы», часть 4
Генри Лайон Олди	Циклоп. Книга 2. Король камней	«Азбука»	«Азбука-Фэнтези»		«Циклоп», часть 2
Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — эрцпринц	«Эксмо»	«Баллады о Ричарде Длинные Руки»	Героическое	«Ричард Длинные Руки», часть 39
Владимир Пекальчук	Скользящий сквозь ночь. Живые и мёртвые	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Острожанетное	«Скользящий сквозь ночь», часть 2

Текст: Игорь Чёрный



ЭТНОГЕНЕЗ

## УДАЧНО

- ЖИВОСТЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ
- УМЕЛО ВЫСТРОЕННАЯ ИНТРИГА

## НЕУДАЧНО

- ПРИМИТИВНАЯ ТРАКТОВКА ИСТОРИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ
- ИЗЛИШНИЙ МЕЛОДРАМАТИЗМ

## ОЦЕНКА МФ

6

Юлия Остапенко

## Тираны. Книга 1. Борджиа

В 2010 году молодая итальянка Кьяра Леони-Сфорца получает необычную посылку, отправленную ей... из XVI века. Оказывается, отправителем была сама Лукреция Борджиа! Как такое могло произойти? И почему на обнаруженной картине Леонардо да Винчи, доселе не известной, Кьяра изображена рядом с членами печально знаменитого семейства Борджиа?

«Этногенез» расширяется вглубь и вширь. Добавляются всё новые темы, исторические эпохи и личности. Юлия Остапенко обратилась к одной из одиознейших фамилий в европейской истории: Борджиа стало нарицательным именем, которое олицетворяет разврат и вероломные убийства. Недавно вышедшие телесериалы об этом семействе оживили интерес публики к эпохе Возрождения. Видимо, на этом интересе и решила сыграть писательница.

Но ничего нового к истории папы Александра VI и его детей Остапенко не добавила. Разве что в духе «Этногенеза» попыталась объяснить странности в поведении членов клана влиянием неких таинственных предметов. Получилось малоубедительно, вяло и скучно. Книга напоминает сценарий сериала, состоящего из разрозненных эпизодов, которые расположены в хронологическом порядке и разбавлены интерлюдиями из наших дней. Колорит эпохи показан крайне скромно. Пытаясь подогнать исторические события под общую концепцию проекта, автор сосредоточилась на нагнетании мрачной

атмосферы. И явно перегнула палку. Ведь нет ничего таинственного в том, как именно Родриго Борджиа стал римским папой. Достаточно открыть широко известный источник по истории папства, дневники Инессуры и Бурхарда — там прямо написано, кому и сколько было заплачено.

Забавно, что исторические персонажи книги списаны с актёров нашумевшего сериала. К примеру, Родриго у Остапенко — типичный художественный Джереми Айронс, а вовсе не тот толстый жизнерадостный Борджиа, каким Борджиа предстаёт на картинах своего современника Пинтурикьо. Да и вообще, книге не хватает историзма. На самом деле тот же Чезаре Борджиа едва не стал объединителем Италии задолго до Гарибальди, да и на Лукрецию навешали много лишних грехов.

**МП**  
ИТОГ

Чернушеная книга на историческую тему с элементами фантастики и без серьёзных попыток разобраться в сути реальных событий.

Текст: Алексей Ионов



Стив Паркер

## Мир Ринна

Орден Багровых Кулаков получает отчаянный призыв о помощи с планеты Жестокая Госадка, которую атаковали полчища орков под командованием архиподэсигнатора Снагрода. Космодесантники отправляются на разведку, но помочь несчастным уже ничем не могут. А следующей своей целью зеленокожие захватчики наметили родной мир Кулаков — Ринн...



## УДАЧНО

- РАЗНООБРАЗНЫЕ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ НА КАМПАНИЮ
- ПОКАЗАНО ОДНО ИЗ КЛЮЧЕВЫХ СОБЫТИЙ В ИСТОРИИ ВСЕЛЕННОЙ

## НЕУДАЧНО

- ОБИЛЕК НЕЗАПОМНИЩИХСЯ ПЕРСОНАЖЕЙ
- НЕДОСТАТОЧНЫЙ РАЗМАХ ПОВЕСТВОВАНИЯ
- СУХОВАТЫЙ СТИЛЬ ИЗЛОЖЕНИЯ

## ОЦЕНКА МФ

6

Долгие годы основные сведения о битве за Ринн содержались только в многочисленных справочниках

и кодексах, пока в 2010 году издательство Black Library не решило исправить положение, выпустив роман, целиком посвящённый вторжению орков. Поскольку все основные этапы кампании уже были детально расписаны, автор решил охватить в своей книге как можно больше событий. Почти каждая глава романа излагается с точки зрения разных героев; некоторые из этих персонажей в книге появляются всего один раз. Однако, несмотря на наличие множества свидетелей, некоторые наиболее важные события войны так и остались за кадром.

Но даже при описании тех баталий, которые всё же освещены в книге, Паркер делает упор не на масштабность боевых действий и их конечный исход, а на поведение участников сражений. Писатель интересуется отношениями между космодесантниками и населением Ринна, пытается

выяснить, на что готовы пойти бойцы Астартес ради сохранения своего ордена...

Впрочем, такими серьёзными вопросами задаются немногие персонажи, в то время как остальные бойцы думают исключительно о сражениях с орками, геройской гибели, мести или о том, как сохранить генофонд ордена. Паркер честно старался разнообразить космодесантников, придать им человечности, но мало преуспел. Судьба героев романа вызывает не больше сочувствия, чем гибель отдельных юнитов в стратегической игре, а единственным отличием Астартес от оберегаемых ими жителей Ринна зачастую оказывается лишь повышенный градус пафоса в речах.

Судя по уровню этот роман так и не поднялся выше среднего боевика, который будет интересен лишь рьяным поклонникам вселенной Warhammer 40000.



## НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФАНТЕЗИ

Автор	Название	Издательство	Серия	Поджанр	Цикл
Надежда Первухина	От ведьмы слышу!*	«Альфа-книга»	«Романтическая фантастика»	Ироническое	«Имя для ведьмы», часть 3
Александра Петровская	Клятва Мерлина	«Эксмо»	«Колдовские миры»		
Алексей Пехов	Золотые кости	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Приключенческое	«Страж», часть 3
Анатолий Радов	Изгой. Шаги сквозь тьму	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Приключенческое	«Изгой», часть 2
Галина Романова	Записки провинциального некроманта. Как не потерять работу	«Альфа-книга»	«Юмористическая серия»	Ироническое	«Записки провинциального некроманта», часть 2
Александр Сапегин	Три войны	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Приключенческое	«Жестокая сказка», часть 2

Текст: Александр Гагинский

Terry Pratchett, Neil Gaiman  
*Good Omens*

Роман

Жанр: юмористическое  
городское фэнтези

Переводчик: М. Юркан

Год издания на языке  
оригинала: 1990

Издательство: «ЭКСМО», 2012

352 стр., 13 500 экз.

Похожие произведения:  
Терри Пратчетт, книги  
о Плоском мире  
Фильмы «Догма» (1999)  
и «Ники, Дьявол-младший»  
(2000)Выиграйте  
эту книгу  
на стр. 139

•

Терри Пратчетт, Нил Гейман

## Благие знамения

Азирафаэль – ангел, а Кроули – демон. Их работа – подталкивать людей к доброму или злу. За века соперничества они стали друзьями, привязались друг к другу и к смертным. Каков же был ужас георев, когда им объявили, что близится Армагеддон, вот-вот родится Антихрист, а значит, близок конец их любимой Земли! На её месте воцарится либо рай, либо ад. А ведь в раю, к примеру, даже нет ни одного сносного композитора!

Книга вышла в чёрной обложке серии «под Терри Пратчетта», и не только потому, что создатель Плоского мира более известен в нашей стране. «Благие знамения» – роман больше Пратчетта, чем Геймана. Будущий автор «Задверья» и «Американских богов» писал свой литературный дебют урывками, между выпусками комикса «Песочный человек», свалив основную нагрузку на сэра Терри. В итоге дитя вышло похожим на одного из родителей. Здесь мало геймановских волшебства и мистики, зато масса пратчеттовских пародий, юмора и культурных отсылок. Да что там, здесь появляется даже САМ СМЕРТЬ!

Пародийному обыгрыванию подверглись и серия ужастиков «Омен», и библейские сюжеты. В первую очередь – Откровение Иоанна Богослова, или, вернее, масскультовые представления об этой книге. «Благие знамения» – это воплощённый постмодерн, суть которого – осовременить старое и классическое. В этом мире демон не просто носит «Прада», он ещё и слушает группу Queen и разъезжает на чёрном «Бентли» 1926 года выпуска. Здесь не всадники, а байкеры Апокалипсиса. Война – торговка оружием, Голод, как ни странно, – владелец закусочных, вызывающих ожирение, а Мор после изобретения пенициллина ушёл в отставку и уступил место Загрязнению Окружающей Среды. (Нужно ли уточнять, КТО четвёртый байкер?) Психология у сверхъестественных существ очень житейская и современная. Ангел и демон шлют начальству отчёты о том, что добились успеха в борьбе друг с другом, а сами идут вместе обедать. Обыденное переплетается с волшебным, зловещим и мистическим, и в этом виден почерк обоих соавторов.

### В «БЛАГИХ ЗНАМЕНИЯХ» ВСТРЕЧАЕТСЯ ДАЖЕ САМ СМЕРТЬ ИЗ ПЛОСКОГО МИРА

Терри и Нил не просто извлекают гэги из библейской мистики – они замахиваются на серьёзную сатиру. В лето от них и обществу потребления, и церкви, и капитализму; соавторы лихо проходят по глупостям типа «духовных» телепередач и сетевого маркетинга. А вот их антиводный пафос, как и экологический, прямолинеен и груб. Особенно это видно на примере всадников-байкеров, которые напоминают упрощённых злодеев из «Американских богов» Геймана. Вместо того чтобы подтолкнуть нас к нужным выводам,

*– Я на сорок пять минут во время обеденного перерыва заблокировал все мобильные телефоны в центре Лондона, – сказал Кроули.*

*«Наступила тишина, которую нарушило лишь далёкое шуршание машин.*

*– Ну? – наконец сказал Хастур. – И что?*

*[...]*

*«Что он мог сказать? Что двадцать тысяч человек были чертовски разъярены? Что по всему городу сжалась артерии, даже треск пошёл? И что, вернувшись на рабочее место, люди принялись срывать свой гнев на дорожных инспекторах, секретарях или вообще на первом встречном? Что они заразили своим гневом окружающих, а те – и это самое главное! – весь остаток дня сами измышляли всевозможные способы мелкого отмщения? Последствия трудно даже вообразить. Тысячи и тысячи душ покрылись тонкой патиной порока, а Кроули практически пальцем о палец не ударил.*

#### УДАЧНО

- ПОСТМОДЕРНИСТСКАЯ ПАРОДИЯ
- МУДРАЯ МОРДАЛЬ
- ОСТРОУМНАЯ САТИРА

#### НЕУДАЧНО

- ХАОСТИЧНОСТЬ ВТОРОСТЕПЕННЫХ СЮЖЕТОВ
- ПОДАЧА ИДЕЙ «В ЛОБ»

#### ОЦЕНКА МФ

9

### ПРЕВОСХОДНЫЕ И НЕДВУСМЫСЛЕННЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

- «Благие знамения» для России – самая долгожданная книга Пратчетта и Геймана. В буквальном смысле слова. Она была написана ак в 1990 году, раньше всех книг Нила и большинства вышедших у нас работ сэра Терри.
- За эти годы роман был дважды переведён на русский – Вадимом Филипповым и Виктором Вербицким. До выхода нынешнего издания большинство знало книгу как «Добрые предзнаменования» или «Добрые знамения». Один книжный клуб даже издал перевод Филиппова тиражом в пятьдесят экземпляров.
- Разговоры об экранизации книги ходят уже лет двенадцать. Последней их заводила студия Prime Focus, которая ещё два года назад пообещала снять множество минисериалов по Пратчетту.

соавторы показывают нам смешное чучело врага; такое карикатурное, будто и само оно не сатира, а постмодернистская пародия на сатири.

Явно пратчеттовская черта книги – масса сюжетных линий и второстепенных персонажей, которые придают истории объём. Или должны придавать. В романах о Плоском мире сэр Терри не раз ловко выворачивал события наизнанку, показывая их глазами стороннего наблюдателя. Здесь этот приём тоже задействован с успехом. Но авторы зачем-то ввели постоянные сюжетные ветки для кучи малозначительных героев – инквизиторов-любителей, ведьм-спиритисток, чокнутых байкеров. Такое впечатление, что бурная фантазия Терри и Нила породила слишком много ярких образов, которые выкинуть жалко, но и найти им достойное применение не удается. Чем ближе финал, тем больше толпа из желающих поучаствовать в нём. Зачем – понять трудно, ведь на положение дел все эти персонажи почти не влияют. Судьба мира зависит не от толпы героев, а от выбора маленького мальчика, назначенного Антихристом, – выбора между «сотри нас с лица Земли и воссоздай совершенными» и «дай нам идти своей дорогой».

Играя с библейскими образами, Гейман и Пратчетт умудрились не лишить их серьёзности. Хохмы хохмы, но миру действительно угрожает опасность, люди действительно гибнут, силы рая и ада в самом деле готовятся к битве. Они показаны со всей серьёзностью, почти по-христиански, – только обе стороны бесконечно далеки от простых смертных и одинаково опасны для них. Мораль, к которой Азирафаэль и Кроули пришли давно и пытаются привести остальных, заключается в том, что судьбу Земли должны решать не высшие силы, а те, кто живёт на ней. Люди. А Богу и Дьяволу стоит оставить их в покое, потому что ни рай, ни ад не заменят людям мира, построенного ими самими. Посып не столь смелый, как, к примеру «республика небесная» в «Тёмных началах» Пулмана, который призывал вовсе свергнуть Бога, но куда более близкий большинству читателей.

Остроумная, смешная, неглупая, немного философская история о людях и высших силах. Но поставить «десятку» не позволяет хаотичность и бесполезность второстепенных линий ближе к финалу.

ИТОГ



Текст: Александра Королёва



Cornelia Funke  
Tintentod

Роман

Жанр: подростковое фэнтези

Переводчик: М. Сокольская

Год издания на языке

оригинала: 2007

Издательства: «Махаон»,

«Азбука-Аттикус», 2012

672 стр., 10 000 экз.

«Чернильный мир», часть 3

Похожие произведения:  
Филип Пулман, цикл «Тёмные начала»  
фильм «Город мастеров» (1965)



Корнелия Функе

## Чернильная смерть

Мегги и её родители задержались в Чернильном мире, — и никто не знает, смогут ли они вернуться домой. Ведь отец девочки, переплётчик Мортимер, теперь знаменитый благородный разбойник Перепел, который вместе с Чёрным Принцем сражается против приспешников жестокого Змееглава, нынешнего правителя Омбры...

Заключительная часть трилогии «Чернильный мир» прошла почти незамеченной, не то что финальная книга «Гарри Поттера». Корнелии Функе, которую называют «самой влиятельной немкой в мире», вообще не повезло у нас лишь потому, что её книги напечатали уже после книг Ролинг. На самом же деле истории Функе совершенно не похожи на книги о Мальчике-Который-Выжил. Общего у двух писательниц — разве что серьёзный подход к вымышленному миру: Функе, как и Ролинг, никогда не делала скидку на юный возраст читателей.

Историю девочки Мегги, унаследовавшей от своего отца способность оживлять написанное в книгах, можно прочитать как ещё одну эскапистскую сказку, — ведь кто такие героиня и её семья, как не очередные попаданцы в волшебный вымышленный мир? Однако жить в Чернильном мире, придуманном сказочником Фенолио, совсем не так просто, несмотря на все его чудеса. Здесь есть Зло, и оно совсем не игрушечное. Жестокость отрицательных персонажей — пожалуй, самая серёзная претензия, которую можно предъявить «Чернильному миру». А за все чудеса приходится платить, — и часто платой становится смерть близких людей. Одним словом, в этой сказке всё как в жизни.

### СКАЗКА ЗАКОНЧИТСЯ ТАК, КАК И ПОДОБАЕТ СКАЗКАМ, НО СЮРПРИЗОВ БУДЕТ НЕМАЛО

От книги к книге писательница постепенно сгущает краски, делая положение своих главных героев и их друзей всё более сложным. Сейчас главная проблема Мегги уже не в том, что Омброй правит ужасный Змееглав, желающий отомстить Мортимеру за свою неизлечимую болезнь, которую вызвала сделанная переплётчиком книга. И даже не в том, что герой не могут выбраться из Чернильного мира: единственный экземпляр книги, по которой можно «вычитывать» их домой, сейчас у мерзкого Орфея, а создавший Омбру Фенолио впал в депрессию и утратил способность сочинять. Самое сложное для героев — то, что они сами уже слишком привязаны к этому миру. Но окончательно перевоплотился в придуманного Фенолио разбойника; Мегги влюблена в Фарида, бывшего ученика «огненного волшебника» Сажерука; тётка Мортимера Элинор-Книгожорка мечтает только о том, чтобы присоединиться к племяннику в Чернильном мире... И только мать семейства Реза, которая ждёт теперь второго ребёнка, желает любым способом отправить семью обратно домой.

Реальность вторичного мира, его умение жить самостоятельной жизнью, вне зависимости от желаний творца, — вот одна из главных идей трилогии. Сказочный мир, где «словом можно убить, словом можно спасти», полон совершенно реальных людей, которые живут, радуются и страдают, любят и ненавидят, дружат и ссорятся, и язык не поворачивается

### СЛОВО ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ

В способности слова влиять на реальный мир Корнелия Функе убедилась, когда работала в социальной сфере, помогая детям из неблагополучных семей. Она начала сочинять сказки для своих подопечных и заметила, что выдуманные истории становятся для них не только способом забыться, но и вполне реальной мотивацией для изменения себя и своей жизни. Кстати, популярность у себя на родине Функе завоевала задолго до того, как в Англии вышла первая книга о Гарри Поттере.

*Фенолио обнял её за плечи, как в те дни, когда они оба были пленниками Каприкорна — в другом мире, в другой истории. Или история была всё-таки одна и та же?*

— Мегги, — тихо сказал он, — даже если ты будешь читать мои песни по десять раз на дню, мы с тобой прекрасно знаем, что твой отец не потому стал Перепелом. Если бы я взял его внешность за образец для Свистуна, думаешь, он стал бы убийцей? Нет, конечно. Твой отец из того же теста, что Чёрный Принц. Он существует слабым. И это сочувствие вложил ему в сердце не я. Оно всегда там было. Твой отец отправился в замок Омбра не из-за моих слов, а из-за детей, которые спят сейчас вокруг нас. Возможно, ты права. Может быть, эта история его меняет. Но и он меняет эту историю! Она продолжается, Мегги, благодаря тому, что он делает, а не тому, что я пишу.

назвать их «персонажами» или «образами». Эта история уже давно не зависит от воли создателя, и её творцом, как и творцом своей собственной судьбы, может стать любой из героев. Кроме того, любое волшебство бессильно перед Смертью — об этом она сама говорит Мортимеру, когда тот встречается с ней лицом к лицу.

Фокус авторского внимания в третьей книге смещён с Мегги на Мортимера — вероятно, потому, что взрослых проблем в романе гораздо больше и не все из них можно решить простым «вычитыванием» людей и вещей из текста. А ещё потому, что о самой Мегги автору уже почти нечего сказать — в «Чернильной смерти» её характер раскрывается разве что через романтические увлечения. Зато мы наконец-то знакомимся с Мортимером, так сказать, «во весь рост»: это мужчина, который взял на себя защиту не только своей семьи, но и вообще всех слабых, потому что поступить иначе он просто не может. Честь и верность, равно как и пресловутые «семейные ценности», для героев Корнелии Функе не пустые слова. Мортимеру, его семье и друзьям приходится принимать непростые решения. И хотя сказка закончится так, как и подобает сказкам, сюрпризов на пути к финалу будет немало. Зато у читателей не возникает ощущения, что победа далаась героям сама собой, авторским произволом. Да, здесь есть и чудесные воскрешения из мёртвых, и невероятные спасения, и неожиданные союзники, — но каждый шаг к счастливому финалу оплачен, зачастую кровью. Всё как в жизни.

Достойное завершение одной из лучших современных сказок — искусно сплетённое, великолепно написанное и заставляющее юных читателей задаться взрослыми вопросами.

#### УДАЧНО

- ИСКУСНО СКРОЕННЫЙ СЮЖЕТ
- ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ОБРАЗЫ ЯЗЫК

#### НЕУДАЧНО

- ЧЕРЕСЧУР МРАЧНАЯ АТМОСФЕРА
- ПЕРЕБОР С ЖЕСТОКОСТЬЮ

#### ОЦЕНКА МФ

10



ИТОГ



Peter Watts  
Starfish  
Роман  
Жанр: научно-фантастический триллер  
Год издания на языке оригинала: 1999  
Переводчик: Н. Курдячев  
Издательство: «Астрель», 2012  
Серия: «Игры разума»  
448 стр., 4000 экз.  
«Рифтеры», часть 1  
Похожие произведения:  
Артур Кларк «Фонтаны рая»  
Станислав Лем «Непобедимый»

Выиграйте  
эту книгу  
на стр. 138

**УДАЧНО**  
• ГАРМОНИЧНОЕ СОЕДИНЕНИЕ УВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ И НАУЧНОЙ ДОСТОВЕРНОСТИ  
• КАЧЕСТВЕННЫЙ ПЕРЕВОД

**НЕУДАЧНО**  
• СЮЖЕТНАЯ НЕЗАВЕРШЕННОСТЬ  
• ОТСУСТВИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

**ОЦЕНКА МФ**

8

Питер Уоттс

## Морские звёзды

В ближайшем будущем человеческой цивилизации потребуются все доступные ресурсы. В том числе те, которые можно добывать только со дна морского. Проблема состоит в обслуживании всей машинерии, установленной на термальных разломах морского дна. Кто способен ради этой работы пережить ряд биомодификаций и годами находиться на глубине, в отрыве от всего мира? Какими психами должны быть люди, согласные на такое? И что с ними случится после?..

Канадский фантаст Питер Уоттс доказал, что отечественный читатель – это не только потребитель бесконечных «сточеков». «Ложная слепота», которой именитые редакторы дружно сулили провал на российском рынке, даже сформировала новый тренд – «твёрдая» научная фантастика снова вошла в моду. Серия «Игры разума» не склонилась на Уоттса, но благодаря ему выжила и была продолжена рядом нашумевших переводных новинок: «Эйфельхаймом» Флинна, «Спином» Уилсона, «Вихрями Мраморной арки» Уиллес... И, разумеется, читатели всё это время ждали новых книг самого Уоттса.

Пока непрямое продолжение «Ложной слепоты» не закончено, «Астрель» обратилась к дебютной трилогии писателя «Рифтеры». Сразу скажем: всем бы такие дебюты! «Морские звёзды» – полноценная, взрослая книга, практически лишённая явных ляпов, недоработок или натянутостей. Это смесь производственного романа, триллера и «твёрдой» научной фантастики.

Действие происходит в среде, «освоенной» фантастами меньше, чем космические глубины. Подводный мир со времён «Марацовой бездны» Конана Дойла так и остаётся для большинства terra incognita. И если в космосе ещё можно просто присосаться, наплевав на логику и законы природы, громыхая во всю мощь двигателями и безнаказанно ныряя в чёрные дыры, то аналога космооперы для подводной среды фантасты так и не создали. Вдобавок многие по-прежнему верят, что там, на глубине, ничего интересного нет, лишь тьма кромешная да давление в тысячи атмосфер. Наверное, поэтому перечислить книги «твёрдой» НФ, действие которых происходит на дне океана, можно по пальцам.

В этом плане Уоттс имел хорошую фору: его первая профессия связана с экофизиологией морских млекопитающих, так что писатель-дебютант хорошо представлял, о чём пишет. Поклонникам «Ложной слепоты», впрочем, будет легко отыскать в «Морских звёздах» знакомые составляющие. Перед нами книга о группе спецов в предельно жёстких условиях, в особой среде существования, вдобавок спецы эти – психи на психе, каждый со своими креветками в голове.

Уоттс одновременно погружает нас в глубины океана и в пучины человеческого разума. На глубоководной станции обычным людям работать крайне сложно, а вот разного рода аутсайдеры чувствуют там себя как дома. Их физиологию изменяют с помощью имплантатов, но – как выясняется позже –

«Морские звёзды» – профессионально написанный, увлекательный триллер. Сюжет явно не завершён, хотя и имеет некий промежуточный финал. Два следующих тома тоже должны выйти на русском, так что пока остаётся лишь ждать да терзаться вопросами: как там герои, что-то с ними стало?..

### ВСЁ ТЕЧЁТ...

«Морские звёзды» были довольно прохладно встречены на Западе, однако со временем читатели «расprobовали» прозу Уоттса и стали с нетерпением ждать продолжения. Всего в цикл о рифтерах входит три романа, но последний из-за большого объёма был разбит на два тома.

Пресс-кольцуга лучшие хирургии. Это почти единственное, что он может сказать в её пользу. Давление сминает все эти крохотные смыкающиеся пластинки, и они, кажется, не перестают сжиматься, пока не остановятся в микроне от того, чтобы не размолоть тело Ива в кашу. Суставы застывают. Это, естественно, совершенно безопасно. Совершенно. И Скэнлон может дышать воздухом, не находящимся под давлением, когда идёт наружу, и никому между тем не пришлоось вырвать ему полгруди.

только этим «настройка» будущих подводников не ограничивается.

Интрига закручивается сразу в двух измерениях: вокруг межличностных отношений на станции и некоторого открытия, которое предстоит сделать команде за её пределами. Лени Кларк, главная героиня романа, – женщина в наглухо застёгнутом комбинезоне, и даже глаза свои она прячет за особыми линзами, чтобы никто не видел её эмоций. Одиночка, отшельница, – но именно она со временем станет негласным лидером. Всех героев ждут сильнейшие потрясения, им предстоит пережить много такого, о чём иные и помыслить бы не могли. Впрочем, переживают не все...

Уоттс вводит не так уж много фантастических допущений, в конце книги довольно детально рассказывая о том, какими именно научными работами он пользовался и насколько отошёл от «правды жизни», – важный бонус для тех, кто не столь пристально следит за достижениями современной науки.

Если в «Ложной слепоте» Уоттс задал высокую планку для всех последующих текстов о контактах с инопланетным разумом (вывернув наизнанку само понятие разума), то в «Морских звёздах» он исследует в первую очередь особенности человеческой психики, делая также упор на динамичный сюжет и живописные глубоководные пейзажи. В уступках вкусам массового читателя есть свой плюс: тем, кто не смог осилить «Слепоту», «Звёзды» могут показаться более съедобным продуктом.

### НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ: ФЭНТЕЗИ

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ПОДЖАНР	ЦИКЛ
Глеб Седых	Профессиональный побег	«Альфа-книга»	«Юмористическая серия»	Приключенческое	
Андрей Уланов	Никакой магии	«Эксмо»	«Маги и герои»	Детективное	
Александра Христова	Тьма древнего леса	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Приключенческое	«Мёртвое солнце», часть 2
Григорий Шаргородский	Убивец магов. Калибр 9 мм	«Альфа-книга»	«Фантастический боевик»	Острожетное, современное	
Аркадий Шушпанов	Камень без меча	«Эксмо»	«Ник Перумов. Миры»		
Евгений Щепетнов	Манагер	«Альфа-книга»	«Магия фэнтези»	Острожетное	







Текст: Александра Королёва



**Ann Rice**  
Servant of the Bones  
**Роман**  
Жанр: мистическая драма  
Переводчик: И. Шефрановская  
Год издания на языке оригинала: 1996  
Издательство: «Эксмо», 2012  
Серия: «Книга на все времена»  
448 стр., 3000 экз.  
Похожие произведения:  
фильм «Интервью с вампиром» (1994)  
Иван Ефремов «Таис Афинская»

Энн Райс

## Слуга праха

Бессмертный и могущественный дух, «служитель праха» Азиэль рассказывает историку Джонатану, как он стал таким, каков есть, и почему считает своим долгом найти убийцу незнакомой ему девушки.

«Слуга праха» был написан вскоре после того, как Райс сочинила основные романы «Вампирских хроник» (этот роман следует сразу за «Мемноном-дьяволом»), и незадолго до того, как писательница вернулась в католичество. Это стоит иметь в виду при чтении: Райс никогда не скрывала, что герои-рассказчики представляют её саму и решают волнующие писательницу вопросы. Этим, кстати, объясняются многие странности её персонажей, бездумно перенятые эпигонами Райс, — в частности, вопиющая женственность героев-мужчин. Трудно вообразить представителя сильного пола, который в здравом уме скажет о своём собрате: «Высокий, стройный, романтичный мужчина» — а вполне солидный пожилой учёный Джонатан запросто говорит так об Азиэле. Герои Энн Райс — это, если не вдаваться в подробности, разные аспекты автора. Психоаналитикам в её текстах раздолбь.

Впрочем, ценителям красочных исторических романов тоже есть чем поживиться в первой трети «Слуги праха», а поклонникам технотриллеров — в последней. Да, такое смешение жанров писательнице ничуть не смущает. Духовный поиск её героя, неприкаянного байронического «духа отрицанья, духа сомнения» всё равно не вмещается в жанровые рамки. Азиэль чём-то похож на вампира Лестата: он тоже бессмертен и обладает сверхчеловеческими способностями, тоже стал таким не по своей воле и выхода из этой ситуации не видит. Когда-то он был сыном богатого еврейского купца в древнем Вавилоне, но отказался от веры отцов во имя бога Мардука, с которым мог напрямую общаться. Азиэль был насилиственно превращён в «служителя праха» и стал чем-то вроде джинна: духом, связанным с собственными останками и служащим тому, кому они принадлежат. Вся его дальнейшая судьба посвящена поиску смысла жизни — или, точнее, не-жизни: существование бесплотного, несвободного духа иначе не назовёшь. Что интересно, простой и незамысловатый смысл любой жизни — творить добро и познавать мир — Азиэль узнаёт от одного из первых своих хозяев, греческого мага Зервана. Но герою предстоит пережить немало испытаний, в числе которых будут и преступления, и предательства, прежде чем понять, что подлинная истина безыскусна и не прячется в зарослях красивых слов. Он словно бы совершает виток на личной спиральной лестнице в небо, как совершила его и Энн Райс в поисках своего пути, частью которого для неё стало возвращение к религии.

Однако «Слуга праха» — не только религиозно-мистический роман. Он увлекает описаниями обрядов

### СЛУГА МАССКУЛЬТА

В прошлом году издательство IDW Publishing анонсировало выпуск комикса по «Слуге праха». Задумка была реализована в шести выпусках — последний вышел в феврале этого года, заслужив одобрительные отзывы как фанатов графических романов (за красивые иллюстрации Рене Де Лиза и Рэя Диллона), так и поклонников Энн Райс — за почти буквальное следование оригиналу. Естественным продолжением романа, превращённого во франчайз, могла бы стать экранизация, но о ней пока ничего не известно.

— А с чего ты взял, будто вообще у кого-то есть предназначение? Мы просто делаем то, что делаем, а потом умираем, и всё. Я уже говорил. В мире есть только Бог, Создатель, — имя его не имеет значения, — а предназначение всех нас в том, чтобы любить Его, ожидая Его одобрения и понимания. Так почему твоё предназначение должно быть иным?

— В том-то всё и дело, что должно.

— Вера в свою особое предназначение — одно из самых безумных и опасных заблуждений.

Диалог Зервана и Азиэля

древнего Вавилона и жизни современных ортодоксальных евреев, детективным сюжетом об убийстве Эстер, дочери религиозного лидера Грегори Белкина, и необычными персонажами. Так, персидский царь Кир, завоевавший ВавILON, показан мудрым правителем, которого бремя власти сделало печальным философом. На этом разноцветном фоне сам нежный Азиэль кажется неинтересным меланхоличным занудой, и временами даже жаль, что все события мы видим его глазами. К тому же автор искусственно затягивает повествование, отвлекаясь на бесполезные для сюжета диалоги главного героя с эпизодическими персонажами — всё о том же, о судьбе да смысле жизни. Особенно много таких диалогов ближе к финалу романа, когда повествование должно было ускориться перед избавлением мира от катастрофы. Ну а единственная в романе эротическая сцена выглядит просто позорным пятном на репутации Энн Райс.

Велеречивая размеренность текста, изысканное построение фраз, внимание к деталям делают стиль «Слуги праха» немного старомодным. Эта книга словно пришла из эпохи модерна с её увлечением древними цивилизациями и всевозможной мистикой. С одной стороны, это добавляет тексту атмосферности, с другой — усложняет чтение. Но если настроиться на одну волну с книгой, то время, проведённое за этим увесистым томом, пролетит незаметно: всё-таки Энн Райс завоевала свою популярность не на пустом месте.

Несмотря на красоту и атмосферность, «Слуга праха» понравится в основном поклонникам Энн Райс, которым интересно, как писательница перешла от «Вампирских хроник» к дилогии об Иисусе. Всем остальным стоит иметь в виду, что это не самый удачный вариант для знакомства с творчеством автора.

### УДАЧНО

- ИСКУСНАЯ СТИЛИЗАЦИЯ
- КРАСOCНЫЕ ДЕТАЛИ
- НЕСТАНДАРТНЫЕ ТРАКТОВКИ ИСТОРИИ

### НЕУДАЧНО

- ЗАТИНУТОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ
- СКУЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ
- ОБИЛЕ БЕСПЛОДНЫХ РАССУЖДЕНИЙ

### ОЦЕНКА МФ

8



ИТОГ

## ИНТЕРВЬЮ С НЕ-ВАМПИРОМ

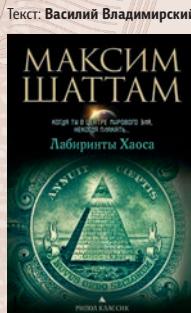
Энн Райс завоевала место под литературным солнцем историями про страстных упырей, которые страдают, переживают, любят и всячески психологически извращаются. Но есть у Райс и другие книги, помимо драматического вампирятника. Она отметилась в лавбургере (трилогия «Спящая красавица») и несколько отдельных романов, сочинила мистическую трилогию о мэйферских

ведьмах, драму о любовных переживаниях древнеегипетской мумии, ангельский триллер «Песнь серафимов» с продолжением. Религиозные переживания писательницы отразились в дилогии про Иисуса Христа («Возвращение из Египта» и «Дорога в Кану»). Самое свежее произведение Райс — вышедший в нынешнем году роман The Wolf Gift («Дар волка»). Закончив с вампирами, ведьмами и мумиями, писа-

тельница решила обратиться к очередной нечисти — оборотням. Героя-журналиста кусает мерзкая тварь, и он начинает превращаться в чудовище... Мучительным переживаниям нет предела — всё именно так, как любят Энн Райс и её читатели!

■ Энн Райс на презентации новой книги: любит же она нечисть!





## УДАЧНО

- ДИНАМИЧНОСТЬ
- РАЗОБЛАЧИТЕЛЬНЫЙ ПАФОС

## НЕУДАЧНО

- БАНАЛЬНОСТЬ
- ПУБЛИЦИСТИЧНОСТЬ
- НЕРЕАЛИСТИЧНОСТЬ

## ОЦЕНКА МФ

6

## Максим Шаттам

## Лабиринты Хаоса

«Если ты к двадцати семи годам не нашла ни интересного дела, ни любимого человека, даже если живёшь в Париже и отличаешься броской внешностью, тебе не избежать тяжёлых приступов меланхолии. Героине романа Максима Шаттама повезло: от надвигающейся депрессии её спасли сторонники теории заговора, которые вторглись в жизнь молодой женщины довольно необычным образом.

Чем реалистическая проза отличается от жанровой – детективной, мистической, фантастической? Всё очень просто. Если в реалистическом романе девушка говорит о себе: «Двадцать семь лет, временная работа, которая, похоже, превращается в постоянную, никакого роста и личной жизни» – скорее всего, в её судьбе ничего не изменится и в двадцать восемь, и в тридцать, и в тридцать пять. Стоит же героине жанровой прозы так нелестно себя охарактеризовать, немедленно начнётся движуха – причём без всяких усилий со стороны персонажа. Например, на горизонте возникнет обаяшка-журналист из Канады, мечтающий обосноваться в столице Франции, в зеркалах замелькают чьи-то тени, а по экрану компьютера, отключённого от сети, побегут строчки, складывающиеся в загадочные фразы... Именно это произошло с Яэль из романа Максима Шаттама. Молодая женщина, работающая в фирме по набивке чучел, нечаянно разоблачает международный заговор, во главе которого стоит могущественный безумец, – сюжет

то ли джеймс-бондовский, то ли дэн-брауновский. Сумасшедшая беготня по парижским катакомбам – явно от агента 007, а полные банальностей лекции о теории заговора – от создателя «Кода да Винчи». Текст перемежается публицистическими врезками – фрагментами из блога некоего Камеля Назири, где тот бичует американских plutократов, давным-давно наладивших взаимовыгодное партнёрство с арабскими террористами. Есть подозрение, что только ради врезок книга и писалась: очень уж напористый малый этот Камель. Остальной текст как «просто литература» критики, конечно, не выдерживает, но как литература жанровая читается неплохо.

Далеко не худший образец беллетристики, которая наводнила европейский рынок после феноменального успеха «Кода да Винчи». Но и не лучший. Так, серединка на половинку.

## Максим Шаттам

## Теория Гайи

«Всё учёных, супруги Петер и Эмма Де Вонк, привлечены Еврокомиссией к секретному расследованию: некий чиновник Де Молль за спиной начальства финансировал загадочные исследования. И надо его вывести на чистую воду! Начавшись как бюрократическая рутина, дело вскоре приобретает решающее значение для всего человечества...

Анонсированный на 2012 год очередной конец света не мог не заинтересовать деятелей массовой культуры. Ничего удивительного, что последние лет пять книги и фильмы на оккоапокалиптическую тему идут косяком. Роман популярного у себя на родине французского писателя Максима Шаттама прекрасно укладывается в этот тренд. С некоторой поправкой, потому что автор заботится о научной достоверности, используя в сюжете реально существующие теории и разработки. При этом Шаттам весьма грамотно обернул «научное» содержание в завлекательный фантик конспирологического триллера, который стал невероятно модным после феерического успеха опусов Дэна Брауна.

Герои этой книги – типичные персонажи подобных историй. С одной стороны, это обычные люди со своими достоинствами и слабостями. С другой – эксперты, «звёзды» науки: Петер – видный генетик, его супруга – палеоантрополог, известная экстравагантными идеями. Оказавшись в непростой ситуации, они проявили себя

с лучшей стороны. И в то же время Петер и Эмма отнюдь не рыцари в блистающих доспехах. Понятие «компромисс» им не чуждо... Как и любому вменяемому человеку, впрочем, – ведь, чтобы биться за правду до конца, надо быть фанатиком-идеалистом либо супергероем. В реальности всё намного сложнее.

После нескольких суховатого начала Шаттам довольно резво принимается накручивать страсти, что, бесспорно, способствует увлекательности. Правда, главную сюжетную тайну внимательный читатель способен разгадать уже на первых страницах книги, ибо автор проговаривает её прямым текстом. Но при этом настолько мастерски отводит всем глаза, что подавляющее большинство на этот «ключочек» внимания не обратит.

Увлекательный НФ-триллер «ближнего прицела» – причём настолько близкого, что многие его реалии уже вокруг нас, здесь и сейчас.

## ФРАНЦУЗСКИЙ «ДЭН БРАУН»

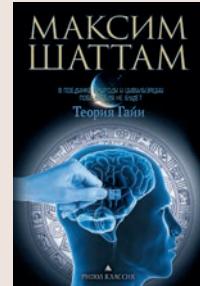
Максим Шаттам ныне входит в топ-10 самых популярных писателей Франции, его книги переведены уже на два десятка языков. Печататься Шаттам начал с 2002 года, и через год его второй роман, триллер *Le Cinquième Règne* («Пятое царство»), опубликованный под псевдонимом Максим Уильямс, стал бестселлером и получил премию

за лучшее фантастическое произведение на фестивале Gérardmer. Шаттам – автор плодовитый, на его счету уже семнадцать романов. Большинство – триллеры «дэн-браунского» типа, только с упором на научную фантастику. Шаттам сочиняет и фэнтези – в цикл *Autre-Monde* («Другой мир») входит уже пять романов.

А ещё Шаттам водит близкую дружбу с Бернаром Вербером – одним из самых знаменитых современных французских писателей. В романе Вербера «Смех Циклопа» даже есть персонаж по имени Максим Шаттам.

С такой внешностью Шаттаму впору в кино сниматься

Текст: Эдуард Козлов



## УДАЧНО

- НАУЧНАЯ ДОСТОВЕРНОСТЬ
- СЮЖЕТНАЯ УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ

## НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ БАЗОВОЙ ИДЕИ
- СУХОВАТОСТЬ СТИЛЯ

## ОЦЕНКА МФ

7





# Книжный ряд Классика



Ведущий:  
Василий Владимира

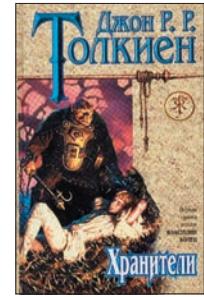
40

## Джон Р. Р. Толкин Хранители

Впервые роман «Братство кольца» вышел в СССР в 1982 году, в «Детлите», под названием «Хранители», в сокращённом переводе Владимира Муравьёва и Андрея Кистяковского. Зато сразу стотысячным тиражом, который разошёлся влёт. Изданый в отрыве от остальных двух частей трилогии, он стал идеальной наживкой, обеспечившей ураганный спрос на самиздатовские переводы «Властелина Колец». Хорошо помню распечатки на рулонах перфокарт, имевшие хождение в кругах ленинградской технической интеллигентии: в таком формате один том как раз помещался в скромный студенческий дипломат. Профессор не зря столько лет грыз гранит науки, анатомировал архетипы и изучал под микроскопом культурных героев. ВК — матрица, образец, где в запакованном виде содержится всё то, чем может похвастать фэнтези: теология, космогония, политология, мотив метафизического путешествия, тема внезапной уязвимости зла, казавшегося абсолютным и непоколебимым, концепция иссаждания волшебства, постепенного ухода его из мира — и многое другое. Романтика, гражданский пафос, лирика... Как океан в капле воды, весь массив жанровой литературы отражается в этой трилогии. Даже на скучно унавоженной российской почве это зерно дало обильные всходы. Качество злаков, правда, вопрос отдельный. Как было сказано в старом фильме, уж что выросло, то выросло.

**Итог:** чудесный фонтан идей продолжает бить и поныне. Например, в эпопее «Песнь льда и пламени», пользующейся редкой популярностью в России, Джордж Мартин активно использует tolkienовские наработки и сюжетные схемы — и не особо это скрывает. Что, в общем, не удивительно: Профессор переворотил столько первоисточников, что после него отыскать нетронутый пятак на этой делянке практически невозможно. Дело Толкина живёт и побеждает — в этом и счастье авторов эпического фэнтези, и главная их беда.

### «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» — МАТРИЦА, ГДЕ В ЗАПАКОВАННОМ ВИДЕ СОДЕРЖИТСЯ ВСЁ, ЧЕМ МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬ ФЭНТЕЗИ



J. R. R. Tolkien  
The Fellowship of the Ring  
Роман  
Год выхода: 1954  
Издательства:  
«Эксмо», «Язва», 2001  
Серия: «Знак Единорога»  
512 стр., 8100 экз.

Как известно, секса в СССР не было. Кое-кто считает, что и фэнтези тоже. Не знаю, как там с сексом, но насчёт фэнтези точно ерунда. И писали его у нас, и, что важнее, переводили. Не по тридцать книг в месяц, конечно, а осторожно, с оглядкой, как следует подстраховавшись и запасшись идеологически выверенным предисловием... Тем сильнее было воздействие текстов, прорвавшихся через железный занавес, сквозь частое сито цензуры, внешней и внутренней, и нашедших, наконец, своего читателя. Книги, которые в «странах-производителях», избалованных изобилием, забывали через полгода, у нас становились культовыми, перепечатывались на пишущих машинках, трепетно передавались из рук в руки, от отца к сыну, как семейные реликвии... По-моему, нет лучшего способа пощечинить писательское самолюбие. То, что легко достаётся, ценится дешево. В СССР нашли безотказный способ превращения опилок в золото, полевой синтезатор «Мидас» отдыхает. Для того чтобы сделать «лёгкий» жанр культовым, не обязательно даже его запрещать — достаточно выдавать книги в год по чайной ложке. Ну а если к тому же доверить отбор людям с отличным литературным вкусом, например Аркадию Стругацкому или Норе Галь, результат может превзойти самые смелые ожидания...



Clifford Simak  
The Goblin Reservation  
Роман  
Год выхода: 1968  
Издательство: «Эксмо», 2011  
Серия: «Коллекция приключений и фантастики»  
288 стр., тираж не указан

## Клиффорд Саймак Заповедник гоблинов

Даже в самые либеральные оттепельные годы советское издательское начальство косо поглядывало на переводную литературу, небезосновательно подозревая в ней источник крамолы и орудие идеологической диверсии. К фантастике, жанру по определению несерёезному, детскому, требования предъявлялись не самые строгие, но своих недремлюющих церберов хватало и здесь. А уж про экспериментальную прозу и говорить нечего: после начала кампании против абстрактного искусства слово-сочетание «художественный эксперимент» для начальственных ушей звучало непристойнее, чем большой боцманский загиб. История «Заповедника гоблинов» — редкий случай, когда экспериментальный характер книги способствовал её публикации в СССР. Роман Клиффорда Саймака, впервые вышедший у нас в 1972 году, в одноимённом авторском сборнике из легендарной серии «Зарубежная фантастика», написан в пограничном жанре «научного фэнтези». Уравнивание в правах науки и волшебства, магии и квантовой физики — приём абсолютно постмодернистский. Но вот какой нюанс. Маловероятно, что книга о гоблинах и призраках, башни и драконах пробилась бы сквозь цензурные рогатки. Дав квазинаучное объяснение происхождению своих сверхъестественных существ, Саймак невольно облегчил издательскую судьбу «Заповедника гоблинов» в СССР. Кроме того, автор очень кстати затронул тему палеоконтакта, с некоторым порользовавшимся у нас бешено популярностью. В совокупности это перевесило и интерес автора к потустороннему, и пропаганду самогоноварения, и даже вечное богоискательство, без которого прозу Саймака сложно представить.

**Итог:** на Западе эта вещь прошла без особого шума. Исследователи редко называют её вершиной творчества Саймака, никакого сравнения с «Городом» или «Пересадочной станцией». В СССР же она стала бездонным источником цитат, золотой классикой, которую считал своим долгом иметь на книжной полке каждый настоящий любитель фантастики.

### ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Кеннет Славенски «Дж. Д. Сэлинджер.

Иди через рожь»

Биография классика американской литературы, автора популярнейшего романа 1950-х, человека сложного и неоднозначного.

## Джон Бойтон Пристли 31 июня

Как известно, первым щель для попаданцев, сквозь которую те тараканами расползлись по всемирной истории, приоткрыл Марк Твен. Но и другие первосортные прозаики, случалось, баловались попаданчеством. Так, между делом. Один из них – Джон Бойтон Пристли, автор блестящих пьес, мистических, детективных и шпионских историй, который прославился в том числе и повестью «31 июня». Советский фэндом впервые смог оценить её по достоинству опять-таки в мировской серии ЗФ, в одноимённой антологии (1968), составленной не кем-нибудь, а самим Аркадием Стругацким. Мастерски владея драматургическими приёмами (что подразумевает чёткое представление о том, как заставить зрителя в нужном месте рассмеяться, где-то – заплакать, а где-то и задуматься о вечном), Пристли не просто отправил современников в сказочное прошлое, в эпоху могущественных королей и благородных рыцарей, магов и огнедышащих драконов. Он организовал рокировку, своеобразный обмен фигурами: пришельцы из сказочной страны оказываются в нашей эпохе, а их место занимают двойники из XX века. В 1978 году Леонид Кванихида снял по мотивам повести телемюзикл – плосковатый и прямолинейный, но с отличным актёрским составом и любопытной хореографией. Картина вскоре положили на полку (одного из участников постановки угораздило стать «невозврашеным»), но о существовании «31 июня» успела узнать вся страна. К сожалению, за балетными па и страстными вздохами потерялась главная тема повести, посвящённой не столько соотношению сторон в любовном треугольнике, сколько загадке творчества. Любой художник, который хоть чего-то стоит, всегда чувствует себя не на своём месте, он всегда чужой, лишний, в какой бы стране и в какое бы время ни жил. Вопрос о том, почему так происходит, волнует Пристли сильнее всего.

**Итог:** для «эпохи развитого социализма» послание рискованное, на грани фола. Неудивительно, что киношники выхолостили повесть, – хотя это и не спасло их детище от тяжёлой руки советской цензуры.

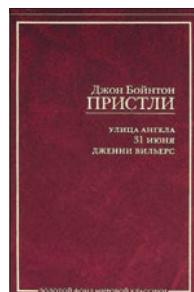


Mary Stewart  
The Hollow Hills  
Роман  
Год выхода: 1973  
В авторском сборнике «Сага о короле Артуре»  
Издательство: «Эксмо», 2009  
Серия: «Гиганты фэнтези»  
1280 стр., 3000 экз.

## Мэри Стюарт Полые холмы

Артуровский архетип – главная движущая сила англо-американского фэнтези. Англоязычные фантасты с завидной регулярностью экстремизируют нетленные останки Его Величества Камелотского (а заодно и его соседей по Круглому столу), чтобы сыграть в бабки костями тысячелетней давности. Славянская традиция ничем подобным похвастаться не может. Не верите мне – прочитайте эссе Анджея Сапковского «Пируг, или Нет золота в Серых горах». В нашей стране весь свод легенд об Артуре долгое время оставался достоянием узких специалистов по средневековой литературе и фольклору. И только в 1983 году в издательстве «Радуга» вышел роман, который стал первой ласточкой, не сделавшей весны, но предвещавшей новые времена, – «Полые холмы» Мэри Стюарт. Честная литературная реконструкция чудесных событий, якобы имевших место на земле бриттов в VI веке от Рождества Христова, по нынешним временам особого впечатления не производит: ни тебе дуэлей на фаерболах, ни битв с ордами гоблинов, ни огнедышащих плезиозавров. Почти реалистический роман: немного лирики, немного романтики, чуть-чуть магии... Однако для советского читателя это стало первым опытом погружения в плотную атмосферу, сформировавшуюся вокруг твёрдого ядра артуровского мифа. Удивительный контрапункт: с одной стороны, череда пышных панихид государственного значения, многочасовые очереди за молоком и мясом, борьба с пьяницами и алкоголизмом, с другой – Мерлин, Утер Пендрагон, герцогиня Играйн... И пускай обещание чуда оказалось ложным, а Артуровский миф выродился в однообразную череду квестов и боёвок – первое впечатление, острое до боли, оставило неизгладимый след.

**Итог:** можно сколько угодно бичевать эскализм, но факт остаётся фактом: именно благодаря этому контрасту в конце 1980-х фэнтези торжественно развернуло свои флаги над руинами разваливающейся советской империи. Не было бы резкого контраста – не было бы и стремления к бегству от реальности.



John Boynton Priestley  
The Thirty-First of June  
Повесть  
Год выхода: 1961  
В авторском сборнике «Улица ангела. 31 июня. Дженин Вильерс»  
Издательство: «Астрель», 2012  
Серия: «Золотой фонд мировой классики»  
768 стр., 2000 экз.



Уrsula Le Guin  
*Апрель в Париже*

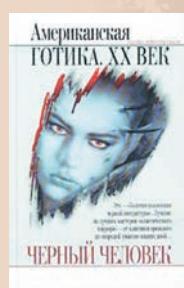


Изящная притча о поиске своего места в жизни, о том, как одиночество сводит вместе людей, которые, по логике вещей, никогда не должны были встретиться, – с малой толикой колдовства для пущей остроты ощущений.

1979 – год первого издания в России

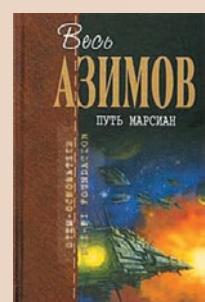
Питер Бигль  
*Милости просим, леди Смерть!*

Автор знаменитого «Последнего единорога» обладает редкой способностью очаровывать и наделять привлекательными чертами самых странных, отталкивающих существ, – хоть бы и саму Смерть.



1971 – год первого издания в России

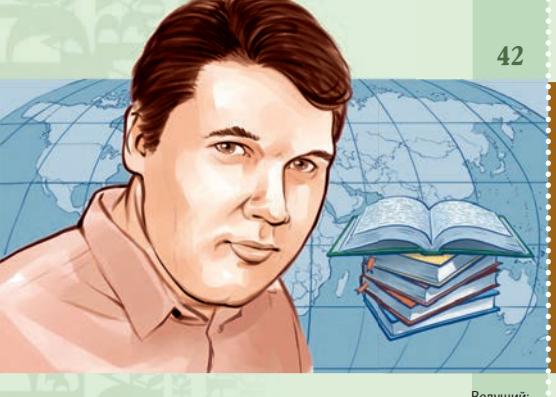
Айзек Азимов  
*Небывальщина*



Автор классической «истории будущего», всемирно известный мастер научной фантастики терпеть не мог такое распространённое человеческое качество, как pragmatism. Лучше уж детская вера в эльфов с острова Авалон, чем ум, лишенный способности к воображению.

1971 – год первого издания в России

# Книжный ряд Многстранная литература



42

Ведущий:  
Николай Кудрявцев

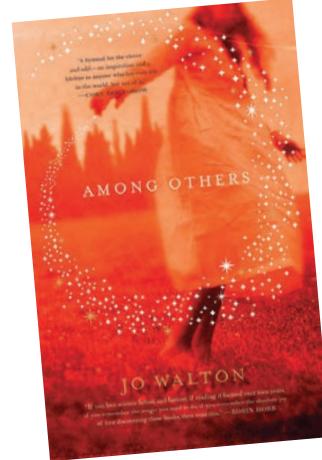
Как известно, фундаментальный роман Томаса Пинчона «Радуга тяготения», недавно вышедший (наконец-то!) на русском языке, в 1973 году номинировался на премию «Небьюла» и проиграл «Свиданию с Рамой» Артура Кларка. За многие годы та церемония обрела почти символическое значение. Так, Джонатан Летем в статье 1998 года «Растраченные обещания научной фантастики» и вовсе представляет её как некий водораздел, после которого НФ надолго отказалась от притязаний на звание серьёзной литературы, замкнувшись в жанровом гетто и став развлечением «для своих». Споры о месте фантастики в общем литературном потоке ведутся постоянно и вспыхивают с новой силой каждый год. То Ким Стенли Робинсон напишет открытое письмо в адрес букеровского комитета, то Маргарет Этвуд выпустит провокационный сборник эссе... К тому же давно известно, что если фантастику и причисляют к майнстриму, то сразу объявляют или магическим реализмом, или притчей, или сатирией. Но сегодня мы поговорим о произведениях, которые при всём желании трудно исключить из жанрового лагеря. Тем не менее все три автора, о которых пойдёт речь, отказываются играть по жанровым правилам (что зачастую оказывается на рейтингах: читатели ждут чего-то более привычного) и создают странные, ни на что не похожие научно-фантастические романы, где стиль и форма становятся полноправными участниками интриги.

## ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Neal Stephenson Some Remarks (Нил Стивенсон «Несколько замечаний»)

Сборник публицистики, охватывающий период с 1993 по 2012 год. Этот набор разрозненных статей впечатляет как широтой поднятых проблем, так и кругозором автора, которого интересует, кажется, всё на свете: от философии Лейбница до проблемы модернизации офисных рабочих мест.

Мир фантастики • Декабрь • 2012



# «Хьюго»-2012

Состоялось вручение главной награды англоязычной фантастики — «Хьюго». Обладателем заветной ракеты была названа Джо Уолтон с романом «Среди других» (Among Others), ностальгическая привлекательность которого для западных критиков оказалась непонятной многим отечественным любителям фантастики. Лучшей повестью признан «Мост через туман» (The Man Who Bridged the Mist) Кидж Джонсон, лучшей короткой повестью — «Шесть месяцев, три дня» (Six Months, Three Days) Чарли Джейн Андерс, лучшим рассказом — «Бумажный зверинец» (The Paper Menagerie) Кена Лю.

## Kim Stanley Robinson **2312**

Человечество расселилось по большей части Солнечной системы. Марс полностью терраформирован, завершается проект по преобразованию Венеры, люди живут на Меркурии, спутниках Сатурна и Юпитера, а чуть ли не каждый второй астероид превращён в райский сад. Только полу затопленная Земля с её одиннадцатимilliардным нищим населением остаётся «самой печальной планетой» в системе.

Я намеренно не пишу о сюжете книги, так как здесь он не выходит на передний план. В любом другом романе интрига с недовольной Землёй, строящим козы Марсом, разрушенным городом на Меркурии и рождением самостоятельного искусственного интеллекта играла бы преобладающую роль, а мы получили бы ещё одну добротную космооперу наподобие недавнего романа Аластера Рейнольдса «Вспомина голубую Землю» или трилогии Джеймса Кори «Пространство». Но Робинсон избрал другой путь. Перед нами — широчайшая панorama культурной, социальной, экономической жизни человечества в 2312 году, где описание восхода на Меркурии, сёрфинга в кольцах Сатурна или возвращения вымерших животных на Землю играет едва ли не большую роль, чем приключения героев. Робинсон соединяет производственно-бытовой роман с почти мелодраматической историей отношений, а приключения, которые у другого автора стали бы основой сюжета, предстают здесь во всей своей повседневной скуче, ведь трудности должны не развлекать, а выматывать.

Охватывая чуть ли не каждый аспект развития человечества в будущем — от гендерных вопросов до экономической организации, — Робинсон создаёт полотно, где социологические и исторические эссе соседствуют с импрессионистскими космическими пейзажами, а модернистский поток сознания квантового компьютера идёт бок о бок с коллажами из оборванных фраз, передающими новый метод веб-сёрфинга.

При этом роман подкупает нехарактерным для современной фантастики оптимизмом. В будущем всё становится другим, модифицируются технологии, пол (одних только вариантов гендерной самоидентификации насчитывается двадцать три штуки), сама Земля и природа, но мир по-прежнему прекрасен. Даже полу затопленный Нью-Йорк — и тот отличается странной, но завораживающей красотой.

**Итог:** требовательная к читателю и совершенно не развлекательная проза Робинсона кажется приветом из чужого, но реально существующего мира, где изменилось всё — от человеческой психологии до социальных связей.

## «АЛЬТЕРНАТИВНАЯ» НАГРАДА

Без всяких происшествий прошло вручение премии Sidewise Award за лучшие произведения в жанре альтернативной истории. Напомню, что этой премии не всегда хватает номинантов, потому временами некоторые призы так и не присуждаются — хотя АИ-книг выходит вроде бы немало. Ну а постоянное присутствие Роберта Конроя в списках претендентов на награду уже стало дурной традицией (можно подумать, что только этот автор сочиняет альтернативную историю). В этом году лучшим романом жанра признан «Проснуться и грезить» (Wake Up and Dream) Иэна Маклауда, а лучшим произведением малой формы назван рассказ «Рай — это сад огороженный» (Paradise Is a Walled Garden) Лизы Гольдштейн.



Ким Стенли Робинсон  
2312  
Роман  
Издательство: Orbit, 2012  
576 стр.



Адам Робертс  
Джек Гласс  
Роман  
Издательство: Gollancz, 2012  
384 стр.

## Adam Roberts **Jack Glass**

XXVI век. Миром заправляют торговые семьи, корпорации и мафийные сети, а выбраться из нищеты почти невозможно. Но киберпанк тут не пахнет – общество скорее похоже на новый феодализм. На таком фоне разворачиваются три истории: побег из тюрьмы, классический детектив с одной жертвой и ограниченным набором подозреваемых и дело об убийстве в запертой комнате. И хотя нам на первой же странице скажут, кто убийца, интрига от этого не пропадёт.

Любитель постмодернистских игр Адам Робертс отводит форме и стилю чуть ли не большую роль, чем сюжету. В этом плане «Джек Гласс» – сравнительно прямолинейный текст, более дружественный к читателю, хотя любителям экшена здесь по-прежнему ловить нечего, а финал Роберт демонстративно оставляет открытым. Писатель отдаёт дань классическим детективам и Золотому веку научной фантастики, но одними модными ныне отсылками дело не исчерпывается. С одной стороны, сразу раскрыв имя убийцы, автор показывает, что главный вопрос детектива, кто совершил преступление, – вещь прикладного порядка и гораздо интереснее не кто, а как. С этим «как» Робертс и изощряется. Писатель деконструирует детектив, приходя к парадоксальному выводу, которого старательно избегают детективщики. Ведь стоит вырвать классический сюжет о поиске преступника из герметичной упаковки расследования, как вся структура детектива разваливается и отдельные убийства теряют значимость на общем фоне. Открытый финал подчёркивает эту мысль: жизнь продолжается, а у героев впереди множество дел. Детектив заканчивается, когда преступник найден, а его мотивы разоблачены, потому автор ставит точку, хотя раскрытие преступления изменило судьбу героев и их история только начинается. Но эта история уже в рамках другого жанра...

Но, о чудо, – несмотря на неспешность, нарочито вытасченный наружу скелет сюжета и, что греха таить, откровенно сконструированную интригу, где концепции подчинено всё, «Джек Гласс» оказывается поразительно живым и эмоциональным.

**Итог:** Робертс доказал, что фантастика обогащает и преобразовывает всё, к чему прикасается, и единственное, что может её убить, – это бездумность и экшен ради экшена, которыми страшает, увы, масса жанровых книг.

## M. John Harrison **Empty Space: The Haunting**

Романом «Пустота» Харрисон завершил цикл «Тракт Кефахучи». Анна, вдова одного из главных героев первого романа этой трилогии, сходит с ума – или, может, мир вокруг неё рушится: женщину преследует видение горящего дома, а её кот приносит с улицы странные светящиеся внутренние органы. Тем временем группа авантюристов получает заказ доставить инопланетные предметы в город Саудад, ещё не зная, на какое опасное задание подписалась. А в городе происходят странные убийства, после которых жертва зависает в воздухе и постепенно исчезает. Впрочем, всё это неважно, ведь мы в причудливой реальности Тракта Кефахучи, где всё вокруг не то, чем кажется.

Перед нами – таинственное завершение, пожалуй, самой поэтической, странной и грандиозной трилогии в английской фантастике. «Тракт Кефахучи» – вещь ни на что не похожая, и дело даже не в том, что Харрисон строит «космическую оперу», опираясь на опыт модернистов и сюрреалистов, и предельно требователен к читателю. Это проза, демонстративно избегающая однозначных трактовок, где чёткий и осмыслиенный сюжет таится под напластованиями необычной реальности. Харрисон успешно описывает пространство, не поддающееся воображению. Структурированная, чуть ли не ритмизованная проза передаёт ощущение от мира, «созданного не нами и не для нас», который нельзя оценивать с позиций здравого смысла. Харрисон строит язык на бесконечных парадоксах, периодически взрывая и так непростой текст сценами, которые родились словно в голове Сальвадора Дали. Он сплетает высокую метафоричность и технический сленг, модернистские приёмы и физические термины и при этом умудряется оставаться в русле научной фантастики.

**Итог:** поистине уникальное произведение, аналоги которому в жанре фантастики, да и в литературе вообще отыскать сложно.



М. Джон Харрисон  
Пустота: наваждение  
Роман  
Издательство: Gollancz, 2012  
320 стр.  
Kefahuchi Tract («Тракт Кефахучи»), часть 3

## Обратите внимание

Victor LaValle

### **The Devil in Silver**

Виктор Лаваль «Дьявол в серебряном»  
Новый роман лауреата премии Ширли Джексон. Литературный хоррор о человеке, который по ошибке попал в психиатрическую лечебницу и теперь вынужден бороться с монстром, обитающим в её стенах.



12 премий получил писатель за свою пока недолгую литературную карьеру

Richard E. Gropp

### **Bad Glass**

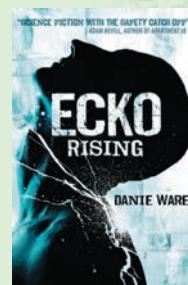
Richard Gropp «Тусклое стекло»  
Неожиданный дебют, уже заслуживший сравнение с «Дагреном» Сэмюэля Дилэни. Странная история о городе, где произошло нечто невероятное. Оттуда доходят только фотографии да редкие видеозаписи, на которых видны странные монстры и живые люди, сливающиеся с мёртвыми объектами. Герой-репортёр отправляется в эту импровизированную зону. Похоже на «Пикник на обочине», но аннотации уверяют, что это чуть не «тёмное фэнтези».

12 рукописей было представлено на конкурс, победителем которого стал роман Гроппа

Danie Ware

### **Ecko Rising**

Дэни Уэйр  
«Восход Эко»  
Интригующий дебют британской писательницы. Здесь слиты воедино жёсткий киберпанк про дистопичный Лондон будущего и традиционное фэнтези. И всё это изложено стилем Брюса Стерлинга.



24 апреля 1969 года родилась Дэни Уэйр

# Конец света отменяется Polcon 2012

Конвент: Polcon 2012

Статус: общенациональный польский конвент любителей научной фантастики и фэнтези

Где: Вроцлав (Польша)

Когда: 23–26 августа 2012

Собралось: более 3500 любителей фантастики

Как известно, 2012-й объявлен очередным годом, когда якобы случится всемирная катастрофа, — и подтверждение этому вроде бы находят в древних записях майя. Организаторы общенационального польского конвента «Полкон-2012» тоже решили уделить внимание грядущему концу света. В символике кона преобладали апокалиптические и майянские мотивы, а почётным гостем стал автор теории о палеоконтактах с внеземными цивилизациями, швейцарец Эрих фон Дэнiken. Фантасты посмеивались, мол, коллега приехал, — но зал на встречах был набит битком: молодёжи было интересно послушать человека, идеи которого легли в основу «Прометея» Ридли Скотта\*.

Впрочем, нынешний «Полкон» был вообще все рекорды посещаемости. Три с половиной тысячи человек — это очень много даже для зарубежных конов. В первый день из-за этого случились некоторые накладки при регистрации, но затем — удивительное дело! — организаторы как-то ухитрялись справляться с бесконечным потоком фэнов и профессионалов.

И вот здесь интересно было понаблюдать и со-поставить: средний возраст тамошних конвентных завсегдатаев колеблется где-то в промежутке от 15 до 35 лет. Почти нет «старой гвардии» — и нет скучающих, слоняющихся без дела случайных людей. Чрезвычайно плотная программа рассчитана не только на тех, кто так или иначе причастен к издательской деятельности. Косплеи, манга, комиксы, ужастики, настольки, отдельная программа, посвящённая популярным фантастическим сериалам... Но даже при этом попасть на все встречи и выступления, связанные с литературой, было невозможно, — если, конечно, вы не научились самоклонироваться.

Такая плотная и разнообразная программа — обычное дело на польских конвентах. Да и в целом фантастика в глазах польской молодёжи — не только

\* Статью о теории палеоконтакта читайте в №10 (110) октябрь 2012.

■ Автор «Ведьмака» (слева) представил свой новый сборник



## ЛАУРЕАТЫ ПРЕМИИ ИМЕНИ ЯНУША ЗАЙДЕЛЯ



- Лучший роман: «Гриль-бар «Галактика» Майи Лидии Коссаковской (Maja Lidia Kossakowska, Grillbar Galaktyka).
- Лучший рассказ: «Сказка об обычаях и возвращениях» Якуба Чвека (Jakub Ćwiek, Bajka o trybach i powrotnach).



■ Премию Януша Зайделя за 2011 год её лауреатам вручала вдова знаменитого писателя (в центре)

Фотографии Сергея Пальчуна

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР ПУЗИЙ



■ Конвент посетили герои разных вселенных

проектная развлечуха на час. Польские издательства работают как с отечественными, так и с зарубежными авторами, причём охвачены все секторы: от активных «стрелялок» до умной литературной фантастики. Почти нет попаданцев, зато серьёзно представлен сектор альтернативной истории. И весьма оперативно издаются новинки англо-американской фантастики: на полках магазинов уже стоят новые тома Аберкромби, Кинга, Мартина, Пратчетта, Ротфусса, Эриксона — всё то, чего на русском приходится ждать годами...

На «Полконе» отпраздновал своё тридцатилетие старейший польский журнал «Новая фантастика», он же на данный момент — один из двух фантастических журналов в Польше. Увы, бумажная периодика постепенно сдаёт позиции, и в жизни фэнов всё большую роль играют фэнзины и сетевые издания. Ярчайшее тому подтверждение — презентованная на конвенте «Энциклопедия фантастики», библиографический интернет-ресурс вроде нашей «Лаборатории фантастики», только без форумов и авторских колонок.

Разумеется, помимо «узкоспециальных» докладов, были выступления, рассчитанные на массового зрителя. От конкурса косплея до мастер-классов для юных джедаев, от кинопоказов до встреч со знаменитыми писателями. Но интересно, что даже на научно-популярные лекции по истории приходило очень много людей. Занимали не только стулья в зале — садились в проходах, у двери, даже пол вокруг докладчика заполнялся всё новыми и новыми слушателями...

И, конечно, форменное столпотворение случилось во время встречи с Анджеем Сапковским. Тот представил новый сборник Maladie, куда вошли все его рассказы, в том числе «Испанский крест», прежде публиковавшийся лишь в журналах\*. Сапковский был бодр, энергичен, охотно делился байками, но ни словом не обмолвился о том, когда именно выйдет новая книга о мире Ведьмака: «Я работаю», — и всё. Зато его собеседник, директор издательства «Солярис» Войтек Седенько, чуть позже объявил о выходе новой антологии-трибьюта. Эта книга посвящена «Ведьмаку», и специально для неё повести и рассказы написали наши авторы, в том числе Владимир Аренев, Владимир «Воха» Васильев, Мария Галина, Александр Золотко, Леонид Кудрявцев, Ник Перумов, Михаил Успенский. На польском языке книга выйдет к Рождеству, а там, глядишь, и на русском издаут...

Вообще издатели во время конвента выступали не раз и не два. Большая информационная открытость, расположенная к общению и взаимное уважение приводят к отдаче: фантастическая субкультура живёт и развивается. Читать фантастику в Польше — модно и престижно, и очень бы хотелось, чтобы наши издатели вместо бесконечных жалоб на кризис и «пиратов» использовали этот опыт в своей работе. И тогда нам никакой конец света не будет страшен. ☺

\* Рассказ «Испанский крест» публиковался в МФ — №7 (95) июль 2011.

# Эврикон: первый пошёл!

**Конвент:** Эврикон-2012

**Статус:** российский конвент фэнтези и фантастики

**Где:** Москва

**Когда:** 7 сентября

**Собралось:** более 500 поклонников фэнтези и фантастики

В 2012 году фестиваль поклонников научной фантастики «Старкон» переехал в Санкт-Петербург\*. Московские фанаты, оставшиеся без одного из главных своих конвентов, решили организовать альтернативный слёт под названием «Эврикон-2012». Поскольку у фестиваля был новый, экспериментальный формат, организаторы решили не рисковать и ограничили программу мероприятий одним днём. И, надо сказать, зря.

Оба этажа дома культуры ВВЦ были заполнены многочисленными стендаами, на которых гости мероприятия могли познакомиться с фантастическими вселенными, полюбоваться на атрибутику и принять участие в конкурсах, играх и викторинах. А вот лавочек, где понравившиеся сувениры можно было бы приобрести, оказалось очень мало, и представленный в них ассортимент удовлетворил далеко не всех.

Девизом слёта стало «Конвент для каждого». Помимо обычных участников подобных мероприятий — поклонников «Звёздных войн», «Вавилона-5», «Доктора Кто» и «Звёздных врат», — в гости пришли фанаты Плоского мира, «Гарри Поттера», стимпанка, аниме и даже мультсериала My Little Pony. Приятно удивило обилие косплееров. Среди персонажей, которых они изображали, были не только герои фантастики и комиксов, но и, например, адмирал-генерал Алладин из сатирической комедии Сэши Барона Коэна «Диктатор» или Рауль Дюк из «Страха и ненависти в Лас-Вегасе».

Не подкачала и программа. Представители фэндомов «Гарри Поттера» и Плоского мира показали на сцене актового зала несколько уморительных миниатюр. Поклонники вселенной Mass Effect провели конкурс чтецов Шекспира в стиле элкоров (эта раса сначала произносит испытываемую эмоцию, а потом уже сам текст). Команда «Саберфайтинг Арт» показала мастер-класс по владению световыми мечами. Не забыли организаторы и о танцевальных и музыкальных коллективах. С новой программой выступили шоу-группа X-Libris и певица Blaze, струнный квартет «Живой Арканум» исполнил известные композиции из популярных игр и фильмов, а группа «Пони Пржеvalского» — несколько песен из анимационного сериала My Little Pony в рок-обработке.

Недостатком программы стало отсутствие каких-либо семинаров, круглых столов или встреч с известными писателями. Впрочем, с популярными авторами можно было пересечься, заглянув на

Фэндом «Доктора Кто» был одним из самых многочисленных на конвенте...

\* Отчёт о «Старконе-2012» вы можете найти в МФ №109 за сентябрь 2012 года.



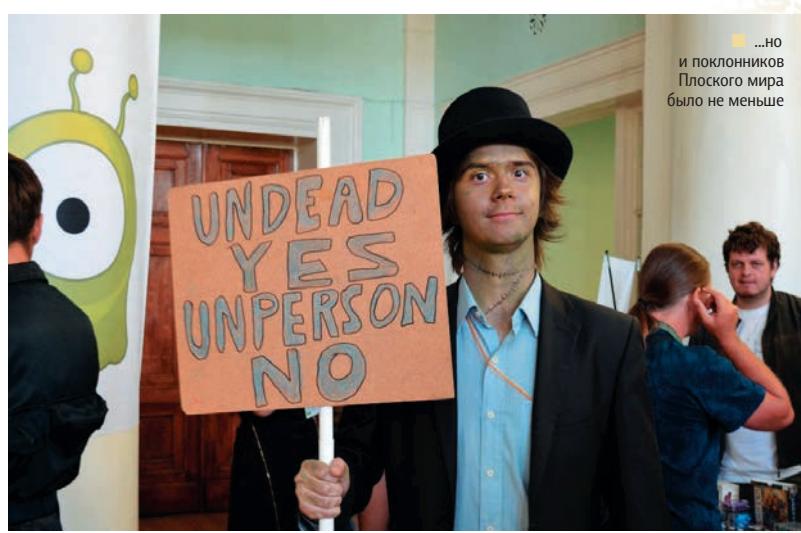
■ Давакин гонит всех на «Эврикон»



проходившую по соседству Московскую международную книжную выставку-ярмарку, где как раз в тот день на стенде издательства «Эксмо» презентовали свои новые книги Ник Перумов, Василий Головачёв и Вадим Панов. Последний и сам на полчаса заглянул на «Эврикон» и пообщался с фанатами стимпанка. Также бросалось в глаза, что многочисленным гостям конвента было крайне тесно в отведённом им пространстве — Дом культуры ВВЦ оказался неспособен вместить такое количество народа. Так что в следующем году организаторам фестиваля, скорее всего, придётся подыскивать новое место.

Первый блин создателей «Эврикона» удался не комом. Конечно, организаторам ещё есть куда стремиться и что исправлять, но радует уже то, что в России стало одним научно-фантастическим конвентом больше.

Живи долго и процветай, «Эврикон»! ☺



...но и поклонников Плоского мира было не меньше



# МНОГОЛИКАЯ ФАНТАСТИКА,

«Мир фантастики» уже не раз знакомил наших читателей с мыслями, идеями и мнениями двуединого харьковского писателя Генри Лайона Олди (Дмитрий Громов и Олег Ладыженский) касательно фантастического жанра. В этих статьях и беседах затрагивались разные темы. Были рецепты для начинающих авторов, разглагольствования мэтров, ирония над штампами... Но добрых советов много не бывает – и вот мы вновь предлагаем вам, друзья, послушать Олди. Беседа состоялась на конференции «Роскон». Псс, не будем мешать, зайдём, тихо сядем в уголке и внимательно послушаем...

## ФАНТДОПУЩЕНИЕ И СИСТЕМА ОБРАЗОВ

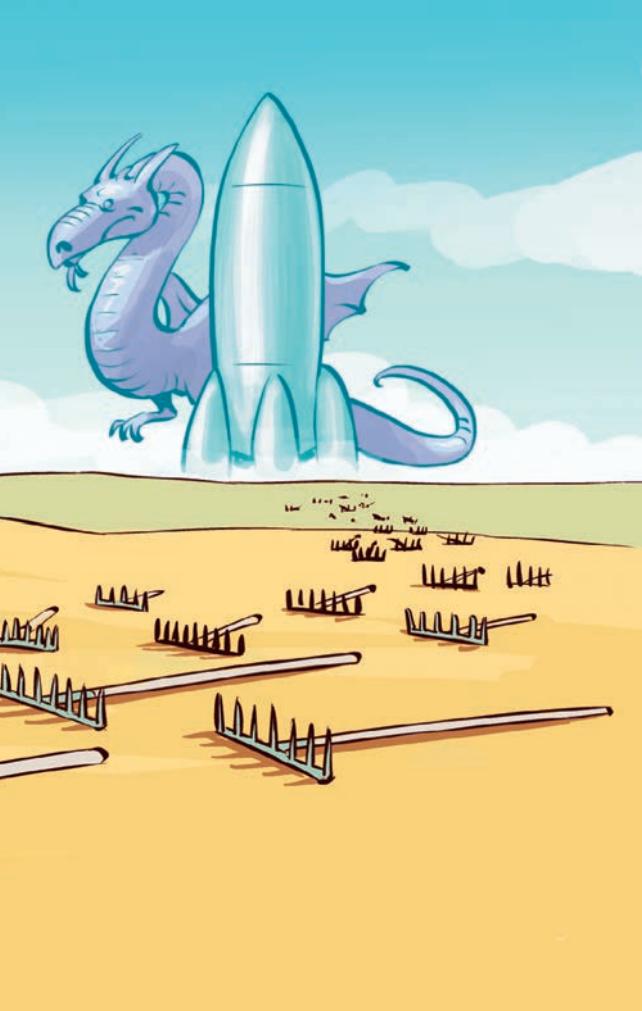
**Вопрос.** Много говорят о фантастическом допущении. Насколько важно, чтобы оно было согласовано с образным строем произведения? Чтобы те образные средства, тот язык, которым рассказывается история, и фантастические допущения ложились друг на друга. Ну, скажем, как в рассказе про марсианина у Брэдбери. Чтобы фантастическое допущение было не просто в духе «Ой, как здорово, давайте я такое придумаю!», а чтобы это придуманное ложилось на образный строй и мысль, которую хочется донести.

**Громов.** Всё зависит от контекста. К примеру, одно и то же фантдопущение формально можно использовать для совершенно разных целей – и писать текст в разной стилистике. Это зависит от того, что вы этим текстом хотели сказать. Какая в нём идея, какое вы хотели передать настроение, какая у него, грубо говоря, аура – ироническая, «боевиковая», лирическая. Или это футуристическая НФ, где хочется показать развитие общества. Соответствен-

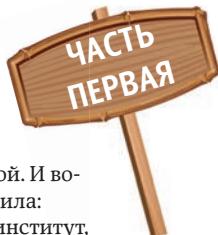
но, это диктует манеру. Подача текста должна соответствовать задачам произведения. А то, как туда вмонтируется фантдопущение, уже дело третье.

**Вопрос.** Если я беру традиционное фантдопущение – допустим, у кого-то можно украсть или купить тень, – оно влечёт за собой несколько возможных потоков ассоциаций...

**Ладыженский.** Нет, не влечёт. Фантастическое допущение вообще не влияет на образный строй произведения. Ни под каким углом. Я могу решать проблему теплового луча – вот фантастическое допущение – с помощью треножника марсиан, а могу взять гиперболоид инженера Гарина. Что общего в образном строем упомянутых произведений? Ничего. Я сейчас взял как пример мелкое допущение – не стратегическое, а тактического характера. У моего персонажа украли тень. Я могу это решать как Андерсен – в сказочном ключе. Я могу это решать как Шварц – в ключе социальной притчи. И я же могу придумать наноботы, которые делают



# или разговоры в студии



человека прозрачным для солнечного света, и у него в результате нет тени. Будет чистая НФ.

**Громов.** А могу целую магическую теорию возвести — как тень воздействует на остальные компоненты личности, что будет, если её продать, купить или украсть, зачем это нужно герою-магу и что может случиться с человеком-без-тени. Выстроить проблему, которая будет завязана и на магии, и на физиологии, и на взаимоотношениях личности с социумом.

**Ладыженский.** То есть само допущение не диктует нам образного строя. Эти аспекты не согласовываются, они находятся в разных плоскостях. Я могу написать поэму, рассказ, трагедию, драму. Форма диктуется темой, идеей, общим решением. Вот я хочу поставить спектакль. Образный строй чем диктуется? Я могуставить спектакль на огромной сцене с поворотным кругом, с мощными софитами, гигантскими аудиоколонками. А могу ставить прямо здесь, в холле: из всех декораций стул, стол — и никакого освещения. От этого будет зависеть решение спектакля. Как я буду строить мизансцену, как стану «подавать» актёра — смогу ли вывести его на вас «в лоб» или ему понадобится микрофон, потому что голос просто не слышно с большого расстояния. А могу делать постановку на природе. Тогда понадобятся совсем другая озвучка и совсем другой декоративный ряд. И жестикуляция актёров тоже будет другая, потому что на природе любой неестественный жест смотрится в три раза противнее, чем на сцене. Станиславский когда-то пытался сыграть «Ромео и Джульетту» (сцену на балконе) на природе и понял, что провали-

вается. Репетиция не пошла. На природе актёрство неестественно выглядит. Поэтому образный строй диктуется решением. Художественным решением произведения, которое вы должны знать до того, как начали работать над книгой. На какой сцене ставите, как близко актёр будет к залу — крупный, средний, мелкий план. Масштабная картина или камерный «кабинет» — вот это диктует образный строй произведения. А фантдопущение не диктует, как по мне. (Улыбается.) Но со мной можно не соглашаться.

**Реплика.** Вот вы сейчас сказали, что на природе неестественный жест кажется в три раза более неестественным. Теперь я начинаю понимать, почему практически нет блокбастеров, снятых не в городском антураже технобудущего. То есть почти нет качественных, масштабных, известных фильмов, снятых в природных декорациях. После «Властилина Колец» я не помню ничего особо выдающегося.

**Ладыженский.** Именно поэтому многие фантасты обожают запихивать своих героев в абсолютно нереальные декорации. Чтобы картонность персонажей не так выпирала.

**Реплика.** Они становятся выпуклыми в тех декорациях!

## ГЕОГРАФИЯ

**Вопрос.** Насчёт нереальных декораций. На семинаре в Партените вам задали вопрос про существующие и несуществующие географические названия. И ответ, если я сейчас ничего не придумываю, был такой: лучше брать не знакомые улички, а абстрактные. Даже не называть их никак.

**Ладыженский.** Нет, ответ был не такой. И вопрос ставился по-другому. Девушка спросила: «У меня действие происходит в Киеве, но институт, в котором происходит действие, я придумала — его в Киеве нет. Мне говорить, что он находится на реальной улице Артёма, или не надо?» А Валентинов ответил, что в таком случае лучше выдумать и улицу. Потому что иначе каждый киевлянин, читая, будет думать: минуточку, а где это на Артёма? Ведь всё остальное по-настоящему!

**Громов.** Более того, мы тогда немного развили эту тему. Если в Киеве, описанном в романе, есть ещё ряд других объектов, помимо этого института, которых нет в настоящем Киеве, — это уже не глюк системы, а система. Киев-альтернативный. И тогда, соответственно, в реальных местах — например, на Крещатике (ну какой Киев без Крещатика, даже альтернативный!) — есть объекты (институт, магазин, дом), которых нет в реальности... Да, это система. А когда вся реальность настоящая, а один объект ненастоящий, это надо как-то завуалировать. Иначе действительно возникают проблемы.

**Реплика.** Встройте выдуманный объект в уже существующее здание, объясняя особенности этого здания, как это сделано у Панова в «Тайном Городе». То есть здание реальное, улицы реальные. Просто некоторые особенности здания объясняются именно фантдопущением. Вот здесь штаб-квартира такого-то ордена. Там не выдуманы ни улицы, ни здания...

**Ладыженский.** Это опять же способ решения. Как решил писатель, так и делает.

**Громов.** В любом случае, можно использовать реальные или нереальные объекты, можно даже их смешивать. Но надо понимать, что требуется система. Если у меня всё организовано неким способом, а один элемент из системы выпирает, — это, наверное, не есть хорошо. В каждом случае, как бы ни выбирались географические названия, топонимы, имена, термины, — на наш взгляд, они должны быть системными.

**Ладыженский.** Будет не вполне нормально, если у вас половину персонажей зовут по-итальянски, треть по-испански, а часть почему-то на сухиши — и это никак не объяснено. А действие происходит на другой планете, и все они почему-то викинги. Или это должно быть оправдано системой, или вы не умеете работать с топонимикой и прочей «нимикой».

**Громов.** Если на другой планете — да, прилетели переселенцы. Эти оттуда, эти оттуда. Всё объяснено нормально, всё укладывается в систему. А вот когда нет предыстории... Её не надо подробно описывать, просто достаточно, чтобы где-то проскочила эта информация — и всё становится на место. Но система должна быть.

**Ладыженский.** Поскольку имена, как правило, говорящие, то возникает система второго порядка — что значит имя персонажа, что значит название местности... Это может дать очень интересный ряд ассоциаций.

### ДЕТИ-ЧИТАТЕЛИ

**Вопрос.** Есть тенденция, которую я вижу очень давно. Произведения, главные герои которых — дети, начинают автоматически считаться созданными для детей. Пишешь рассказ для взрослых, серьёзный, трагический; ставишь главным героем ребёнка — всё! «У вас детский рассказ, мы такое в печать не возьмём!»

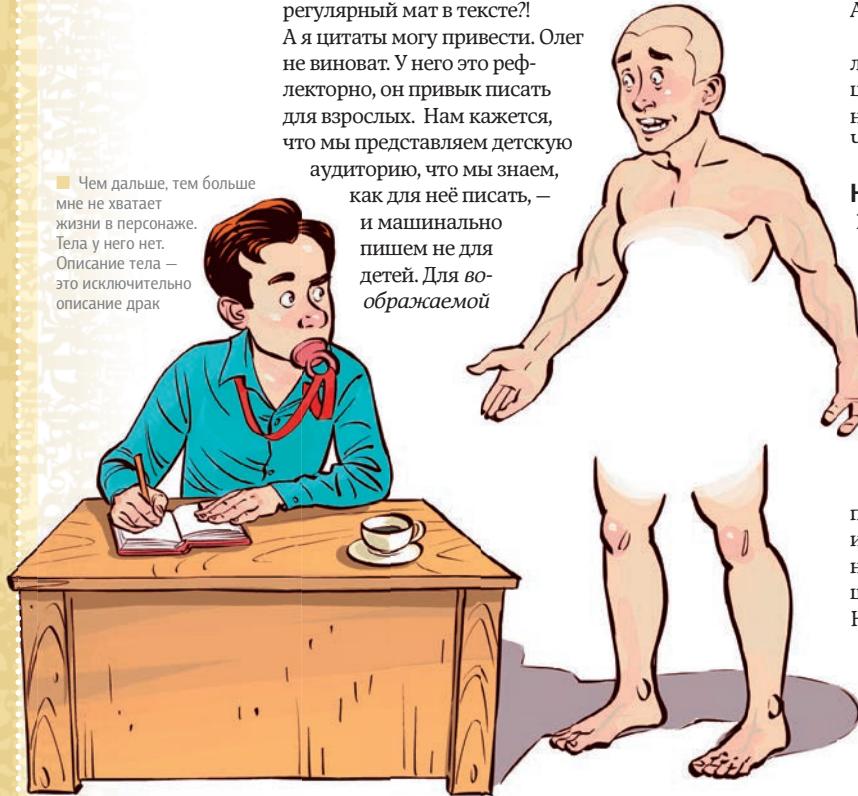
**Ладыженский.** Это скорее констатация, чем вопрос.

**Вопрос.** Но как бороться с этим? Говорить: «Ребята, вы неправы?»

**Ладыженский.** Ну как можно бороться с дурдаком? Я бы тут начал с другого. Во-первых, у нас очень мало тех, кто умеет писать детскую литературу. А во-вторых, у нас «замыленный глаз»: читая написанный коллегой рассказ или роман, предназначенный для детей, мы не замечаем, что коллега ошибся местами. Вот Дивов написал чудесный роман «Симбионт», явно рассчитанный на детскочно-юношескую аудиторию. Кто-нибудь из вас заметил регулярный мат в тексте?!

А я цитаты могу привести. Олег не виноват. У него это рефлексивно, он привык писать для взрослых. Нам кажется, что мы представляем детскую аудиторию, что мы знаем, как для неё писать, — и машинально пишем не для детей. Для воображаемой

■ Чем дальше, тем больше мне не хватает жизни в персонаже. Тела у него нет. Описание тела — это исключительно описание драк



детской аудитории. Не успеваем за собой уследить. Поэтому иногда, когда нам говорят, что произведение детское или не детское, эти люди могут быть правы.

**Громов.** Да, в целом такой перекос есть. Это проблема, которая должна решаться на уровне читателя или на уровне, скажем, редактора?

**Реплика.** На уровне издателя и редактора.

**Ладыженский** (улыбаясь). Как с ними бороться? Ну, повесить, в конце концов.

**Громов.** Не берут — обратитесь в другое издательство. Других вариантов мы не видим.

**Ладыженский.** Тут имеет смысл зайти с другого конца. Сейчас в фантастике всё больше и больше книг, где героем становится если не ребёнок, то подросток. За этим часто прячется неумение писателя забраться в психику персонажа. Нам кажется, что если герою двенадцать-шестнадцать лет, то у него очень простенькая психика. А главное, мы полагаем, что знаем, как стилизоваться под ребёнка. Нам так кажется. Это иллюзия. В «Приключениях Оливера Твиста» персонаж — ребёнок, а описан по-взрослому. У нас персонажи — подростки, а описаны по-детски. Наша фантастика невинна, как барышня викторианского века. Но это отдельная история. Во многом реакция редакторов — это реакция на наше же неумение создавать глубоких детских персонажей.

Вот мы работали над книгой «Внук Персея». У нас главному герою в первой части диалогии — десять лет. Ребёнок. Но рядом его дед, родственники, взрослые люди — и ситуации скорее трагические, чем игровые. Как мы решали вопрос, чтобы не скатиться в описанную выше проблему? Через ребёнка. Большинство самых сложных психологических исследований строятся на «детских» кусках. То есть характер ребёнка всё время подаётся через «мальчик подумал то-то и то-то», через его реакцию на происходящее. Самые рефлексивные куски строятся на персонаже-ребёнке и описываются с точки зрения меня, взрослого автора. Я-взрослый рассказываю про ребёнка.

**Громов.** Это идёт авторским текстом, от третьего лица.

**Ладыженский.** А как только возникают фрагменты, где нет мальчика и все взрослые, — текст становится почти драматургическим. Диалоги, ремарки... Мы не залезаем в душу ни к одному из персонажей. Их характеры должны проявляться через диалоги и поступки. Эпизоды с ребёнком самые рефлексивные, эпизоды со взрослыми самые конкретные.

**Реплика.** Но главный герой — десятилетний! А вдруг вам скажут: у вас детский роман.

**Ладыженский** (улыбаясь). Не думаю. Вряд ли десятилетний ребёнок дочитает дальше пятнадцатой страницы. Но это уже дело восьмое. Многие не умеют писать детскую литературу. Я вот не умею. Честно говорю: не умею. Что ж поделать?

### НЕВИННОСТЬ

**Вопрос.** Вот вы сказали про невинность фантастики. Что вы имели в виду?

**Громов.** Имеется в виду не столько невинность в сексуальном плане, сколько общий подход к тексту. Инфантильность. Гламур. Сферические герои в вакууме. Максимум, что о них говорится, — какие герои мужественные, какие героини прекрасные. В итоге получается гламур-аниме. Герои ведут себя не как заявленные персонажи соответствующего возраста, а как люди молодые и, извините, придурковатые. К примеру, герою тридцать пять лет, и он майор милиции. Читаем и видим: его рефлексия на уровне юнца. Заявлен эльф или гном, которому шестьсот лет, — он себя ведёт как студент-приколист. Нет живых реалий, нет живых персонажей. Выходит книга за книгой, в которых принцессы не какают, а если какают, то бабочками....

**Ладыженский.** Невинность нашей фантастики — тема рискованная. Рискнём? Писатели забы-

вают, что у человека есть физиология. Герои не писают и не какают, у них не болит поджелудочная. У женщин не бывает месячных, они скачут на коне по полгода подряд, не слезая. У героя не появляются прыщи, и если он себе что-нибудь отрезал, то это всегда очень аккуратно. Вот читаю я, скажем, «Поднятую целину» Шолохова. Белогвардец, внедрённый на хутор, понимает, что нужно убить семью одного казака, который подслушивал. И вот он убивает женщину топором — наваливается сверху, замахивается, а под ним бьётся крупная, в теле, молодая казачка, и он вдруг ощущает резкий порыв желания... Но опускает топор на лицо через подушку — хрясь!.. Страшная сцена. Краткая, ёмкая, злая. Шолохов понимал, о чём пишет. Я могу потрогать эту сцену руками. Когда же наш брат-фантаст описывает, как вырезается целый замок... Это не страшно. Это нелепо. Это не физиологично. Пусть он хоть маникюрными ножницами весь замок перережет и скажет десять раз, что «кровь хлестала ручьём»... Ни одного живого, плотского, физиологического образа. Мы когда-то попробовали написать в память Говарда рассказ «Сын Чёрной Вдовы». Его читатель не принял, у рассказа одна из самых низких оценок. Поднялся крик: как такое можно писать, это же противно!.. Да! Мы описываем, как мальчишку воспитала и вскормила тварь в подземелье, которая вылезает из дырки. Вскормила, а не сожрала! Это его мать, у него другой нет. Нет, кричит читатель. У неё же слизь, она же гадкая... «Как это можно читать, я бы выбросил на десятой странице, это мерзко!» Да, конечно, мерзко!

**Громов.** Мы описываем ощущения мальчика, которому действительно сначала было мерзко и очень страшно. Но не будешь сосать у твари молоко — сдохнешь. А какие варианты?

**Ладыженский.** Того, что может себе позволить Стивен Кинг — описать, как человек заживо съедает самого себя, потому что нечего жрать, как человек, запертый в камере, сорвал ногти с пальцев, пытаясь отвинтить ножку от койки, — наш брат-фантаст подсознательно боится. Он невинен, он не умеет писать плотские сцены. Кто мне назовёт хоть одну нормальную эrotическую сцену в фантастике? Сплошь «он вошёл в неё, и вселенная завертелась вокруг них». Три раза провернулась, и всё закончилось. У нас поединки строятся на «технадзоре». Все долго разбираются — какая шпага, какая дага, какой у него доспех, какую он стойку принял. А с каким звуком железо втыкается в тело — нет, не соображают. Почему? Читатель не примет.

На эту тему в Партените\*, помнится, Валентинов сцепился с Первушинным. Первушин говорил, что у героя/героини в фантастике не может быть на щеке бородавки. Фантастика не этими деталями сильна, а сильна научно-фантастическими допущениями. А бородавка только отвлекает нашего читателя от научно-фантастических идей. Валентинов — как и мы — пытался объяснить, что без бородавки нет живого человека. Не в бородавке-то дело, дело в детализации образа. Я недавно читал Умберто Эко, «Таинственное пламя царицы Лоаны». Там у героя полная амнезия — не помнит своё прошлое. Он приехал в дом, где вырос. Там виноградники кругом. И вот ему понадобилось в сортир. Он пожилой, у него желудок скверно работает. И вдруг ему страшно захотелось сделать это не на унитазе, а в винограднике, прямо под лозу. Он вышел, облегчился. Смотрит на экскременты и думает: почему меня сюда не-несло?! Откуда возникло такое желание? Братцы, на акте дефекации строится психологический эпизод лечения амнезии!. Зачем-то захотелось? Наверное, в детстве отец говорил: мы бедные, землю удобрять надо... Отец? Пытаюсь вспомнить. Виноградник бедный, земля сухая... Прошлое мало-помалу приступает из темноты. Блестящий эпизод. Автор за-

лезает персонажу в самые печёчки. На чём? На акте дефекации! (Смеяясь.) Аж зависть берёт!

**Реплика.** «Русские боги» Казакова. Через каждые три странички мужики ходят в туалет раз за разом — ну, не веришь!..

**Ладыженский.** Они у него через две странички всё время пиво пьют. Вот и бегают в туалет. Казаков пишет о том, о чём знает. (Смех в зале.)

**Реплика.** Фантастику у нас читают подростки!

**Реплика.** Посмотрите вокруг, пожалуйста! (Смех.)

**Ладыженский.** Почему-то этим подросткам давно стукнуло двадцать пять и тридцать. Паспорта у них есть, и большинству продают вино и сигареты.

## НАША ФАНТАСТИКА НЕВИННА, КАК БАРЫШНЯ ВИКТОРИАНСКОГО ВЕКА

**Громов.** Поймите правильно, фишка не в том, что надо обязательно везде пихать физиологические подробности. Просто не надо их бояться там, где они должны быть. Никто не призывает: больше грязи, крови,екса! Но когда это надо, когда это обусловлено сюжетом, настроением...

**Ладыженский.** Иначе получается, что герой с героиней, надев кожаные штаны, скакали целый день напролёт верхом, слезли на привале с лошадей и занялись любовью. Вселенная завертелась. Какой любовью?! У него всё отбито об лошадь!

**Реплика.** Они ещё на галопе разговаривают!

**Ладыженский.** Вот это и есть невинность фантастики. Герой может скакать в этих чёртовых кожаных штанах и, отбив себе всё, тут же заняться любовью...

Собственно, мы рассказали всё, что понимаем под проблемой «невинности» в современной фантастике. Чем дальше, тем больше мне не хватает жизни в персонаже. Тела у него нет. Описание тела — это исключительно описание драк. Драки — тут у нас все мастера. А жестикуляции нет. Тоже, кстати, физиология. Персонажи не имеют характерных жестов. А ведь один почёсывает уши, другой всё время поддёргивает рукава, третий грызёт ногти. Тело отсутствует! Неживые люди. Ангелы.

## ПОЛИФОНИЯ

**Вопрос.** Интересует максимальное количество сюжетных линий, которые могут быть успешно реализованы. Я сейчас читаю «Город золотых теней» Тэда Уильямса, там сюжетных линий, чтобы не соврать, штук шесть-семь. Причём они очень сильно разграничены. В одной линии действует один герой, в другой — другие, их перепутать нельзя. Есть общая масса героев, есть отдельные, ниточки перекидываются... Одна из линий развита больше других, она чаще попадается, она длиннее; остальные мельче. Когда я попадаю на линию, которая давно не упоминалась, я притормаживаю. Какое максимально оптимальное число линий может быть в принципе?

**Ладыженский** (смеяясь). Хотелось бы так легко ответить: две!.. Начну с примера. Однажды король Фридрих II дал Иоганну Себастьяну Баху музыкальную тему, и Бах сочинил на неё трёхголосную фугу. Король попросил написать шестиголосную фугу. Бах ответил, что не всякая тема годится для такой сложной полифонии. Но потом Бах подумал — и написал таки шестиголосную фугу на заданную тему. Нашёл решение! И вообще, на «королевскую тему» он сочинил целый цикл: «Музыкальное приношение». Фридрих очень обращался. То есть можно всё, если уметь это делать.

**Громов.** Надо мерить мерой собственных сил. Насколько сам автор способен не запутаться, не потерять тех или иных персонажей. Если запутался автор, то читатель запутается с гарантией. Если оказывается, что какая-то из побочных линий не сильно-то была нужна и пере усложняет текст, — ею можно пожертвовать для общей цельности произведения. Нужно смотреть, чтобы — главное! — оно

\* Ежегодный конвент «Созвездие Аю-Даг» в Партените, на котором проводится романский мастер-класс Олди.

не распадалось. Написать-то можно много сюжетных линий, но если выяснится, что произведение рассыпается, – конечно, это не годится. Один и с семью линиями справится, а другому и трёх много.

**Ладыженский.** Я могу поделиться своими приёмами, но это вряд ли рецептура, подходящая всем. Мне это помогает. Если несколько сюжетообразующих линий – три-четыре, допустим, – должны переплетаться, я стараюсь, чтобы эпизоды каждой линии были условно равномерны. То есть примерно одной величины. И если у меня, скажем, половину авторского листа занимает одна линия, то потом идёт на пол-листа вторая, на пол-листа третья. У меня вряд ли случится так, что четыре листа шла одна, а потом я вдруг вспомнил про побочную линию, написал две странички и опять вернулся к первой. Бывает, что я понимаю: линии неравнозначны... Допустим, две главные равномерно переплетаются. А третья вспомогательная, но очень важная. Тогда в конце каждой главы мы делаем, к примеру, интермедиа, которые строятся только на этой линии.

**Громов.** Она теперь структурно выделена и не теряется.

**Ладыженский.** Если я вижу ещё какую-то неравномерность, я могу одну из линий выделить – она будет только в прологе и эпилоге. Когда пишете, представляйте себе схему.

### ПАФОС

**Вопрос.** Я заметила, что сейчас у людей появилась аллергия на пафос. Но при этом в некоторых сценах пафос необходим. Будут ли люди нормально воспринимать пафос, если он дозирован, или это зависит от аллергической реакции?

**Ладыженский.** Пафос – это страдание сильной души. Если у человека аллергия на страдания и на людей с сильной душой...

**Вопрос.** У людей аллергия на пафос, представленный во многих книгах. Когда пафос – это не страдания сильной души...

**Ладыженский.** Тогда мы говорим не о пафосе, а о мелодраме или чрезмерной сентиментальности. Пафос – это очень хорошо. Если уметь им владеть, это прекрасный инструмент. Замечательно!

## ПРИ ЛЮБОМ ЧИХЕ ЛЮБОГО ПЕРСОНАЖА ПИСАТЕЛЬ ДОЛЖЕН ПОСТОЯННО СЕБЕ ГОВОРЫТЬ: ОБОСТРЯЙ КОНФЛИКТ

**Громов.** Просто очень часто пафос утирируют. Его передавливают. Вот на это может быть аллергия, и совершенно оправданная. Когда пафос становится карикатурой. Но это уже как в известной истории: «Никита Сергеевич пьёт, но меру знает». Меру надо знать. И трудно дать универсальный совет, где в каждом конкретном случае мера. Как мне кажется, в первую очередь стоит избегать излишних повторов в пафосных сценах. Если описывается масштабное, пафосное событие, – обязательно к каждому существительному цепляются два-три усиливающих прилагательных. Это размазывает жёсткость ситуации. По аналогии сами смотрите, как поступать с остальными выразительными средствами. Не стоит увлекаться повторами похожих фраз, которые «вроде как бы» усиливают. Некоторые сильные слова стали затрёпаными. Надо прикидывать, как они будут смотреться в контексте. Будут ли они в действительности выражать те чувства, которые вы хотели туда вложить, или будут выглядеть как штамп с плаката.

**Ладыженский.** Сейчас – быть может, в силу регулярного «масочного» интернет-общения, когда мы все под масками и более играем в общение, чем общаемся, – признак хорошего тона стало быть остроумным циником, непробиваемым, не испытывающим ярких чувств. Мы с улыбкой, мы с пристёбчиком, чуть-чуть цинично; мы – пожившие... Кстати, это поведение подростка. Оно и прёт из такого общения,

независимо от возраста оригинала. Я та-а-акой, ну чем меня можно удивить? Ну какой тут может быть пафос... И книжечки я люблю соответственные: тысячетелый эльф – по поведению студент-первокурсник. Отсюда и возникает аллергия на пафос. Мы его боимся. Боимся пафоса, как боимся сильных чувств, ярких переживаний. Боимся, когда герои плачут. Боимся, что если двое мужчин обнимаются в тексте, то их сочтут гомосексуалистами. Дума этого не боялся. У него Атос обнимается с д'Артаньяном. Мы стали мелочно циничны и примитивно остроумны. За счёт этого все сильные средства нам становятся недоступны. И мы машинально говорим «зелен виноград», как та лиса. Ну зачем нам пафос, зачем нам трогательная или лирическая сцена – этого не поймут, это обсмеют. Мы боимся, что вывернемся наизнанку в такой сцене, а потом это прокомментируют три кретина и один имбецил. А для нас это болезненно. Мы боимся – и не пишем этой сцены. Однажды мы в эту проблему упёрлись – и поняли, что пусть имбецил живёт отдельно, а мы отдельно. Не надо бояться пафоса. А уж как его подавать в книге – разговор особый.

### КОНФЛИКТ

**Вопрос.** Возможно ли художественное произведение без конфликта?

**Ладыженский.** Конфликт – сердце текста. Конфликт не имеет права быть между персонажем таким и персонажем сяким. Как только писатель становится в такую позицию, он не знает, что делать дальше. Конфликт в «Графе Монте-Кристо» Дюма – не между графом Монте-Кристо и прокурором Вильфором. Конфликт бывает между силами, стремлениями, желаниями. Грубо говоря, между честью и подлостью. Как только мы вычислили, какие силы участвуют в конфликте, тут и начинается его углубление. Теперь мы думаем не на уровне отдельных персонажей, а на уровне стратегических сил.

**Громов.** Персонажи – это выразители сил конфликта. Более того, в разные моменты один и тот же персонаж может выступать на стороне разных сил. Допустим, конфликт между любовью и ненавистью. Персонаж с кем-то дерётся – работает на ненависть; кого-то прощает – работает на любовь. Изменение его положения относительно конфликта даёт нам развитие характера.

**Ладыженский.** Меня учил мой преподаватель по режиссуре: «Обострять конфликт!» Когда играешь на сцене, обострять конфликт. При любом чихе любого персонажа писатель должен постоянно себе говорить: обострять конфликт. Эта задача висеть в оперативной памяти, без неё шагу сделать нельзя. Без неё не идёт дождь. Дождь должен работать на конфликт. Если не работает, то пусть будет сушь. Погода, природа; из окна несётся музыка – она должна работать на конфликт. Бах, соната для флейты с клавесином, «Алиса», хэви-метал, – всё работает на конфликтную ситуацию. Мне говорят: да нет, ну здесь же можно и без конфликта! Нет, нельзя. Берём «Ромео и Джульетту»: любовь против ненависти. На стороне ненависти семейства Монтекки и Капулетти, Тибальд, Бенволио... Кстати, сначала Ромео тоже на стороне ненависти. Это уже потом он воюет на стороне любви. Кормилица узнаёт, что любимая девочка влюбилась в противного Монтекки, – она работает на стороне ненависти, она кричит: «Как? Зачем? Это нельзя, недопустимо!» Джульетта говорит: «Отнеси записку!» – «Не могу, меня убьют!... Несёт записку – рискуя, начинает работать на стороне любви. Всё время надо проверять себя конфликтом, как лакмусовой бумажкой. В чём конфликт проявлен, как обостряется, что происходит. Во всяком случае, нам так кажется.

**Вопрос.** «Алиса в Стране чудес» – конфликт между чем и чем? Здоровый образ жизни против галлюцинопагенов?

**Громов.** Это конфликт между обыденным и изменённым восприятиями реальности.

## КУЛЬМИНАЦИЯ

**Вопрос.** А вот Сергей Лукьяненко на мастер-классе сказал, что, по его мнению, кульминация в романе должна быть примерно за тридцать процентов текста до конца. Короче, после двух третей романа должна быть кульминация, и только потом развязка. Он назвал такую кульминацию ложной, но она более яркая. Как бы получается две кульминации...

**Громов.** Мы это называем предкульминацией и кульминацией. А развязка – это отдельно. Кульминация – наивысшее напряжение основных сил конфликта. Конфликт дошёл до своего пика.

**Ладыженский.** Подчёркиваю: не драка главного героя со злодеем, а высший пик конфликта.

**Громов.** Самое интересное, что драка может быть перед этим. Яркое событие, которое собирает внимание читателя и предшествует пику противостояния. Это может быть в том числе битва – но не обязательно. Про шестьдесят пять процентов предыдущего текста – так точно я не скажу, но то, что кульминация должна быть ближе к концу, а не в середине и тем более не в начале, и так понятно.

**Вопрос.** В конце есть ещё одна кульминация, да?

**Ладыженский.** Так, ещё раз. Предкульминация – это не кульминация. Это яркое событие, но конфликт в нём не достигает высшей точки. А кульминация может быть не зрелищной. Поэтому зачастую перед кульминацией делают предкульминацию – яркое событие, зрелищное, – чтобы собрать внимание зрителя. И зритель часто думает, что это кульминация – поединок главного героя со злодеем над пропастью. Вот, скажем, Толкиен, «Властелин Колец». Где кульминация?

**Реплика.** Фродо над вулканом.

**Ладыженский.** А потом в романе сколько ещё всего происходит! А у Логинова в «Колодезе» где кульминация? Последняя фраза романа. Тут нет единого закона. Есть композиция сюжета, которую я сам себе определил. И кульминация в нём будет расположена там, где мне это надо. Толкину нужна была большая развязка, которая все хвосты огромного романа соединит. А Логинов хотел, чтобы развязка происходила не в книге, а в голове читателя. Поэтому он на кульминационной фразе рубит текст. Главный герой говорит: «Пей, изверг. Во имя Аллаха всемилостивейшего». Всё, кульминация! Неизвестно, что дальше произойдёт с героем. Всё происходит внутри читателя. Тот же Толкин как интересно завязал финал! Говорите, кульминация над Ордурионом? Так потом же описывается вся война в Шире! Со своей завязкой, развитием действия, кульминацией и новой развязкой. Толкиен мастерски построил произведение. Он всю большую войну романа повторил заново в микромире.

**Вопрос.** А зачем?

**Ладыженский.** Мне так кажется, я с Профессором не разговаривал... Он хотел показать, что все великие события, которые для нас происходят где-то далеко, обязательно повторяются на локальном уровне с нами. И если Вторая мировая происходила далеко, а я в это время жил в тихом английском городишке, то это не значит, что у соседа не погиб сын на войне и что Сталинград не аукулся в Девоншире.

Но не ждите от нас законов – за тридцать процентов до конца кульминацию разместить или за двадцать восемь.

**Громов.** Это же не типология сценария в голливудских фильмах, где на такой-то минуте должно быть происшествие, на такой-то минуте – драка, на такой-то они должны поцеловаться, на такой-то лечь в постель... Есть подробные инструкции для сценаристов.

**Реплика.** Это всё равно как спросить у Михаила Барышникова, в каком месте сцены и на какую высоту нужно прыгнуть, чтобы стать таким же гениальным балеруном, как он. Что он вам скажет? Он скажет: вы не можете, я – Барышников.

**Ладыженский.** Я забыл название чудесного фильма с Джеком Николсоном\*, где он играл полицейского... Там маньяк, которого герой Николсона никак не может взять. И он увольняется, выходит на пенсию и собирается просто убить этого маньяка. Он всё подготовил...

**Громов.** Он ему ловушку подстроил – всё, тот должен попасться. И действительно, в finale едет маньяк на машине, герой его в засаде ждёт...

**Ладыженский.** По рецептам Голливуда он должен маньяка убить. Но маньяк погибает в автокатастрофе, не доехав до ловушки. А главный герой сходит с ума, потому что он посвятил ловле маньяка всю свою жизнь. Он становится сумасшедшим после крушения надежд. Вот вам нарушение зрительских ожиданий. Но как же мастерски! Я всё сделал, а он разбрёлся, гад! У человека едет крыша.

**Громов.** Три километра не доехал!

**Ладыженский.** Всё зависит от решения. Какое вы себе решение найдёте, такими и будут кульминация, завязка-развязка, РЕ-ШЕ-НИ-Е! – самое трудное. Мы считаем, что до книги должно быть решение. Как минимум на первой трети книги оно должно вызреть окончательно.

## РАЗВЯЗКА

**Вопрос.** Мы говорили про кульминацию. После кульминации ещё идут развязка и конец книги...

**Ладыженский.** Просто развязка, и всё.

**Вопрос.** У меня часто создаётся впечатление, что она или скомкана, или оборвана. Или вообще в стиле «ждите продолжения».

**Ладыженский.** В ваших книгах, в наших – или в чужих?

**Вопрос.** В том числе и в моих собственных.

Книшка вышла несколько лет назад, и я недовольна. Мне не рецепт нужен. Какую задачу должна выполнять концовка? Чего нужно добиться?

**Ладыженский.** Хороший вопрос, кстати.

**Громов.** Тут возможны два варианта. Ваша книга – это законченное произведение или предполагается продолжение?

**Вопрос.** А можно и то, и то, и серия? (Смех в зале.)

**Ладыженский.** И без хлеба!

**Громов.** Развязка – это последствия разрешения конфликта. Она напрямую связана на конфликт и кульминацию. Шёл-шёл какой-то конфликт, были его выразители – персонажи... Дошёл конфликт до пика, разрешился в худшую или в лучшую сторону. Всякое мощное действие имеет целый ряд последствий – для героя, для окружающего мира, друзей, знакомых, родственников, незнакомых людей. Те последствия, которые существенны и напрямую завязаны на сюжет и конфликт. Читатель выдохнул: «А! Кульминация! Фу-у-х!» И вот это «фу-у-х», если образно

■ Мы стали мелочно циничны и примитивно остроумны.

За счёт этого все сильные средства нам становятся недоступны.

И мы машинально говорим «зелен виноград», как та лиса.

Ну зачем нам пафос, зачем нам трогательная или лирическая сцена – этого не поймут, это обсмеют



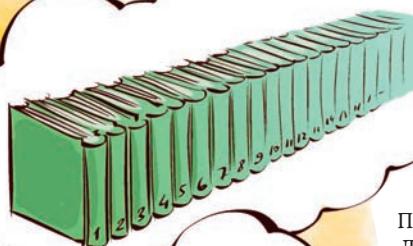
\* Речь идёт о фильме «Обещание» (США, 2001)

выразиться, и есть развязка. Кульминация должна быть пиком в эмоциональном плане, в сюжетно-событийном и в эстетическом. И в интеллектуальном, естественно, тоже. Я говорю об идеальном варианте, его трудно достичь, но стремиться-то к этому надо! И вот, когда читатель выдыхает, даются последствия кульминации. Все сёстры получили по серьгам, всех посадили... Мир перевернулся и стал новым – показать, как он стал новым. Или не показывать, обрубить, вроде «Они стояли на пороге нового мира». Развязка зависит от задач, которые себе ставит автор. Он хочет доказать историю, завершить сюжетные линии, показать общую картину и судьбы персонажей. Или ба-бах – как тот же Логинов – взял и обрубил. Чтобы развязка происходила в голове, в душе читателя. Это мы сейчас говорим, собственно, о законченной книге. В сериале кульминация и развязка в промежуточных частях не предусмотрены в принципе. Если сериал всё-таки конечный, они предусмотрены в последнем томе. А там работают те же самые законы, о которых мы только что говорили. В цикле, в многотомном романе желателен какой-то подъём в конце, промежуточный финал желателен. Псевдокульминация. Но всё равно самое сильное, ударное должно быть в последнем томе. И развязок в промежуточных томах нет.

**Ладыженский.** Развязка – часть общей архитектоники сюжета. Значит, она, как и вся композиция, продумывается мной заранее, когда я размышляю над решением произведения. Проблемы возникают (я сейчас о писателях говорю, а не о читательском, так сказать, диссонансе), если автор начинает думать над этим, когда он дописывает роман. То есть композиция была ему непонятна с самого начала. Поэтому развязка получается как получится, а не как я хочу. Значит, я должен с самого начала чётко понимать, как я собираюсь «развязывать» (уже зная кульминацию) книгу, как я буду демонстрировать последствия конфликта, какими приёмами. Ну, к примеру, я ставлю задачу привлечь читателя в соавторы. Я хочу, чтобы ряд проблем читатель додумал сам, принял

решение, сделал вывод. Я его приглашаю не в потребители, а в соавторы. Тогда я, допустим, делаю открытый

■ – Ваша книга – это законченное произведение или предполагается продолжение?  
— А можно и то, и то, и серия?



\$\$\$

!!!



финал. Я взорвал конфликт, и вдруг всё подвисло – на этом я закончил. Читатель, свалившись с этой горы в пропасть, летит вынужденно. Думает: нет, я бы на месте героя поступил не так... Или у меня другое решение – я хочу, чтобы читатель до конца понял всё, что я ему сказал. В деталях, в подробностях. Это уже не соавтор – это собеседник. Значит, я строю развязку по принципу романов конца XIX – начала XX века. Чётко прописываю, кто на ком женился, кто куда поехал; этот поступил в университет, этого разжаловали из поручиков в рядовые и отправили на Кавказ, где он погиб; этот умер после обеда от разрыва сердца в пожилом возрасте... Это другой приём. Я доношу всю информацию, прстраивая развязку.

**Громов.** Заканчиваю все линии, ставлю конкретную точку на каждой.

**Ладыженский.** Третье решение продуктует третью развязку. Четвёртое – четвёртую. То есть я должен заранее знать, чего хочу от книги и чего хочу от читателя. Последнее «хотение» – это уже сверхзадача произведения. Зная её, я продумываю развязку. Как правило, мы обычно знаем финал, когда пишем. Не всегда сразу появляется последняя реплика, но на уровне стратегии – знаем. А вот, скажем, начали писать новую книгу, буквально первый эпизод написали – и ба-ах, возникла финальная реплика! Понятно, что будет в финале кричать герой, глядя в небо! Я не умею писать по методике «я не знаю, чем дело кончится».

### САСПЕНС

**Вопрос.** По поводу саспенса – нагнетания обстановки. Допустим, классики большинство своих рассказов начинают словами «Я вам сейчас расскажу что-то жуткое» или «Со мной случилось нечто ужасное». То есть заранее подготавливают читателя. А как это сделать без банальных вступлений?

**Громов.** Почитайте Стивена Кинга. Большинство его произведений начинается банальнейшей бытовкой с кучей деталей. Быт среднего человека в небольшом американском городке, рутина: вот дом, вот машина подъехала. Всё просто, но в то же время очень зrimo. Это даже для нас достаточно представимо, а для американца это вообще как будто на соседней улице происходит. И когда в эту обыденную, повседневную жизнь вторгается нечто жуткое, сверхъестественное, непонятное, странное... Эффект получается намного сильнее. Когда понимаешь: этот персонаж – я или мой сосед! И с ним вдруг случается ужасное. Тем более Кинг сразу не объясняет, что происходит.

**Ладыженский.** Хичкок приводил очень понятный для меня пример саспенса – нагнетания, ужесточения обстановки. Пара молодожёнов зашла в комнату. Легли на кровать, занялись любовью. Саспенс нет. Другой эпизод: пришёл террорист, положил бомбу – она через час должна взорваться. Тоже саспенс нет: все видели бомбу. Третий вариант: пришёл террорист, сунул бомбу под кровать, выставил часовой механизм и ушёл – затем пришла молодая пара и начала на этой кровати заниматься любовью. Всё, саспенс в наличии! Когда взорвётся бомба – неизвестно! Тот же Кинг показывает бытовку: идёт женщина, вынимает почту. Вдруг проскакивает фраза: «Она не знала, что жить ей оставалось ровно сорок восемь минут тридцать пять секунд». Дальше она вынула почту, идёт молоко забирать, готовить обед... Но фраза сказана. И мы уже ждём, когда пройдут сорок восемь минут и она помрёт непонятно от чего.

Саспенс часто нагнетается внешними средствами. Идёт бытовая сцена, ни к чему не располагает. Но на горизонте стущаются тучи, давит гроза, у старика болит голова, повышается давление... Впрямую я ничего не говорю, зато обстановкой давлю читателю на психику. Миллион приёмов – в зависимости от таланта автора, от палитры его выразительных средств.

**Громов.** Готовить заранее совершенно не обязательно. Более того, при всей моей любви к По и Лавкрафту, как мне кажется, этот приём немножко устарел. Сейчас он будет смотреться повтором – или стилизацией. Тогда это делается намеренно: стилизуется под Лавкрафта.

**Ладыженский.** Когда вы задаёте вопрос, неважно какой – как усиливать конфликт, как создавать саспенс, – всегда в ответе пытаетесь найти не набор приёмов, а инструмент. Принцип, который вам потом поможет усилить конфликт в десяти разных ситуациях или создать саспенс в десяти разных эпизодах. Всегда ищите инструмент.

Я бы советовал учиться мастерству нагнетания не только у По или у Кинга, а, скажем, у Буннина, Куприна, Сэлинджера. Потому что у них есть шикарные бытовые рассказы, переходящие в трагедии. Например, живёт капитан в отставке – берег, море, любовница. Позавтракал, пообедал. Идёт абсолютно бытовой рассказ. А потом он поднялся в номер и выстрелил себе в виски из двух револьверов.

(В аудитории вспыхивает краткое обсуждение технических подробностей данного способа самоубийства.)

Можно сообщить читателю о том, что герой выстрелит, в первой фразе рассказа. А здесь этого нет: идёт абсолютная бытовка – и понимаешь, что жизнь у капитана не удалась абсолютно. Жить незачем. Ну, завтра опять позавтракает...

#### ВЗВЕШЕНО-ИЗМЕРЕННО-СОСЧИТАНО

**Вопрос.** Если описывается другой мир, насколько оправдано введение мер весов, времени? Если опираться на ныне существующие на Земле, то это диссонансно звучит. А если полностью выдумать свои, то тяжело будет объяснять читателю, сколько предмет весит, сколько прошло времени...

**Реплика.** Самое главное, что читатель всё время будет на этом спотыкаться. Я профессиональный читатель, я не пишу ничего. Но в редком произведении меня не коробит странное «прошла всего одна унопара». Что такое «унопара»? Нужно рыться в пояснениях, что «одна унопара состоит из двенадцати пуряков; каждый пуряк состоит из пятидесяти четырёх мряков». И вот это вспоминать, пытаться понять, много это или мало, – тяжело. Работайте в часах и килограммах – по крайней мере, текст пойдёт гляже.

**Реплика.** С другой стороны, если мы пишем, скажем, о глубоком прошлом и употребляем в качестве денежной единицы современный фунт стерлингов, то это будет очень жёстко. Шиллинг – он был, но это был совершенно другой шиллинг.

**Ладыженский.** Если у вас другая планета или фэнтезийный мир, нет никакой необходимости выдумывать новые системы для исчисления времени, расстояния, веса, объёма. Ведь если вы придумали «мряки» для исчисления времени, тогда, извините, километры, метры, локти тоже заменяйте. А заменив их, мы будем вынуждены заменить всё по списку, – и покатилось... Это бред. Произведение будет написано на старомонгольском, и читать его будет невозможно. А писатели ещё любят рисовать подробные карты!

Мысль старика Оккама не устарела: не создавайте сущностей сверх меры. Не стоит придумывать лишнего. Другое дело, что, опять же, всё должно быть системно. Если это общество примитивное, то, конечно, оно измеряет расстояние в ступнях, локтях, саженях. Они ещё не придумали сантиметр.

Если это развитое общество будущего, то нет смысла придумывать новые единицы, да ещё и пояснять, что оборот планеты у нас не соответствует земному, поэтому у нас в сутках двадцать шесть часов тридцать две минуты, – если, конечно, вам это не нужно для дальнейшего повествования.

**Громов.** То, что в сутках больше часов, написать можно. Но всё равно это будут часы, минуты и секунды.

**Ладыженский.** Не стоит увлекаться и изображать кучу подобных частностей.

#### ЛЕГКО И ТРУДНО

**Вопрос.** А что полезнее: писать то, что пишется легко, – или писать то, что пишется трудно, непривычно?

**Реплика.** Полезнее пить красное вино.

**Ладыженский.** Заниматься сыроедением и бегать по утрам. Регулярный секс – тоже неплохо. Ах, как все сразу ожили, заволновались! Фантасты, чувствуется...

**Громов.** Шутки шутками, а действительно...

Мы сами иногда специально берём в работу какие-то моменты, которые нам трудны. Конкретно у меня хуже получается одно, у Олега – другое. Казалось бы, это хорошо получается у соавтора – пусть он и пишет этот фрагмент. Чего самому уродоваться? Нет, Олегу интересно написать то, что у него хуже идёт, мне – то, что у меня хуже идёт. Надо же когда-то этому научиться, в конце концов! Да, в итоге, может быть, эпизод придётся десять раз переделывать. Не исключено, что его доведёт до ума соавтор. Но надо хотя бы попробовать! Раз попробовал – не очень, второй попробовал – не очень, с десятого начинает получаться. Да, приятнее писать то, что умеешь, что получается. Полезнее писать то, что не получается.

#### КАК ПРАВИЛО, МЫ ОБЫЧНО ЗНАЕМ ФИНАЛ, КОГДА ПИШЕМ. НЕ ВСЕГДА СРАЗУ ПОЯВЛЯЕТСЯ ПОСЛЕДНЯЯ РЕПЛИКА, НО НА УРОВНЕ СТРАТЕГИИ – ЗНАЕМ

**Ладыженский.** Мне всегда надо бросать себе какой-то вызов, делать то, чего я ещё не умею. Приведу простой пример. У меня достаточно поэтической техники, чтобы зарифмовать всё что угодно в любом размере. Сонет – сонет. Рубай – рубай. На любую тему. Это поэзия? Нет. Даже рядом не лежало! Это не поэзия, это фигня. Я ненавижу, когда меня просят: слушай, у родственников день рождения, напиши поздравление. Я это сделаю задней левой ногой, и никто не заметит, что задней левой ногой. Но мне противно. Сидишь как дурак: «С Новым годом поздравляем, Счастья, радости желаем! Доживите до ста лет! Поздравляю, Ваш Олег». Такое можно грузить тоннами. Это не стихи. Я не люблю все эти «рассказы за пять минут», за пятнадцать минут, потому что я знаю, как это технически делается. Надо вызов себе бросать. Вызов. Иначе тоскливо. Вот чего я прицепился к «невинности фантастики» – потому что я ловлю себя на этом который год подряд. Может, повзрослев... Трудно – значит, учусь.

**Громов.** То, что мы здесь рассказываем про глагум, невинность и так далее, не значит, что мы этим не страдаем. Нам чуть легче, мы друг у друга эти проблемы видим – как бы не свой текст, а соавтора. И целенаправленно стараемся проблему выловить и убрать. Это не значит, что мы всё умеем и пришли вас поучать. Мы показываем грабли, на которые сами в своё время наступали – и сейчас наступаем. Но, по крайней мере, мы знаем, что это грабли, и представляем, как с ними бороться.

**Ладыженский.** А уж кто кого победит – это дело десятое.

Вторую часть «Разговоров в студии» вы сможете прочитать в одном из ближайших номеров «Мира фантастики».

# Книжный ряд Веб-комикс



54

Ведущий:  
Арсений Крымов

В прошлый раз, говоря об экранизациях веб-комиксов, я предположил, что первая из них будет создана без участия Голливуда, на народные средства. Через день после того, как колонка отправилась в печать, автор одного из грандиознейших веб-комиксов нашего времени Homestuck (рецензию на него читайте в июльском номере) объявил о сборе средств на... нет, не экранизацию — видеоигру по мотивам комикса. Пионером он здесь не стал (игра по мотивам Penny Arcade добралась уже до третьей части), но размах у затеи серьёзный: на разработку игры художник попросил у общественности 700 тысяч долларов. Эту сумму он собрал за два дня, а всего в виртуальную шляпу набросали два с половиной миллиона.

Гарантирует ли энтузиазм фанатов, что игра будет хороша? Конечно, нет. Означает ли успех этого комикса, что фэндом не даст пропасть любому свободному художнику? Тем более нет. Краудфандинг снимает проблемы пиратства, цензуры, диктатуры издательств — и поднимает множество новых. Не стоит забывать, что «крайд» (crowd) означает «толпа», а где толпа, там и демагоги-лидеры, и массовые паники, и затоптанные жертвы. Всё это есть и ещё будет. Краудфандинг — не волшебное средство от всех бед, но это новое измерение свободы для художников и их поклонников. Что именно с ним делать, зависит только от нас.

## ЗА МЕСЯЦ:

Перечитал: «Повесть о доме Тайра»

Я пока не встречал фантаста, чьи книги сравнились бы в эпичности с настоящими эпическими романами и поэмами.

Посмотрел: «Петля времени»

В этом фильме есть всё, чего я так и не дождался от «Возвращения Тёмного рыцаря» — напряжение, психологическая достоверность, человеческая драма. Если бы не «Железное небо», назвал бы его фильмом года.

Поиграл: Persona 3

Каббала. Алхимия. Тарология. Фрейдизм и юнгианство. И всё — в RPG про школьников с мечами. Японцы, как вы это делаете? Как?!

Мир фантастики • Декабрь • 2012

## Unsounded

По просторам фэнтезийного мира, где живут разумные ящерицы и древние деревья-динозавры, шагают двое. Она — юная дочь криминального короля, наглая хулиганка, готовая залезть в карман к любому встречному. Он — сопровождающий её маг, ходящий мертвый с тёмным прошлым. Их цель проста: дружеский визит к члену бандитского семейства, отчего-то переставшему выплачивать «крестному отцу» дань. Но доберутся до места назначения они нескоро...

\* \* \*

Путешествий спокойных, размеренных, идущих точно по задуманному плану, в фэнтези не бывает. Даже если путники действительно прибывают именно туда, куда направлялись, будьте уверены: по дороге им придётся сделать крюк в полкарты (не зря же автор её рисовал) и угодить не в одну историю. Вот и наши герои, отправившись в путь из одного города в другой, впутались в жуткие дела работогорцев-пощадителей и повидали мир, сами того не желая. А повидать здесь есть что: автор создала просторный мир с долгой историей и сложной политикой. Что-то, имеющее непосредственное отношение к событиям, можно узнать из самого комикса, остальное — из прилагающейся к нему энциклопедии. Полезная вещь: поначалу легко запутаться в терминах и географических названиях, но вскоре, разобравшись в том, как устроен этот мир, начинаешь с интересом следить за интригой.

Повесть о похищении людей и стоящих за этим тёмных махинациях показана с разных точек зрения: мы можем взглянуть на неё глазами и мага-наёмника на службе у работогорцев, и мальчика-раба, сидящего в клетке, и стражников, которые гоняются за злодеями, а заодно и за неугомонной парочкой главных героев. У каждого свой взгляд на вещи, свои причины для выбора сторон, и каждый придаёт истории своё измерение.

**Итог:** мастерски нарисованный комикс, за «мультиштанным» стилем которого скрывается немало жестоких сцен. То, что надо, если анимационные «Рубаки» и «Аватар» показались вам слишком детскими, а веб-комикс The Meek — слишком коротким.



Бездонное

Жанр: фэнтези

Язык: английский

Автор: Эшли Коуп

Объём: 6 глав;  
около 350 страниц  
(выпуск продолжается)

Формат: цветные страницы

Сайт: [casualvillain.com/  
comics/unsounded](http://casualvillain.com/comics/unsounded)

Русский перевод: [a-comics.ru/  
comics/unsounded](http://a-comics.ru/comics/unsounded)

Похожие произведения:  
Дерлинг Хелмер The Meek  
Фил и Кайя Фоглио Girl Genius



У каждого из героев —  
свои интересы, свой взгляд,  
своя правда. И, конечно,  
свои грязные тайны



# Научно-популярная литература



56

Ведущий:  
Антон Первушин

Зоологию (от древнегреческого слова «зоо» – животное) можно назвать старейшей из наук. Едва обретя разум, наши далёкие предки стали изучать окружающих зверей, птиц, рептилий и даже беспозвоночных, что позволило усовершенствовать охотничью науки и разнообразить кухню. Больше того, зачатки зоологической науки можно обнаружить в деятельности ближайших родственников человека – обезьян. К примеру, бабуины приручают собак, и те охраняют обезьянью стаю от непрошеных гостей. Однако как наука зоология появилась в Античности – за пятьсот лет до нашей эры. Именно тогда зафиксированы первые опыты на животных с целью их изучения. Проделан эти эксперименты Алкимеон Кротонский, изучавший рост цыплёнка внутри яйца. Кстати, этот учёный совершил фундаментальное открытие, доказав, что «душа» вмещает мозг, а не сердце, как полагали ранее. Основоположниками зоологии считаются также Гиппократ и Аристотель. Последний занимался скрупулёзными наблюдениями за морскими животными, описав свыше пятисот видов. После гибели античной цивилизации зоология досталась в наследство арабским учёным, а затем вернулась в Европу. Сегодня зоология разделяется на несколько подчинённых дисциплин: зоография, зоопсихология, сравнительная анатомия, поведенческая экология и другие. Но разнообразие животных на Земле столь велико, что любой зоолог должен выбирать, какими конкретными видами будет заниматься, ведь нельзя объять необъятное.

## ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Михаил Гетман, Александр Раскин

«Военный космос: без грифа «секретно»  
Очерк по истории военных проектов и программ мировой космонавтики. Впервые рассказывается о самых секретных разработках, приводится информация о системах уничтожения вражеских спутников, противоракетной обороне и космических аппаратах «двойного» назначения.

Мир фантастики • Декабрь • 2012

## ЖИВОТНЫЕ В КОСМОСЕ

Когда человечество готовилось выйти в космос, оно послало вперёд подопытных животных, чтобы определить влияние внеземных полётов на организм. Первыми в 1948 году стали миниатюрные макаки-резус, которых запускали на баллистических ракетах с американского полигона Уайт-Сэндз. Советские учёные выбрали для аналогичных экспериментов дворняг – ракеты с ними поднялись на космическую высоту в 1951 году с полигона Капустин Яр. Соответственно, и на орбиту первыми вышли именно собаки. Лайка – в 1957-м, Белка, Стрелка, Мушка и Чёрлека – в 1960-м, Чернушка и Звёздочка – в 1961 году. Позднее в космос отправляли обезьян, кошек, мышей, кроликов, перепелов, рыбок, всевозможных насекомых и прочих беспозвоночных. Интересно, что при облёте Луны беспилотными космическими кораблями «Зонд» на роль подопытных «космонавтов» отобрали черепах. Поскольку лунный корабль развивает вторую космическую скорость, выходит, что гордое звание самых быстрых животных Земли придётся закрепить именно за советскими черепахами. А вот наиболее частыми гостями орбиты стали мушки-дрозофилы, на которых традиционно изучаются генетические мутации, вызванные экстремальными изменениями окружающей среды.

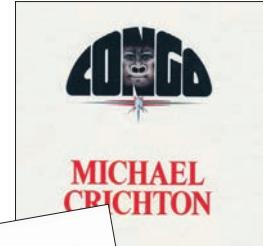


В классе идёт урок биологии. Учитель опрашивает учеников:  
– Ваня, назови двух хищников.  
– Тигр и... Я не знаю.  
– Садись, два!.. Петя, назови трёх хищников.  
– Тигр, лев... э-э-э...  
– Садись, два!.. Вовочка! Назови пять хищников!  
– Два тигра и три льва!

# Разумные животные

Многолетние наблюдения за животными показывают, что они гораздо умнее, чем принято считать, а в каких-то качествах сходны с человеком: некоторые виды не чужды чувству прекрасного, альтруизму, любви и преданности. В этой связи наибольший интерес вызывают обезьяны и дельфины. Первые – за то, что похожи на нас анатомически и находятся поблизости на эволюционном древе; вторые – за дружелюбие и сообразительность. Идея, что когда-нибудь животные во взаимодействии с людьми обретут (либо уже обрели) разум, часто обыгрывается в фантастике. Если говорить об обезьянах, то можно вспомнить классический роман Ричарда Уормсера «Пан Сатиurus» (1963), в котором разум проявляется у шимпанзе, запущенного на ракете, и технотриллер Майкла Крайтона «Конго» (1980), где древняя африканская цивилизация сумела развить зачатки рационального мышления у горилл. Разумные обезьяны могут появиться и в результате генетических экспериментов, как показывает тот же Майкл Крайтон в романе Next («Следующий», 2007). Установление контакта с дельфинами прекрасно изображено в романе Артура Кларка «Остров дельфинов» (1963) и в советском многосерийном фильме «Люди и дельфины» (1983).

Дальше остальных в обсуждении этой темы продвинулся американский писатель Дэвид Брин в цикле романов, объединённых под общим названием «Возышение» (1980–1999). Выйдя в космос, человечество столкнулось с более древними расами, правящими Галактикой. Не довольствуясь своим низким положением в межзвёздной иерархии, земная цивилизация начинает борьбу за обретение более высокого статуса, в которой людям помогают шимпанзе и дельфины, ставшие разумными благодаря процессу «возвышения». Часто в фантастике можно встретить вариант симбиоза человека с животными. К примеру, в блестящей повести Мюррея Лейнстера «Исследовательский отряд» (1956) описывается экипаж космического корабля, состоящий из человека, четырёх медведей и орла-разведчика. Кроме того, фантасты полагают, что если наша раса когда-нибудь сойдёт с исторической сцены, то земная биосфера вновь породит разумных существ. Ими могут стать обезьяны, как в романе Пьера Буля «Планета обезьян» (1963), или даже птицы – книга Майкла Суэнкика «Кости Земли» (2002).





Издательство: КМК, 2012  
410 стр., 800 экз.

## Виталий Танасийчук Цокотуха ли муха?

Несмотря на название, книга энтомолога Виталия Танасийчука касается жизни насекомых лишь отчасти. Скорее это автобиографические записки, в которых детально рассказывается о жизни современного учёного-практика, наполненной приключениями и необыкновенными историями. При этом книгу вполне можно назвать и научно-популярной, ведь в ней занимательно освещаются научные вопросы. Например, автор в подробностях описывает технологию препарации и определения биологических видов, причём подаётся всё это на фоне забавной байки о том, как сотрудники Зоологического музея ищут сбежавших сусликов. А когда, скажем, речь заходит о проблемах классификации биологических объектов, читатель параллельно узнаёт о трудностях, с которыми сталкивались советские учёные, обмениваясь материалами с зарубежными коллегами: советские почта и таможня портили дорогие образцы. Автор с сожалением отмечает, что проблема пересылки материалов до сих пор остаётся актуальной, но сегодня хотя бы есть очевидный плюс — можно выезжать за рубеж. Получается, отечественные зоологи зачастую работают не благодаря государству, а вопреки его недальновидной политике.

**Итог:** увлекательная автобиография учёного, в которой освещаются становление и проблемы современной российской зоологии.

Андрей Островский

## Повелители бездны

Любому активному читателю хоть раз да попадался роман, в котором описываются тайны океанских глубин и схватки с их жуткими обитателями. Хотя беллетристы всегда струхают краски, некоторые глубоководные формы жизни и вправь могут вызвать оторопь. Книга Виталия Островского, призванная отделить правду от вымысла, повествует о самых необычных морских существах. Как принято в такого рода литературе, рассказ начинается с архитейтиса — гигантского кальмара, о котором ходят устрашающие слухи. Оказывается, за последние два десятка лет получена масса новой информации об этом редком чудовище, и в процессе исследований были открыты ещё два вида кальмаров, которые теоретически могут превосходить его по размерам. Помимо кальмаров, автор рассказывает об огромных осьминогах и каракатацах, о наутилусах и акулах, о костистых рыбах и жителях глубочайших впадин. Книга «Повелители бездны» напоминает работы советского популяризатора биологии Игоря Акимушкина, но при этом учитывает новейшие данные, в том числе полученные с помощью генетического анализа.

**Итог:** основанная на современных знаниях книга о редких животных, обитающих в глубинах океана.



Издательство: Департамент природопользования и охраны окружающей среды города Москвы. Экологический фонд развития городской среды «ЭкоГород», 2011  
928 стр., 1000 экз.

## Борис Самойлов, Галина Морозова Красная книга города Москвы

Посещая такой мегаполис, как Москва, трудно представить себе, что с бесконечными потоками машин и людей, с масштабными стройками способна ужиться хоть какая-то самодостаточная биосфера. Тем не менее столица — ещё и город больших парков, в которых есть поистине заповедные места. «Красную книгу города Москвы» можно использовать в нескольких целях: как справочник по фауне и флоре столицы и прилегающих районов, как путеводитель по её парковым зонам, как научно-популярное пособие, рассказывающее о техногенном влиянии на природу. Лично у меня наибольший отклик вызвали страницы, посвящённые воздействию городской цивилизации на экологические ниши и миграциям животных, которые непосредственно связаны с этим воздействием. Здесь наглядно показано, как человек формирует особую среду, запуская естественный отбор нового типа и «отключая» природные факторы, прежде всего — климатические. В результате многие виды, для жизни которых регион был оптимальным, находятся на грани вымирания, но зато появляются новые, порой весьма экзотические. Наблюдение за таким замещением видов позволяет вырабатывать меры по сохранению экологического баланса.

**Итог:** энциклопедический справочник по современной фауне и флоре Москвы.



Айзек Азимов

## Краткая история биологии. От алхимии до генетики

Увлекательная книга знаменитого фантаста, рассказывающая о формировании научных направлений, так или иначе связанных с биологией: от первых опытов античных философов до современных технологий генной инженерии.



2 миллиона видов животных и растений описаны биологами

Владимир Бабенко

## Зоология



Издательство: КМК, 2009  
232 стр., 1000 экз.

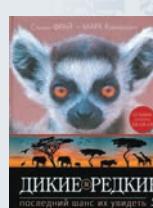
Энциклопедический справочник по зоологии для юношества, подготовленный автором соответствующего школьного учебника. В доступной форме излагаются сведения о разнообразных представителях животного мира, об их особенностях и повадках.

8 миллиона видов животных и растений биологам ещё предстоит описать

Стивен Фрай, Марк Карвардайн

## Дикие и редкие. Последний шанс их увидеть

Книга, написанная известным актёром-комиком в соавторстве с зоологом, рассказывает о шести путешествиях в труднодоступные регионы Земли с целью поиска и изучения вымирающих видов животных. Несмотря на трагичность выбранной темы, повествование изобилует традиционными английскими шутками.



70 видов животных и растений вымирает ежедневно

# Книжный ряд

## Современная интеллектуальная проза



58

Ведущий:  
Владимир Пузай

Говорят, что каждый человек может написать хотя бы одну интересную книгу — книгу о самом себе. Утверждение, по-моему, спорное: в конце концов, слишком многое зависит от умения отделять важное от второстепенного. Однако если такое умение имеется — что ж...

Книги-биографии, возможно, именно потому так популярны во всём мире, что они сулят нам главное: доказательство смысла жизни. Привносят логику в череду событий (или всего лишь подмечают её?). Подводят итог, который многие просто не успевают сформулировать. Обнажают тайные связи между фактами...

В этот раз мы поговорим о таких книгах-жизнях. В случае с «Новыми заметками доктора Батсона» мы имеем дело с двойным апокрифом: неизвестные страницы из жизни Шерлока Холмса якобы написаны известными авторами прошлого века. Гайдн Миддлтон рассказывает о жизни двух знаменитых сказочников, — но много ли мы на самом деле знаем о братьях Гримм? А Робертсон Дэвис в обычной для него ироничной манере разворачивает перед нами историю жизни одного гениального... художника? махинатора? мецената? — и позволяет взглянуть на неё с позиции высших сил.

Нам же остаётся лишь примерять эти истории на себя и размышлять о том, удачной ли будет следующая глава нашего собственного, неповторимого романа...

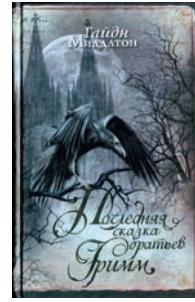
### СЕЙЧАС ЧИТАЮ:

Роберт М. Вегнер «Честь горца»

«Шадореи явились как раз оттуда, откуда их и ждали. Двенадцать навьюченных, как мулы, мужчин вышли из леса на восточном краю горного луга. Приостановились в тени деревьев. Выглядели так, словно шагали без остановок последние несколько дней: грязные, заросшие, запыхавшиеся...»

### «НОБЕЛЕВКА» — КИТАЮ!

Нобелевскую премию по литературе в этом году получил китайский писатель Мо Янь. К сожалению, российскому читателю имя лауреата ни о чём не говорит: в то время как романы Мо Яня выходили на английском, французском, немецком, отечественный издатель не спешил с покупкой прав. Единственный на данный момент русский перевод вышел едва ли не одновременно с объявлением о Нобелевке. Для читателя это повод познакомиться, наконец, с одним из наиболее значимых современных китайских авторов. Для издателя — крепко призадуматься. А мы, конечно, напишем об этой книге в одном из ближайших выпусков рубрики.



Haydn Middleton  
Grimm's Last Fairytale  
Роман  
Год выхода на языке оригинала: 1999  
Переводчики: Т. Туркова, Р. Шмариков  
Издательства: «Астrelъ», «Полиграфиздат», 2012  
320 стр., 3000 экз.

Гайдн Миддлтон

### Последняя сказка братьев Гримм

Она должна это сделать ради них обоих, чтобы доказать, что существуют вещи, более достойные любви, чем родина. В конце концов, родина никогда не отвечает любовью на любовь.

Есть книги, которые проходят мимо читателя незамеченными. О рекламе я даже не говорю — куда уж тут, ведь в России чаще рекламируют водку и сигареты! Но и внятных рецензий, отзывов, вообще какой-нибудь реакции тоже не дождёшься. Хотя книги эти как минимум достойны внимательного и вдумчивого прочтения.

Вот и роман, получивший в переводе название «Последняя сказка братьев Гримм», оказался на периферии читательского внимания. Что и неудивительно: непонятно, чего ожидать от книги. Обложка намекает на нечто угрюмое и «готицистическое», аннотация верна лишь наполовину... и, если честно, и сам роман вот так сразу не опишешь.

Хотя на первый взгляд сюжет «Последней сказки Гримма» (так верней!) очень прост. После смерти младшего брата знаменитый Якоб Гримм отправляется со своей племянницей Августой в путешествие. Вместе с ними едет слуга по имени Куммель. Как вскоре выясняется, каждый из этой троицы себе на уме, каждый прячет немало скелетов в шкафу. А поскольку едут они по тем местам, где некогда прошли юные и зрелые годы братьев Гримм, в сюжет то и дело вплетаются воспоминания Якоба. Ну и, чтобы окончательно запутать читателя, время от времени всё это перемежается некой... сказкой, назовём её так. Которая до определённого момента выглядит вполне реалистичной, но чем глубже в немецкие леса — тем больше угрюмого волшебства и страшных тайн, вполне в духе полной, не цензурированной версии гrimmовских сказок.

В итоге, разумеется, все три линии сойдутся воедино, и тайны будут разгаданы, и все ключи, щедро рассыпанные по тексту Гайдном Миддлтоном, отыщут свои замки. И финал при этом будет неожиданным и мощным.

«Так о чём же эта книга?!» — спросит нетерпеливый читатель. «Да разве, — ответим мы, — хорошие книги бывают только о чём-то одном?» В этом небольшом томике не только несколько сюжетных линий, но и множество смысловых пластов.

Первый, самый очевидный — биография знаменитых братьев Гримм. История их непростой, полной трагизма жизни. Трагизм этот, впрочем, не педалируется, зачастую как бы остаётся за скобками. Мы видим лишь отдельные фрагменты, кусочки мозаики, — но их вполне достаточно, чтобы составить цельное представление. И речь здесь не только о личном счастье-несчастье братьев, но и об идеальной основе их жизни.

Ещё один смысловой пласт — о значении того, чем занимались братья Гримм. О стране, растерзанной на несколько мелких княжеств, герцогств и королевств. О том, что во многом благодаря деятельности братьев Гримм эта страна сохранила своё единство и, в конце концов, снова стала цельной державой.

Есть и третий план, который становится ясен лишь ближе к финалу. Он связан со сказкой, в которой живёт один из героев, и здесь, конечно, многое решено на аллегорическом уровне, с использованием мифологической и фольклорной символики.

**Итог:** отличный биографический роман с подробной проработкой исторического фона. Яркие персонажи, психологическая достоверность, красивый язык, неожиданный, мощный финал... Очень рекомендую обратить внимание.





Редактор: Мария Кустовская

### ЗА МЕСЯЦ:

**Прочитала:** Иоганн Вольфганг фон Гёте «Фауст» (1774–1832)

Кстати, первая известная экранизация «Фауста» была снята аж в 1898 году.

**Посмотрела:** сериал «Секретные материалы» (1993–2002)

Девять сезонов ностальгии за один месяц – это не шутки.

# ВИДЕОДРОМ

Удивительно, но два месяца перед новогодними праздниками оказались самыми бедными на анонсы. Мы как-то даже растерялись, когда поняли, что под Новый год не на что пойти в кино, кроме «Хоббита». Решили, раз такое дело, сходить на него три раза. На фанатскую премьеру, кудапускают только в плащах, с накладными ушами и шерстью на ногах, где непрерывно орут: «У Профессора всё было не так» и «Джексона на мыло». Потом на обычный тихий просмотр с приличными зрителями, в формате «48 кадров в секунду». А потом ещё раз – на показ в формате «24 кадра», чтобы понять, было ли в предыдущем что-то особенное или это очередной маркетинговый приём. А пока «Хоббит» не вышел, мы решили поговорить о том, каким было и могло бы быть Средиземье без Питера Джексона. В итоге получилось две статьи: про создание нового «Нежданного путешествия» и про экранизации произведений Толкина, снятые до 2001 года. Некоторые из старых экранизаций Профессора такие, как это сейчас модно говорить, креативные, что хочется залечь в нору и дальше жить в ней, желательно зажмурившись и заткнув уши. С другой стороны, могло быть и хуже. Представьте себе, например, «Властелина Колец» Джорджа А. Ромеро. Или Яна Шванкмайера. Или Дэвида Линча. Или Никиты Михалкова. Нет? Лучше уж Линч? Мы тоже так думаем.

Ах да, мы всей редакцией сходили на премьеру «Ральфа»! Это, если вдруг кто не знает, новый прекрасный мультфильм студии Disney, такой замечательный, что мы не сошлись во мнениях о нём и чуть не подрались. Впрочем, кое-кто всё-таки получил леденцом по голове, но вряд ли он сознается. В результате нам пришлось устроить в журнале битву рецензий. Правда, полноценной схемы «злой коп – добрый коп» всё-таки не вышло – даже злые копы признают, что мультик отличный, просто хотят, чтобы он был ещё лучше. Возможно, мы будем снова устраивать битвы на рецензиях и в следующих номерах МФ, если попадутся хорошие и неоднозначные фильмы.

## Рота супергероев

Пять лет назад студия Marvel в сотрудничестве с некоторыми другими крупными компаниями запустила серию фильмов о своих супергероях. На экранах появились истории о Капитане Америка, Торе, Железном Человеке и Халке. Весной этого года несколько героев встретились в кроссовере «Мстители», который мгновенно завоевал сердца зрителей и собрал огромную кассу. Секреты успеха этой серии лежат на поверхности: хорошие режиссёры, подходящие и постоянные актёры на ключевых ролях и простые сюжеты без заигрываний с законами жанра. Фильмы о вселенной Marvel будут, скорее всего, идти ещё несколько лет: уже анонсировано несколько сиквелов, включая продолжение «Мстителей». Третьего «Железного человека» осталось ждать совсем немного, он выйдет весной. В Сети уже есть длинный красивый трейлер.

Помимо новых историй о героях Marvel, зрители имеют шансы увидеть фильмы о героях издательства DC. До сих пор персонажам главного конкурента Marvel не везло с экранизациями. Фильмы последних лет невыразительные и не пользуются популярностью. Единственным удачным киновоплощением вселенной DC стала серия Кристофера Нолана о Бэтмене. К огорчению продюсеров, Нолан снял самостоятельную завершённую трилогию и не намерен участвовать ни в каких бесконечных проектах с кроссове рами. Это значит, что в скором времени мы увидим ещё один вариант Бэтмена – более серийный.



К 2015 году Warner Bros. планирует снять «Лигу справедливости», фильм, в котором появятся одновременно Супермен, Бэтмен, Чудо-женщина, Флэш, Аквамен и Зелёный Фонарь. «Лига» должна стать главным фильмом большой франшизы по образцу марвеловской – с пересекающимися сюжетами и постоянными актёрами на ключевых ролях. Неизвестно, полюбят ли эту серию зрители. Marvel берёт, в числе прочего, лёгким настроем, яркими красками, самоиронией и простыми понятными сюжетами. DC всегда были мрачнее, серьёзнее и драматичнее. Две похожие вселенные с разным подходом к материалу – подарок любому фанату комиксов. Главное, чтобы истории были действительно разные.



# КОРОТКО

## Капитан Немо



«20.000 льё под водой: Капитан Немо» — римейк фильма студии Disney 1954 года. Дата ещё не назначена, но известно, что режиссёром может стать Дэвид Финчер («Игра», «Бойцовский клуб»), а исполнителем главной роли, если повезёт, будет Брэд Питт.

**27** раз появлялся Капитан Немо на экранах, впервые – в 1916 году

## Хичкок



7 февраля 2013 года состоится российская премьера фильма об Альфреде Хичкоке. Фильм в основном рассказывает о периоде съёмок знаменитого «Психо». Хичкока играет Энтони Хопкинс, загримированный так, что узнать его непросто.

**12** ударов ножом наносит жертве убийца в фильме Хичкока «Психо»

## Робокоп



Премьера нового фильма о Роботе-полицейском передвинулась на полгода вперёд. В «Робокопе» снимаются Сэмюэль Джексон, Гэри Олдман, Хью Лори и Джеки Эрл Хэйли. Новая дата релиза назначена на 7 февраля 2014 года.

**6** лишних месяцев будут ждать «Робокопа» фанаты

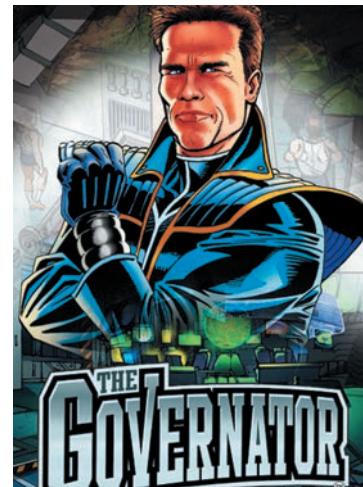
# Губернатор is back

**В** 2011 году Арнольд Шварценеггер освободил пост губернатора Калифорнии и, на радость фанатам, вернулся в кино. В середине этого года начали, наконец, выходить фильмы с его участием. Летом появились «Неудержимые 2» – безумный коктейль с актёрами из популярнейших боевиков девяностых. В первой части «Неудержимых» было только крошащее камео Шварценеггера, тогда ещё губернатора; во второй у него полноценная роль.

В следующем году мы, возможно, увидим детский мультсериал под названием *The Governor*. На русский название переводят просто как «Губернатор», хотя на самом деле это слово – гибрид «губернатора» (*governor*) и «терминатора» (*terminator*). Всё, что можно нафантазировать про этот сериал, зная, что Шварценеггер озвучивает главного героя, – правда. Персонаж – бывший боди-билдер, актёр и губернатор – на момент начала истории завершает политическую карьеру, но не возвращается в кино, а идёт наводить порядок на улицах. При помощи боевых роботов и других технологий будущего! Причём предполагается, что сериал будет частью франшизы и скоро к нему добавятся комиксы, полнометражный мультфильм и несколько игр. Вся эта затея очень рискованная. Но если она не провалится ещё на старте, то Арнольд Шварценеггер окончательно закрепит свой статус героя и примера для подражания, а будущие поколения его фанатов вряд ли отличат реальную биографию кумира от вымышленной.

Уже в январе выходит нефантастический боевик «Возвращение героя». Персонаж Шварценеггера – бывший крутой коп из Лос-Анджелеса, а ныне – шериф маленького тихого городка возле мексиканской границы. Он рассчитывает тихо дожить до пенсии, но вынужден будет сдерживать банду наркоторговцев, пытающихся прорваться в Мексику через вверенный ему город.

И самое интересное. Попытка перезапустить франшизу про Конана, предпринятая в прошлом году студией Universal, провалилась. «Конан-варвар» с Джейсоном Момоа (Кхал Дрого из «Игры престолов») не окупил даже затрат на съёмки и был холодно принят критиками. Несмотря на неудачу, студия собирается повторить попытку, сняв сиквел «Конана-варвара» 1982 года. С этого фильма фактически началась карьера Арнольда Шварценеггера, и его собираются позвать на роль Конана снова. На этот раз – постаревшего Конана, собирающегося на последнюю великую битву. Если весь бюджет картины не уйдёт на гонорар экс-губернатору, то она имеет все шансы на большой успех.



### НА КИНОЭКРАНАХ РОССИИ В ДЕКАБРЕ:

#### ■ С 6 ДЕКАБРЯ:

*Красавица и чудовище 3D* (1991)  
*Beauty and the Beast*  
(семейный мультфильм)

*Апартаменты 1303*  
*Apartment 1303*  
(фильм ужасов)

*Тэд Джонс и Затерянный город*  
*Las aventuras de Tadeo Jones*  
(приключенческий мультфильм)

*Случайный доступ* (2011)  
*Ra.One*  
(приключенческий боевик)

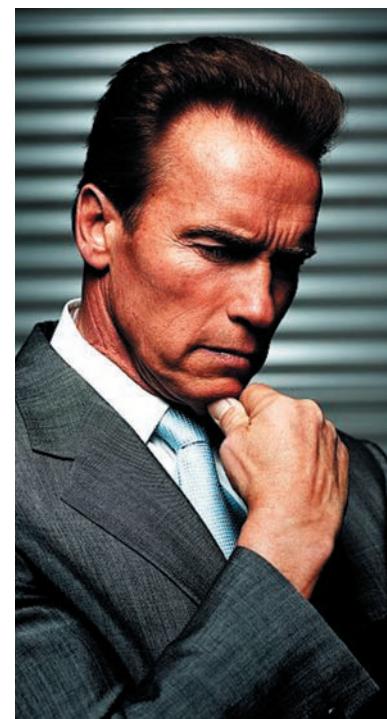
#### ■ С 19 ДЕКАБРЯ:

*Хоббит: Нежданное путешествие*  
*The Hobbit: An Unexpected Journey*  
(эпическое фэнтези)

#### ■ С 27 ДЕКАБРЯ:

*Три богатыря на дальних берегах*  
(семейный мультфильм)

Кинопремьеры могут быть перенесены прокатчиками на другой срок по не зависящим от редакции причинам.



# ХОББИТ

## НЕЖДАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



**ЖАНР**  
приключенческое фэнтези  
**СТРАНЫ**  
США, Новая Зеландия  
**РЕЖИССЁР**  
Питер Джексон  
**СЦЕНАРИСТ**  
Фрэнсис Уолш,  
Филипп Бойенс, Питер Джексон  
**В РОЛЯХ**  
Мартин Фриман, Бенедикт  
Камбербэтч, Хьюго Уивинг, Люк Эванс,  
Элайджа Вуд, Эванджерлин Лилли,  
Иэн Маккеллен  
**ПРОКАТ В РОССИИ**  
«Каро-Премьер»  
**ПРЕМЬЕРА В РОССИИ**  
19 декабря 2012 года  
**ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ**  
[the-hobbit-movie.com](http://the-hobbit-movie.com)



### Нежданная справка 1

В 1976 году продюсер Саул Зейнц, знавший Толкина при жизни, купил у его сыновей права на экранизацию, имена, наименования и образы из «Властелина Колец» и «Хоббита» за восемнадцать тысяч долларов. Теперь средиземские фильмы, игры и артритутика приносят миллиарды, а наследники Профессора грызут ногти, осознав, как прогоревали.



Мы дождались до этого дня: в конце 2012 года выходит «Нежданное путешествие», первая часть кинотрилогии Питера Джексона «Хоббит». Восьмилетняя история этой экранизации Толкина увлекательна, как приключенческий роман. «Хоббит» мог вообще не появиться на свет. Он мог быть совершенно иным, с другим режиссёром и другими актёрами. Он мог быть одним фильмом или двумя. Вся его история состоит из «точек бифуркации» — развлечок, на каждой из которых события могли пойти совершенно иначе. На одного «Хоббита», который состоялся, приходится множество «Хоббитов», которые могли быть.

### Быть или не быть?

В 2004 году триумфально отгремела кинотрилогия «Властелин Колец». Почти три миллиарда кассовых сборов и рекордные одиннадцать «Оскаров» последнему фильму стали красивой финальной точкой. Но от «Властелина» остались целые города декораций, слаженная команда и сотни рабочих мест для жителей Новой Зеландии. Было бы расточительством забросить это после трёх фильмов.

Толкинисты и журналисты начали играть в «угадайку»: что снимут дальше? «Сильмарилион»? Но это не единственная история, а множество разных мифов, рассказанных вкратце. Продолжение «Властелина Колец»? Но Толкин не написал его, отрывок «Новая тень» не тянет и на десять минут, а домыслы на тему «Саурон наносит ответный удар» стали бы надругательством над каноном. В рунете витали наивные надежды, что Джексон заинтересует «Кольцо Тьмы» Ника Перумова. Но большинство сходилось на том, что снимут «Хоббита». И не ошиблось.

Мало кто знал, что Джексон и New Line Cinema сначала планировали снять «Хоббита» как первую часть «Властелина Колец», только права на экранизацию тогда были в руках компании United Artists.

Теперь «Хоббит» стал идеальной идеей для «продолжения» кинотрилогии. В нём можно использовать декорации из ВК и актёров, которые будут рады вернуться в старые образы. Да и с правами проще: владелец прав на «Хоббита» Саул Зейнц не откажет создателям оскароносной трилогии. Лучше иметь дело с ним, чем с несторожившим Кристофером Толкином, которому принадлежат права на «Сильмарилион». Джексон предполагал снять два фильма, разделив сюжет между ними. К работе над картинами собирались подключиться студия MGM и концерн Warner Bros.



Энди Серкис играл все свои сцены на площадке вживую. Может, за это ему дадут наконец «Оскар»?

Но вместо новостей о начале съёмок в 2005–2006 годах из Голливуда доносились только слухи о новых и новых судах. За миллиарды, заработанные кинотрилогией, с New Line Cinema судились все подряд — Кристофер Толкин, Саул Зейнц, актёры, спонсоры, инвесторы... Справедливости ради стоит отметить: дело, похоже, было не в жадности истцов, а в двойной бухгалтерии New Line. Так, одному инвестору студия умудрилась прислать отчёт, что фильм принес одни убытки, — хотя гигантские цифры кассовых сборов публиковались во всех газетах.

Хуже всего, что в числе истцов оказался и Питер Джексон. И Боб Шэй, директор New Line, объявил, что теперь Питер сидит в режиссёрское кресло «Хоббита» только через его труп.

### Лабиринт безденежья

New Line начали искать замену Джексону. Одно время на его место сватали режиссёра «Зловещих мертвецов» и «Человека-паука» Сэма Рэйми. Но этому «Хоббиту, который мог быть» помешали проигранные суды и финансовые проблемы. Очень некстати «Золотой компас», на который New Line рассчитывали как на нового «Властелина Колец», провалился в американском прокате. Компания встала на грань банкротства, и съёмки «Хоббита» в очередной раз пришлось отложить.

Первым этой неопределённости не выдержал Саул Зейнц. Девяностолетний владелец Средиземья



В «Хоббите» осталась частичка Дель Торо – он приложил руку и к сценарию, и к дизайну

стукнул по столу и объявил, что если режиссёра не найдут в ближайшее время, то он передаст права другой компании. И что Джексона должны обязательно привлечь к работе, даже если для этого понадобится чей-то труп. Боссы MGM и Warner Bros. поддержали Зейнца, так что Шэю пришлось взять слова обратно и мириться с Джексоном. Сам Питер за время простоя с головой ушёл в новые проекты («Кинг-Конг», «Милые кости» и «Гинтин») и в любом случае не нашёл бы времени снять «Хоббита». Но кресло исполнительного продюсера всё же принял. Как потом оказалось – не зря.

А режиссёром в апреле 2008 года был объявлен Гильермо дель Торо, создатель «Лабиринта Фавна» и «Хеллбоя». Но стоило поклонникам вздохнуть с облегчением, как разразился новый скандал. Кто-то раскопал старые интервью режиссёра, в которых тот имел неосторожность... ругать книги Толкина!

*Никогда не понимал героического фэнтези. Вообще. Не люблю всяких коротышек, драконов, хоббитов с волосатыми ногами, мечи и магию... Я честно пытался осилить «Властелин Колец». Я не смог. Он был очень тяжёлым для меня.*

Разумеется, в те годы Гильермо и подумать не мог, что однажды станет снимать фильм про хоббитов с волосатыми ногами и драконов, доказывая разъярённым толкинистам, что ничего не испортит.

Фанатам трудно принять мысль, что книгу может экранизировать человек, не влюблённый в неё. Но Гильермо – в первую очередь профессионал. И он был серьёзен, когда говорил, что отдаст проекту все силы. Подписав контракт, режиссёр прочёл все книги, изучил дополнительные материалы и, по его словам, лучше понял Толкина.

Прежде чем писать сценарий, Дель Торо пошёл к руководству с серьёзным разговором о двух фильмах. Рубить «Хоббита» пополам ему категорически не нравилось: книжка и так не больно-то велика. Он предложил уложить всю историю в первый фильм, а второй сделать «мостиком» к ВК, повествующим

*Ну вы и написали сценарий! Да тут на три фильма хватит!*



## Нежданная 2 спрэвка

Сразу после «Властелина Колец» Джексон и Фрэн Уолл создали компанию Shirepit Films и выкупили студию спецэффектов и павильоны, где снималась кинокорпорация. Отдать эти деньги совпадло

на экранлизации видеоигры Нало (режиссёром, кстати, планировался Дель Торо), но просит залог. Зато студия пригодилась Питеру для «Кинг-Конга», а затем и «Хоббита».

о событиях между «Хоббитом» и «Братством Кольца».

Джексон же считал, что лучше ненавязчиво разбавить сюжет сценами, которые Профессор оставил за кадром, чем вытягивать из них отдельный фильм. Почти год Дель Торо, Джексон, Фрэн Уолл и Филиппа Бойенса мучились со сценарием фильма-«мостика», и в итоге Гильермо пришлось пойти на попытку. Итоговый сценарий поделил «Хоббита» надвое, как планировал Джексон.

## РОЛЬ БИЛЬБО МОГЛА ДОСТАТЬСЯ АКТЁРАМ, СЫГРАВШИМ ДОКТОРА КТО, ФАВНА ТУМНУСА ИЛИ ГАРРИ ПОТТЕРА

Подготовительная работа, которую проделал дель Торо, впечатляет. Он не только вернулся в команду композитора Говарда Шора и художников Алана Ли и Джона Хоу, но и привлёк к работе «папу» Хеллбоя – Майка Миньбуля. А исполнителя роли краснокожего демона, Рона Перлмана, он видел в роли Беорна. По замыслу Гильермо, фильм должен был начинаться со светлого, «джексоновского» Средиземья и постепенно становиться всё мрачнее.

К сожалению, Питер и Гильермо спорили, обсуждали и строили планы на фоне очередной финансовой ямы и неопределённости. Концерн Warner Bros. спас New Line от банкротства, купив её, но тут же зашаталась и MGM. Начало съёмок отодвигалось всё дальше, и терпение Дель Торо таяло. Его команда уже подготовила всё необходимое: сценарий, дизайн персонажей, костюмов и декораций, даже раскадровку сцен, – а отмашки всё не было. В начале 2010 года режиссёр хлопнул дверью. У Гильермо было слишком много своих планов, чтобы жертвовать ими ради полумёртвой картины.

Наверняка «тёмный» «Хоббит» от Гильермо дель Торо стал бы откровением и новым взглядом на Средиземье. Интересно было бы увидеть и историю, уместившуюся целиком в один фильм. Это ещё два «Хоббита», которые могли быть». Но куда важнее, что место Гильермо занял Питер Джексон. В режиссёрское кресло наконец-то сел тот, кто должен был занимать его с самого начала, кто не переставал верить в «Хоббита» и был готов тащить его на себе до конца.

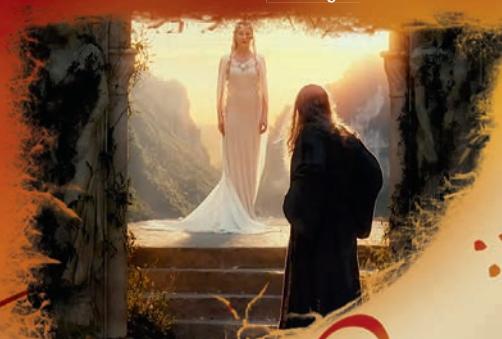
## Ватсон, Гарри, Тумнус или Кто?

Джексон сделал всё возможное, чтобы сохранить старую актёрскую гвардию. Он понимал, что Гэндалль-фом, Голлумом и Элрондом должны быть те и только те актёры, что были ими во «Властелине Колец». Поменять героям лица, – и нарушился единство Средиземья, пропадёт ощущение, что по ту сторону экрана – реальный



Джеймс Макэвой, Дэвид Тиннант и Дэниел Рэдклифф: у Бильбо могло быть любое из этих лиц

Для всех актёров «Властелина Колец» стартались найти место в «Хоббит». Ух персонажей вставляли в сценарий, даже если они не фигурировали в книге. Фрого (Элайджа Вуд) знал засветиться в прологе, Леголаса (Орландо Блума) прописали при дворе его отца Трандуила, а для Сэрумана (Кристофер Ли) и Галадриэль (Кейт Бланшетт) сочинили новые сцены. Не появлялись на экране лишь Вигго Мортенсона, Дугона Рис-Дэвиса и Шона Бина, чьи герои во времена «Хоббита» ещё не родились или были убиты. Арагорна, правда, подумывали использовать в Битве Пяти Воинств, маунд руки на канон, но в итоге отказались от этой идеи.



## 48 КАДРОВ В СЕКУНДУ МОГУТ СТАТЬ КИНОРЕВОЛЮЦИЕЙ, СРАВНИМОЙ С ПОЯВЛЕНИЕМ 3D

Одним из главных претендентов на роль мистера Бэггинса считался Джеймс Макэвой, на счету которого роли Лето Атрейдеса-младшего в «Детях Дионы» и фавна Тумнуса в «Хрониках Нарнии». В последних он донельзя похож на хоббита. Часто называли и десятого Доктора Кто – Дэвида Теннанта, и Дениэла Рэдклиффа, исполнителя роли Гарри Поттера, киносага о котором как раз подходила к концу. Каждый из этих актёров отлично справился бы с ролью (правда, чесноку знакомая физиономия мешала бы воспринимать Рэдклиффа как Бильбо). Это целых три «Хоббита», которые могли быть. Но на вопросы о «Хоббите» все трое лишь отшучивались – ни с одним делом не дошло даже до кинопроб.

Надо понимать, что в 2010-м шансы «Хоббита» увидеть свет уже казались призрачными. Шёл

Глоин, отец Гимла,  
зарывается секирами  
сына из реквизита  
«Властелина Колец»



В последний день съёмок, перед расставанием, ветераны Средиземья не сдерживали эмоций

мир с живыми людьми. Поэтому на Йена Маккелена и Энди Серкиса рассчитывали по умолчанию, и даже долго колебавшийся Хьюго Уивинг нашёл время снова сыграть Элронда.

А вот прежний Бильбо для «Хоббита» не годился. Конечно, никто не сомневался в мастерстве семидесятилетнего сэра Йена Хольма, и гримёры могли скрыть его возраст. Но «Хоббит» – приключенческий фильм, где главный герой должен драться, бегать и плавать, а не прятаться за спинами дублёров. Хольм получил роль старого Бильбо-рассказчика в прологе, но для основного фильма нужен был молодой актёр.

шестой год работы над фильмом, а на съёмочной площадке по-прежнему гулял ветер. Поэтому, хотя у студии наконец появились деньги, роль Бильбо больше не выглядела заманчивой. Когда Джексон остановил свой выбор на Мартине Фримене, тот сперва... тоже отказался! У Мартина был плотный график съёмок в сериале «Шерлок», где он играл доктора Ватсона, и эта работа выглядела куда более надёжной. И только когда студия предложила актёру график, позволяющий остаться в сериале, он принял предложение.

После этого объявления о кастинге хлынули волны, и вдруг стало ясно, что «Хоббит» всё-таки состоится. Оказалось, что контракты давно подписаны, и хитрый Джексон просто ждал момента. Имена всех тринадцати гномов объявили одновременно. А голосом Смога и Некроманта оказался Бенедикт Камбербетч из того же сериала «Шерлок», так что в сцене встречи Смога и Бильбо англоязычные зрители услышат диалог Холмса с Ватсоном.

## Возвращение короля

День начала съёмок, 21 марта 2011 года, стал настоящим праздником. Ветераны «Властелина Колец» встретились после долгих лет, не пряча слёз радости. Проект всё же состоялся. Все «Хоббиты», которые могли быть, наконец отснялись, и пришло время делать «Хоббита», который будет на самом деле.

Ещё на подготовительном этапе стало ясно, что одной съёмочной группой не обойтись. Вторую группу возглавил Энди Серкис, которому режиссёрскую работу пришлось сочетать с исполнением роли Голума. Пока основная команда Джексона колесила по Новой Зеландии на грузовиках, группа Серкиса нарезала круги на вертолёте, разыскивала натуру, не засвеченную во «Властелине Колец», и снимала короткие сценки в отдалённых локациях.

Натурные съёмки Шира прошли возле города Матамата – там же, где и во «Властелине Колец», но хоббичьи норы пришлось отстраивать заново. В прошлый раз их делали временными, из пластика, и разобрали после съёмок. И хотя местные власти сохранили остатки Шира в неприкосновенности, показывать туристам приходилось всего-навсего дыры в холмах. На сей раз съёмочная группа получила разрешение построить настоящую деревню из долговременных материалов, которая останется в Матамата, работая на туриндустрию.

Джексон признался, что главной проблемой для него оказались гномы – целая толпа бородачей, которые отличаются разве что именами. Поэтому в задачу гримёров входило сделать каждого из них уникальным. У каждого – своя неповторимая причёска, свои утолщающие накладки. Актёры, играющие Торина и его команду, – мужчины рослые, поэтому в некоторых сценах, где гномы и Бильбо стоят рядом с людьми, их заменяли дублёры-карлики.



Питер Джексон — хоббит по натуре.  
И так просто со Средиземьем не расстанется

В 2009 году Джеймс Кэмерон поставил мир кино на уши, выпустив «Аватара» в формате 3D. Потрясённые зрители принесли в кассы кинотеатров больше двух миллиардов долларов. Киностудии ахнули и с тех пор безуспешно пытаются повторить успех Кэмерона, выпуская один 3D-фильм за другим. Трёхмерным будет и «Хоббит». Но Питер Джексон решил не отставать от коллеги и совершил ещё одну кинореволюцию — снять фильм в формате 48 кадров в секунду.

Помимо более реалистичной картинки, формат принёс создателям «Хоббита» немало головной боли. Оказалось, что цвета в таком формате воспринимаются иначе, — в некоторых сценах пришлось гримировать актёров, делая их красными, как свёкла. Крайне «живое» изображение потребовало более тщательного подхода к мелким деталям одежды. Но всё это оказалось сущей ерундой по сравнению с главной проблемой — психологической.

Когда десятиминутный фрагмент «Хоббита» в новом формате торжественно представили на «Комик-коне», отзывы были... неуверенными. Изображение выглядело слишком непривычным для зрителей, исчезла смутность, которых ожидают от кино. Кто-то сравнил «Хоббита» с телетрансляцией, другой — с дырой в стене, за которой разыгрывается сцена. Джексон вынужден был признать, что аудитории нужно время, чтобы привыкнуть к новому облику кино. И, к сожалению, рисковать чужими деньгами во имя прогресса он не имеет права. Так что в массовый прокат «Нежданное путешествие» выходит в скучном и банальном формате 24 кадра

в секунду. Показ же 48-кадровой версии будет ограниченным, и по итогам его, видимо, примут решение, как прокатывать вторую часть. Ходят слухи, что и Джеймс Кэмерон выпустит «Аватар 2» в новом формате, если «Хоббит» соберёт приличную кассу.

К счастью, этого «Хоббита, который мог быть» мы всё же увидим, и есть надежда, что смелый эксперимент оправдает себя. Стоит посмотреть фильм именно в формате 48 кадров в секунду — хотя бы из любопытства.

Последнюю сенсацию Питер преподнёс за пару месяцев до премьеры: «Хоббит» станет трилогией. Они со сценаристами Фрэн и Филиппой выкопали так много интересных подробностей из дневников Толкина, что в две картины их не уместить. Третья часть, «Туда и обратно», послужит тем самым «мостиком» к событиям «Властелина Колец», который предлагал Дель Торо. Судя по всему, нас ждёт рассказ о возродившемся Сауроне, а то и о завоевании Балином Мории.

Кое-откуда раздались крики, что жадный Питер хочет наложить на наследии Профессора. На маленького «Хоббита» — три фильма! Но дело здесь не только в деньгах, снимать Средиземье стало для Питера делом всей жизни. Фильмы Джексона — давно уже нечто большее, чем просто перенесённые на экран книги Толкина. Они превратились в самостоятельные произведения, в мир Джексона, такой живой и детальный, что Профессор не мог от них и мечтать. И для фэнтезийного кино эти картины так же важны, как книги Толкина для литературы фэнтези. Именно Питер сейчас чуть ли не единственный, кто снимает не постмодернистские сказки для взрослых, не городскую готику и не псевдоисторию, а настоящее эпическое фэнтези в лучших традициях жанра. Ради того, чтобы такие фильмы выходили, не грех оплатить ещё один билет.

Благодаря Джексону мы вот-вот увидим «Хоббита», который есть. И у нас в запасе останется ещё «Хоббит», который может быть. Который обязательно будет.

Как известно, овчина кинокамеры снимает, а овчина просит воспроизвести видеоряд со скоростью 24 кадра в секунду. Бывает заблуждение, что ровно столько мы и способны воспринимать; отсюда и мир «зомбирующим 25-м кадром».

На самом деле человек различает и 25, и больше кадров в секунду, а формат в 24 кадра — просто устоявшаяся и удобный для производителей техники. В видеографии и спортивных трансляциях нормой стали 60, вообще же технологии давно позволяют снимать более 300 кадров в секунду. Только в большом кино пока никто этим не пользовался. Джексон выпустит 48-кадровый фильм первым.



**ПОСЛЕ СЪЁМОК В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ  
ОСТАЛСЯ НАСТОЯЩИЙ ШИР, КОТОРЫЙ БУДУТ  
ПОКАЗЫВАТЬ ТУРИСТАМ**



# Средиземье, которое мы потеряли

## ЭКРАНИЗАЦИИ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА

Джон Леннон в роли Голлума. Дракон Смог, схожий с Котобусом. Фродо, вступающий в интимные отношения с Галадриэлью. Боромир в азиатской шляпе и с катаной. Гэндалльф, избивающий Гимли. Назгулы на велосипедах. Орки с клювами и перьями. Полёт орлов под Led Zeppelin. Кукольные хоббиты. Стимпанковые хоббиты. Анимешные хоббиты. Хоббиты с оселедцами. Хоббиты Стэнли Кубрика и Иржи Принки... Всё это – Средиземье, которое мы потеряли.

Любая история, в том числе история толкиновских экranizаций, – это сад расходящихся тропок. Ныне для большинства зрителей Средиземье сводится к пока-что-трилогии Питера Джексона. Однако за полвека созданный Профессором мир неоднократно мог воплотиться – и воплощался – совсем по-другому. Другое дело, что ни одну попытку перевести «Хоббита» и «Властелина Колец» на язык кино, предпринятую до Джексона, полностью успешной назвать нельзя. Это не означает, что такие попытки были обречены на провал. Сложись всё чуть иначе – и... Увы. Как писал Станислав Лем в рассказе «Куно Млатье. Одиссей из Итаки», «это пути, оставшиеся в стороне, ныне совершенно мёртвые и заросшие, невостребованные выигрыши в лотерее редчайших удач, неистраченные сокровища, в конце концов обратившиеся в прах, в ничего, в пустоту упущеных шансов...»

Шансы на иные Средиземья упущены, может быть, окончательно. Не последнюю роль тут сыграли Джексон и его команда, сделавшие всё, чтобы их версия толкиновского мира воспринималась как единственно верная. Процитируем апологетическую книгу Дж. У. Брауна «Властелин фильмов: неофициальный путеводитель по Средиземью на экране»: «В 1973 году, когда Толкин умер, его книги уже были популярны настолько, что привлекали внимание киноиндустрии. Конечно, Голливуд не понимал этих

книг, но видел на них знак доллара...» Утверждение, мягко говоря, смелое, однако теперь говорить о том, кто что понимал, без толку: победителей не судят, проигравших не прощают.

### «А ВОТ И ПРОЙДУ!» – ХОХОТАЛ БАЛРОГ

Впервые проект мультфильма по ВК замаячил на горизонте в 1957 году, когда о трилогии не слышал никто, кроме избранных ценителей высокого фэнтези. С предложением экranизировать трилогию к Толкину подступил знаменитый фэн, коллекционер НФ-книг, писатель, актёр, продюсер и просто увлекающаяся натура Форрест Дж. Акерман. Восторгов по этому поводу Профессор не выказал. Во-первых, он с недоверием относился к экranизациям в принципе. Во-вторых, веру Толкина в то, что кто-то способен переложить его тексты на язык медиа, сильно подкосила глупая, с его точки зрения, радиопостановка BBC по мотивам «Хоббита».

Тем не менее Профессор счёл, что раскрутка ВК не помешает, и согласился обсудить проект. Акерман представил Толкину сначала художественную концепцию, а потом и сценарий. Итоговый продукт должен был совмещать рисованную и кукольную анимацию с игровым кино (что для 1957 года было смело) и идти три часа с двумя перерывами. Толкину побеждали, что в фильме не будет никакой диснеевщины (её Профессор отчаянно не любил). Художники ориентировались на рисунки Артура Рэкхема, который проиллюстрировал множество английских детских книг и добрался бы до Толкина, если бы не умер в 1939 году. К слову, влияние Рэкхема здорово ощущается в «Лабиринте фавна» Гильермо дель Торо – фильме, на который мог бы быть похож нынешний «Хоббит», если бы дель Торо остался у руля (о чём позже).

Художественная концепция Профессора понравилась. Собственно, это всё, что ему понравилось. Сценарий Мортон Грейди Циммермана Толкин раскритиковал в сильных выражениях. Тот, судя по замечаниям Профессора, и правда был не ахти: в именах встречались ошибки, диалоги были ужасны, герои беспрорудно пользовались магией, Бомбадил представлялся как «владелец лесов», а Галадриэль – королевой эльфов. Энты исчезли как класс, зато орлы летали где попало, даже в Шире, причём приземлившийся там орёл получил имя коллеги Гэндалльфа – Радагаст. Невеста откуда возник «замок фей», в роханской крепости были стеклянные двери («Мы что, в гостинице?» – замечает Толкин), Ривенделл превратился в мерцающий лес. Имелись в сценарии и «синие огни», и «хоббитские знамёна». Особенно возмутило Профессора то, что орки обзавелись клювами и перьями (Orks – это не форма слова auks, «агарки», как ехидно пишет Толкин), Балрог что-то говорил, ухмылялся и хохотал,



■ Иллюстрациями Артура Рэкхема вдохновлялись многие художники и кинодельцы. Он один из тех, кто сформировал привычные нам образы эльфов, гномов и троллей



ТЕКСТ: НИКОЛАЙ КАРАЕВ



■ В первой в мире экранизации «Хоббита» Джина Дича Бильбо женился на принцессе, Голлум напоминал паука, а Смог был переименован в Шлака

Гэндальф бормотал заклинания скороговоркой, а Чёрные всадники что-то орали...

Главное же – из сценария исчезло всё то, что относилось к моральному выбору героев. Осталась голая сказка, в которой Сэм ничтоже сумняшееся оставил Фродо на съедение Шелоб и шагал к Ордуруину в гордом одиночестве. На это Профессор пойти никак не мог. Другим существенным пунктом, по которому стороны не пришли к согласию, были деньги: фактически Толкин должен был подарить свою книгу студии. Проект Форреста Акермана так и остался проектом.

#### АРКЕНСТОН В СЕРДЦЕ ШЛАКА

В 1964 году продюсер Уильям Л. Снайдер, купивший права на экранизацию «Хоббита», и ВК, заказал полнометражный мультфильм по мотивам «Хоббита» Джину Дичу. Американец Дич, снявший среди прочего несколько фильмов про Тома и Джерри, жил и работал на территории идеологического противника США – в Праге. Там и был написан первый большой сценарий кино-«Хоббита». За считанные месяцы до того ВК наконец начал обретать заслуженную популярность. Толкин разрешал издавать трилогию лишь в твёрдых обложках, что ограничивало читательскую аудиторию, и, когда издательство Ace Books выпустило контрафактный тираж пэйпербэков, разразился скандал. Однако именно книги в мягких переплётах стали расходиться огромными тиражами. Мир заговорил о Средиземье. Билл Снайдер почувствовал наживу.

Джин Дич обращался с «Хоббитом» очень вольно: он сочинил новые песни, поменял героям имена. Более того, ввёл нового персонажа – принцессу, которая идёт вместе с гномами и хоббитом к горе и в финале выходит замуж за Бильбо. Написание сценария заняло год. За это время Дич успел прочесть ВК и осознал, что «Хоббит» – часть куда более масштабной истории. И вставил в сценарий элементы из трилогии в надежде, что однажды снимет и сиквел. Кроме того, Дич хотел быть новатором: он намеревался скомбинировать двухмерную анимацию с 3D-фонами.

Между тем Снайдер запросил у студии 20th Century Fox слишком много денег и получил от ворот поворот. Сценарий Дича так и остался сценарием. Погоревав, аниматор принял за другую работу. Через несколько месяцев Снайдер позвонил в Прагу и заказал Дичу двенадцатиминутный мультфильм (одна катушка плёнки 35 мм). «Я подумал, что он курит что-то позабористее своих любимых кубинских сигар, – вспоминает Дич. – Это было невозможно!» Дело было опять же в деньгах. По Толкину уже сходил с ума весь Запад, а значит, алчный продюсер мог выгодно продать права и получить барыш и без того, чтобы пробивать финансирование мультфильма Дича и ждать полтора года, пока этот мультфильм будет снят. Планы Бilla Снайдера портило только то, что срок контракта истекал 30 июня 1966 года – при условии, если продюсер не обеспечит съёмки «цветной экранизации «Хоббита». Билл Снайдер живо смекнул, что юристы Толкина слупили: в документе

не уточнялось даже, что фильм должен быть полнометражным. А значит, двенадцатиминутной экранизации вполне хватило бы.

Джин Дич, в то время бывший у Снайдера «почти что в рабстве», взялся за дело. И за месяц успел снять первого в мире «Хоббита». За дизайн героев отвечал знаменитый чешский художник Адольф Борн. Кадры рисовались буквально под камерой, саундтреком к фильму стала нарезка из мелодий для кино, написанных композитором Вацлавом Лидлом. «Хоббит» показали публике всего один раз в маленьком зале на Манхэттене, в презабавнейших обстоятельствах. «После короткого тестового показа я выскочил на улицу, стал останавливать людей и спрашивавших их, не хотят ли они попасть на закрытый показ нового мультфильма всего за десять центов, – вспоминает Дич. – Я вручал каждому монету, которой он платил на входе. Потом мы попросили десяток зрителей подписать документ, согласно которому 30 июня 1966 года они заплатили за билет и посмотрели новый цветной фильм «Хоббит».

Права на ВК остались у Снайдера, и в том же году он перепродал их за сто тысяч долларов. Дич получил, как водится, дырку от бублика.

#### «ОТКУДА В РОХАНСКОЙ КРЕПОСТИ СТЕКЛЯННЫЕ ДВЕРИ? МЫ ЧТО, В ГОСТИНИЦЕ?..»

После «премьерного» показа двенадцатиминутная экранизация «Хоббита» считалась утраченной, однако в 2011 году сын Уильяма Снайдера отыскал плёнку на складе отцовской компании Rembrandt Films. В январе 2012 года мультфильм появился на YouTube. Посмотрев его, несложно убедиться: перед нами не столько мультфильм, сколько комикс – анимации тут почти нет. Начинается «Хоббит» с того, что дракон Шлак (Slag) сжигает город Дейл и похищает алмаз Аркенстона. В живых остаются хранитель сокровищ, военачальник Торин и принцесса Мика. Спасшиеся обращаются за помощью к Гэндальфу, и тот вспоминает древнее пророчество: «Время пришло – время хоббита!»

Троица вместе с Гэндальфом заявляется в хоббитскую нору номер 122, чтобы уговорить Бильбо к ним присоединиться. На пути к горе экспедиция встречает не троллей, а двух похожих на йети «стонов» (groans) с кожей, похожей на кору: попав под солнце, те превращаются в «сухие деревья, укоренённые в земле навсегда». Потом хоббит проваливается под землю, пролетает сквозь подземелья грэблинов (а не гоблинов), встречается с Голлумом и обретает «то, что до сих пор ищет Гэндальф, – Кольцо Все权力». Бильбо крадёт Аркенстон, герои сооружают огромный арбалет, насаживают на конец стрелы алмаз и стреляют прямо в чёрное сердце Шлака. Бильбо и принцесса Мика возвращаются в нору, где и живут долго и счастливо «до тех пор, пока Гэндальф не стучится в дверь снова»...

Позднее, в 1970-е, первый полнометражный мультфильм по «Хоббиту» разочаровал Дича

■ «Хоббит» Рэнкина и Бэсса фактически был нарисован аниматорами студии Ghibli



настолько, что он решился подпольно снимать собственный проект и даже привлек к этой работе великого чешского аниматора Иржи Трнку. Но дальше скетчей дело не пошло.

### КНИГА УТРАЧЕННЫХ ХОББИТОВ

В 1969 году права на книги Толкина приобрела студия United Artists. Вскоре был задуман самый фантастический и легендарный проект экранизации ВК – с участниками группы The Beatles в главных ролях и Стэнли Кубриком («Лолита», «2001: Космическая одиссея», «Сияние») в качестве режиссёра. В 2002 году сэр Пол Маккартни рассказал об этом на церемонии вручения «Оскара» Питеру Джексону. Маккартни должен был играть Фродо, Ринго Starr – Сэмса, Джордж Харрисон – Гэндалльфа, ну а Джон Леннон рвался изобразить на экране Голлума. Кубрик решил, что проект неподъёмен (можно вообразить, как долго режиссёр-перфекционист бился бы над тремя романами). А Толкину идея битловского «Властелина Колец» от режиссёра «Лолиты» претила настолько, что он попросту «кубил проект».

## ДЖИН ДИЧ ВВЁЛ НОВОГО ПЕРСОНАЖА – ПРИНЦЕССУ, КОТОРАЯ В ФИНАЛЕ ВЫХОДИТ ЗА БИЛЬБО

Позднее United Artists предложила снять один фильм на основе трилогии режиссёру Джону Бурмену, которого прославили драмы «Выстрел в упор», «Ад на Тихом океане» и «Избавление». Бурмен вступил в переписку с Толкином и в итоге породил семистраничный сценарий сурового фильма для взрослых. Фродо у Бурмена спал с Галадриэлью. Арагорн влюблялся в Эовин и исцелял её прямо на поле боя, причём «сексуальными обертонами». Арвен отводилась роль ясновидящей юницы. Гэндалльф избивал Гимли, дабы тот вспомнил древний гномий язык и пароль к вратам Мории. Главный назгул скакал на лошади, от которой отваливалась кровавая плоть... В финале Хранители отплывали на паруснике в Валинор, над кораблём возникала радуга, и Леголас воскликнул: «Смотрите, всего семь цветов! Воистину, прежнего мира больше нет...» Проект заглох, потому что студии не дали под него денег. Через несколько лет Бурмен использовал спецэффекты, которые разрабатывались под ВК, на съёмках «Экскалибура» по «Смерти Артура» Томаса Мэлори.

### КОЛЬЦО ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

До первой приличной экранизации «Хоббита» Толкин не дожил четырёх лет. 27 ноября 1977 года на американском канале NBC прошла премьера мультфильма Артура Рэнкина-младшего и Жюля Бэсса. Он снят добротно и с уважением к оригиналу. Работа над «Хоббитом» велась пять лет, фильм обошёлся в пять миллионов долларов. Сценарист Ромео Мюллер гордился тем, что избежал отсебятины. И правда, таковой можно считать лишь отдельные детали: скажем, тут нет Беорна, а в Битве пяти армий гибнут не три гнома, но целых семь, включая Бомбура. Кое-что упрощено: тролли оказываются под лучами солнца не потому, что ссорятся между собой, а как бы между прочим, и светило показывается с появлением Гэндалльфа, словно он и вызвал рассвет. Зато все песни, кроме «Величайшего приключения», она же «Баллада хоббита», – это положенные на музыку стихи из книги.

Манерой прорисовки «Хоббит» слегка напоминает илистриации того самого Артура Рэкхема, но это ложный след. Современный любитель анимации

## ТОЛКИН И ЭЙНШТЕЙН

В «Хоббите» 1977 года Голлум говорит голосом Брата Теодора – это псевдоним Теодора Готлиба, немецкого еврея, человека удивительной судьбы. Бывший заключённый Дааху, при посредстве Альберта Эйнштейна (друга семьи и, возможно, любовника его матери) Теодор бежал в США и прославился там как комик своими «эстрадными трагедиями».

определит страну, в которой рисовали «Хоббита», сразу, как только увидит гоблина с вертикальными зрачками или Смога с кошачьей головой, напоминающих Котобус из «Тоторо». Да, над «Хоббитом» работали японцы со студии Topcraft, впоследствии всем коллективом перешедшие в Ghibli к Хаяо Миядзаки. В частности, за анимацию отвечал Тору Хара, будущий продюсер «Навсикаи из долины Ветров», «Небесного замка Лапуты», «Тоторо», «Могилы светлячков» и «Ведьминой службы доставки». Технически «Хоббит», как и «Возвращение короля», и «Последний единорог» тех же режиссёров – японская анимация, аниме. Может быть, поэтому Голлум в этом фильме – вылитый каппа, японский водяной. Оригинальны и зеленокожие лесные эльфы, почему-то говорящие с немецким акцентом.

Мультифильм заканчивается словами Гэндалльфа, обращёнными к Бильбо: «Твои ещё не родившиеся родственники однажды поймут, что это не конец, а всего лишь начало истории». Так Рэнкин и Бесс, вступив в противоречие с Профессором (в ВК Гэндалльф узнаёт, что Бильбо добыл то самое Кольцо, только после стоединадцатилетия хоббита), застолбили за собой право на сиквел. И хотя ясно было, что рассчитанная на детей анимация «Хоббита» не подходит куда более мрачному ВК, режиссёры взялись за дело. Их «Хоббит» между тем был номинирован на «Хьюго», но проиграл «Звёздным войнам». Много лет спустя все до единой «Хьюго» у приквелов «Звёздных войн» перебьёт кинотрилогия Джексона.

### ЛЕСТНИЦА В МОРДОР

Однако Рэнкина и Бесса опередили. На следующий год режиссёр Ральф Бакши, большой поклонник Профессора, представил публике экранизацию «Братства Кольца» и (частично) «Двух крепостей». Началось всё с того, что Бакши уговорил продюсера Саула Заенца купить права на ВК, что тот и сделал в 1976 году, основав компанию Tolkien Enterprises (с 2010 года – Middle-earth Enterprises). Права, кстати, принадлежат Заенцу и сейчас, и неутомимый продюсер, которому перевалило за девяносто, до сих пор развлекается судами с несчастными владельцами саутгемптонской пивнушки «Хоббит» и бирмингемского кафе «Голодный хоббит».

До начала съёмок Ральф Бакши встречался с Присциллой Толкин, дочерью Профессора, и в комнате, где тот писал ВК, торжественно пообещал ей быть верным книге. К сожалению, его «Властелин Колец» обернулся катастрофой по всем фронтам. Изначально Бакши хотел снять три фильма по числу книг, но Заенц решил, что достаточно будет и кинодилогии. Это решение было, по сути, роковым.

В первом варианте сценария, написанного Крисом Конклином, история подавалась с точки зрения хоббита Мерри. Недовольный Бакши призвал на помощь фантаста Питера Бигла, который несколько раз переписывал сценарий. За это Биглу заплатили жалкие пять тысяч долларов. Заенц обещал фантасту, что позднее даст ему более выгодные проекты, но слово своё не сдержал. Бигл придумал и новое начало истории – пролог, в котором рассказывается история Колец. Задумка была неплоха, если бы на экране этот пролог, снятый в технике театра теней, не напоминал кошмарный детский утренник. Как ни печально, подобное вступление задёт тон восприятию всей двухчасовой картины.

Бакши возлагал большие надежды на ротоскопирование: он снимал актёров на чёрно-белую плёнку, раскрашивал их и совмещал с рисованными героями. В числе прочего режиссёр тайком запечатлел артистов в костюмах орков, направлявшихся к столу с едой во время обеденного перерыва, и потом использовал эти кадры в фильме. В итоге Бакши пришлось за два года снять две ленты, игровую и рисованную, что страшно измотало съёмочную группу. Между тем два стиля не слишком сочетались

лись друг с другом: полностью рисованные хоббиты кажутся куда живее актёров, играющих людей (российам этот ВК вполне может напомнить крашеные «Семнадцать мгновений весны»). Когда Ральф Бакши осознал, что совершил ошибку, было уже поздно. К тому же режиссёр ненавидел бравурный, клишированный саундтрек Леонарда Розенмана. Сам Бакши хотел вставить в фильм музыку Led Zeppelin, но Заенц ему это запретил.

В основном фильм следует сюжету ВК, минуя рифы, которые двадцать лет спустя будут обходить и Питер Джексон. Так, хоббиты из родных мест попадают сразу в Бри, не встречаясь с Томом Бомбадилом. Из проколов Бакши можно отметить Сарумана Белого, щеголяющего в красном, и то, что Хельмовой Падью названа крепость Хорнбург. Но это мелочи; всё важное тут сохранено, в том числе и слова Гэндалльфа о жалости, удержавшей Бильбо от убийства Голлума. Фильм заканчивается на битве при Хорнбурге, во время которой Фродо и Сэм бредут к Ородруину.

Намаявшись со съёмками, Бакши сдал первую часть ВК в срок. Дальше всё пошло наперекосяк: прокатчик (United Artists) решил, что зритель повалит на фильм, только если подумает, что это экранизация всей трилогии, так что слова «часть первая» из названия магическим образом исчезли. Зритель валил на фильм недолго: люди ощущали себя обманутыми, что сказалось на сборах. Большие вопросы вызывало и ротоскопирование. Французский tolkiniст Венсан Ферре позже напишет, что лента Бакши схожа с пародиями на ВК вроде «Тощнит от колец», только «в этом случае пародия вышла ненамеренной».

Посмотрев на реакцию публики и критиков, Заенц решил не связываться с сиквелом. Бакши был безутешен. Впрочем, одно хорошее дело его экранизация всё-таки сделала: в 1978 году в лондонском кинотеатре Old Plaza Cinema её посмотрел некто Питер Джексон, новозеландский юноша семнадцати лет. Вдохновившись фильмом, Джексон купил книжку, на обложке которой был кадр из ВК. И всё заверте... «Хорошо, что Джексону удалось снять кино, которое стоит смотреть, — скажет Ральф Бакши четверть века спустя. — Мне вот не удалось».

## БАЛЛАДА О ДЕВЯТИПАЛОМ

Хотя Бакши так никогда и не снял вторую часть своего ВК, его фильм всё же получил своеобразное продолжение. Речь о «Возвращении короля» (1980), снятом для телевидения мультфильме Рэнкина, Бэсса и той же японской команды аниматоров. С одной стороны, «Возвращение» повествует о событиях, в основном описанных в третьем романе цикла: Сэм и Фродо идут по Мордору, а Гэндалльф организует оборону Минас-Тирита. С другой, дизайн персонажей и вообще анимация «Возвращения» были плоть от плоти «Хоббита» 1977 года и ни капельки не напоминали фильм Бакши. В конечном итоге оба фильма по ВК не осветили некоторые события «Двух крепостей» — в частности, то, что произошло в логове Шелоб. Так что говорить о сколько бы то ни было полноценной экранизации не приходится. «Возвращение» начинается со сто двадцать девятого дня рождения Бильбо, которое знаменитый драконоборец отмечает в компании Гэндалльфа, Элронда и нескольких хоббитов. Фродо рассказывает о том, как Кольцо

## КОГДА КОРНИ БЫЛИ БОЛЬШИМИ

Версия Питера Джексона многим обязана фильму Бакши. Так, сцену, в которой хоббиты прячутся от назгула в корнях дерева, придумал Бакши — в книге её нет. Точно так же у Бакши и Джексона таверну «Гарцующий пони» атакуют назгулы, в то время как у Толкина это делают люди из Бри.



■ Фильму Ральфа Бакши Питер Джексон обязан несколькими запоминающимися сценами



чуть было

не поглотило «Сэмуйайза и меня», а также всё Средиземье. Бильбо видит, что у Фродо на руке нет пальца, и требует объяснений. Гэндалльф призывает гондорского мечника, поющего балладу о девятипалом Фродо и Кольце Судьбы...

## В НАРИСОВАННОМ ЯПОНЦАМИ «ХОББИТЕ» СМОГ С КОШАЧЬЕЙ ГОЛОВОЙ НАПОМИНАЕТ КОТОБУС ИЗ «ТОТОРО»

Рассказ о Войне Кольца ведётся с того момента, когда Фродо попадает в Кирит-Унгол. Сэм находит Кольцо, упавшее с Фродо у городских ворот, а также меч Жало и плащ. Много экранного времени посвящено искущению Сэма: в своих видениях спутник Фродо размахивает Жалом, которое пылает призрачным огнём, и ведёт армию против Денетора, а потом делает так, что гоблины превращаются в добрых животных, в том числе в утконосов и попугаев. Тут хоббитский здравый смысл возвращает Сэма к реальности, и он идёт спасать друга. Мы переносимся на Пеленорские Поля, где защитники Минас-Тирита боятся с назгулами на летающих лошадях, видим, как Эовин убивает Короля-чародея Ангмара, следим за Гэндалльфом и Арагорном к вратам Мордора... Время от времени нам показывают будущее, в котором Фродо, Бильбо, Гэндалльф и Элронд плывут на корабле в Валинор. Других Эльфов, кроме Элронда, а также гномов и Сарумана тут нет. Попадаются и ошмётки проигнорированных сюжетных линий ВК: Фродо показывает Сэму фиал Галадриэли, но что это такое — не объясняет, ограничившись репликой: «А больше я ничего сказать не могу».

Легко представить себе, какая каша появлялась в голове у зрителя, который в надежде увидеть экранизацию любимых книг смотрел сначала творение Бакши, а потом «Возвращение короля». Стоит ли удивляться тому, что после этой странной дилогии Голливуд, несмотря на запах денег, долго не желал иметь с ВК ничего общего?

■ В «Возвращении короля» фантазия Сэма превращала орков в милых зверюшек и происходило ещё немало чудесного





■ В советской версии «Хоббита» героев играли выдающиеся ленинградские актёры

### НАРОДНЫЙ ХОББИТ СОВЕТСКОГО СОЮЗА

СССР может похвастать двумя толкиновскими экранизациями. Первая – телеспектакль (в орфографии оригинала) «Сказочное путешествие мистера Бильбо Бэггинса, Хоббита, через дикий край, чёрный лес, за туманные горы, туда и обратно» режиссёра Владимира Латышева с участием актёров из ленинградских театров. В версии «Хоббита», длящейся чуть больше часа, нет ни троллей, ни эльфов, так что герои из Шира сразу попадают в плен к гоблинам, которые тут – в основном артисты балета, танцующие что-то свирепое. Сюжет изменён и по мелочам: так, о дыре в панцире Смога Бэрду сообщает не дрозд, а сам Бильбо.

### В СОВЕТСКОЙ ВЕРСИИ «ХОББИТА» ГОБЛИНЫ В ОСНОВНОМ АРТИСТЫ БАЛЕТА, ТАНЦУЮЩИЕ ЧТО-ТО СВИРЕПОЕ

Хоббита играет мастер эпизода Михаил Данилов, Торина – Анатолий Равикович (помните Хоботова из «Покровских ворот?»), Голлума – Игорь Дмитриев (Розенкранц из советского «Гамлета»), в роли Автора – Зиновий Гердт (Паниковский в «Золотом телёнке»). При всей дешевизне и условности постановки актёры, почти не отступая от толкиновского текста, украшали её чем могли. Вот диалог Голлума и Бильбо: «Если моя прелест загадает загадку, а он не отгадает, моя прелест его съест...» – «Ну, это понятно...» – «А если он загадает загадку, а моя прелест не отгадает...» – «Ну нет! – в ужасе перебивает Бильбо. – Я есть не буду!..» Телеспектакль был снят в 1984 году и выходил в эфир в рамках передачи «Сказка за сказкой».

Второй и последней попыткой российского кино снять что-нибудь по Толкину стал многообещающий, но несбыившийся проект «Сокровища под горой» киностудии «Аргус» (1991, режиссёр Роман Митрофанов) по тому же «Хоббиту». От мультфильма, совмещавшего рисованную и кукольную анимацию, осталось шесть минут вступления. Закадровый Гэндалф голосом Николая Карапченко повествует о времени, когда король гномов Трейн Старший нашёл гору, позднее захваченную Смогом. Волшебник говорит отряду Торина, что, пока гномов тринадцать, поход не состоится, и велит искать дом с тайным знаком на двери. Под покровом темноты гномы идут искать хоббита... и «Сокровища под горой» обрываются на самом интересном месте.

■ Неоконченный мультипликационный фильм «Сокровища под горой» обещал многое, но так и не сбылся

■ Несмотря на то, что финский язык был прототипом эльфийского, финские «Хоббиты» поклонников Толкина не порадовали



### КЛОНККУ, БОСАРГУН И ДРУГИЕ

В особую категорию экранизаций ВК можно выделить два телесериала, в которых сильна, скажем так, этническая составляющая. Полным антиподом ярких детских мультиков Рэнкина и Бэсса стали девяностисерийные финские «Хоббиты» (1993). Режиссёр Тимо Торикка был весьма стеснён в средствах, но хотел при этом экранизировать и «Хоббита», и всю трилогию в придачу. Итог – угрюмый, практически чёрно-белый фильм, в котором даже Шир – это мрачное задымлённое место. Кривозубые грязные хоббиты похожи на пожилых гопников или на финскую сельскую пьянь, но никак не на целящих уют мохноногих коротышек. Настроение сериала – поминальное и сумрачное, под стать финскому климату. Старый Сэм рассказывает маленьким хоббитам историю Кольца, начиная с битвы эльфов с Сауроном, Исландура, Смеагола и Деагола, переходит к Бильбо и Фродо...

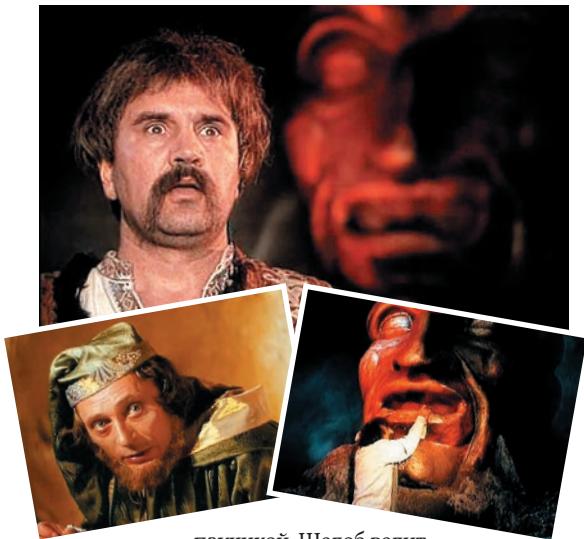
Авторы сценария явно внимательно читали «Сильмариллион», но этим достоинства сериала ограничиваются. Нам не показывают ничего и никого, кроме Хранителей, но и на их истории ущербные финанссы ставят жирный крест. Галадриэль, например, появляется в виде лица на глади озера. Глупее всего выглядит гибель Гэндалфа в Мории: поскольку денег на Балрога не было, его решили не показывать вовсе, так что волшебник говорит Арагорну: «Уходите, быстрее! Мне помочь не нужна! Мечи тут бессильны!» – после чего с криком «Бегите!» падает в огненную пропасть. С какого перепуга он туда прыгнул – неясно. Любопытно, что роли Голлума (по-фински он Клонкку) и Арагорна исполняет один и тот же актёр – Кари Вийянен. Единственный персонаж, который вышел тут оригинальным, – это Боромир, ставший самураем с выбритыми висками, палочками-заколками в длинных волосах и натуральной катаной.

Украинско-российский телесериал «Кольца всевластия» (1998, режиссёр Борис Небиериадзе) творчески перерабатывает ВК в историю о злом царе Карбисе, который решил подчинить своей воле соседей. Супруга Карбиса (её играет Анна Самохина, Мерседес из «Узника замка Иф») спускается в подвал замка посоветоваться со «старухой» Шелоб – гигантской

■ Любительская «Охота на Голлума» отличается красивыми актёрами и завидными спецэффектами



■ Средиземье с украинским акцентом: кузнец на фоне идола-Ородруина, дядечка гном и местный Голлум



паучихой. Шелоб велит выковывать из куска волшебного металла шесть колец, которые обезволят соседних царей...

Роль горы Ородруин играет «чаша идола», резервуар с кипящей жижей под лицом языческого бога, которому поклоняются Карбисы. Если бросить одно из колец в эту чашу, замок Карбисов падёт. Функции хоббитов берут на себя представители украинского народа — гарный хлопец Орест, влюблённый в дочь кузнеца, который выковал кольца, и малолетний Василь. За Голлума — предатель Босаргун. Государь Агуил из племени Орлов (Нодар Мгалоблишвили, граф Калиостро из «Формулы любви») смахивает на Элронда, его первый министр, вероломный Галат, — на Грумий Черволоса, а сын орлиного государя Иглид с невестой Иленой «из людей» похожи на Арагорна с Арвен, только наоборот. В каменных подземельях героев встречает «дядечка гном». От текста Толкина в «Кольцах всевластия», по большому счёту, осталась лишь реплика Агуила: «Карбису сейчас не хватает только этого кольца, чтобы всех злом повязать и чёрной волей сковать...» Всё перечисленное не мешает условным украинским хоббитам время от времени осенять себя крестным знамением.

### СУЕТА ВОКРУГ АРДЫ

Есть ёщё любительские экранизации толкиновских текстов — всевозможные апокрифы, пародии и откровенная самодеятельность. Из апокрифов выделяются два британских приквела к ВК, оба 2009 года: короткий метр «Охота на Голлума» Криса Бучарда и полнометражное «Рождение надежды» Кейт Мэдисон. В «Охоте» Арагорн по поручению Гэндалльфа идёт по следу Голлума, который покинул свою пещеру, чтобы отыскать Кольцо. В ходе сорокаминутного квеста наследник Исилдура ловит Голлума, сажает его в мешок, бьётся с орками и назгулом и в итоге спасается благодаря лесным эльфам и Арвен, которая держит с ним нечто вроде телепатической связи (ну или осанвэ). Короткометражка выдержана в джексоновской эстетике, даже играющий Арагорна актёр Эдриан Вебстер по внешности — что-то среднее между Вигго Мортенсоном и Элайджей Будом.

### ЭКРАНИЗАЦИИ КНИГ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА О СРЕДИЗЕМЬЕ ДО ПИТЕРА ДЖЕКСОНА

- Хоббит (The Hobbit), 1966, США
- Хоббит (The Hobbit), 1977, США
- Властелин Колец (The Lord of the Rings), 1978, США
- Возвращение короля (The Return of the King), 1980, США
- Сказочное путешествие мистера Бильбо Бэггинса..., 1984, СССР
- Сокровища под горой, 1991, СССР (не закончен)
- Хоббиты (Hobbiti), 1993, Финляндия
- Кольца всевластия, 1998, Россия-Украина

■ Маленький Арагорн, сын Араторна, из «Рождения надежды»



■ Голлум из любительской версии ВК студии «Золотая Арда»: страшнее зверя нет!

Сюжет «Рождения надежды» вертится вокруг родителей Арагорна — дунадана Араторна II и его возлюбленной по имени Гилраэнь. Заканчивается Третья Эпоха, орки по приказу Саурона ищут Кольцо Барахира и уничтожают дунаданов. В финале Араторн погибает, а Гилраэнь и совсем юный Арагорн уходят с Элладаном и Элрохиром (старшими братьями Арвен) в Ривенделл.

Тем, кто хочет проникнуться отечественными любительскими съёмками, можно порекомендовать пародийный триптих «Суэта вокруг Колец» (2002–2005) Наталии Полянской и длящуюся четыре с половиной часа эпопею «Гибель Властелина Колец и возвращение Государя» (2012) студии «Золотая Арда». В «Суэте...» много отличных находок — от назгулов на велосипедах и импозантной Саруматери до потусторонней реальности в виде лужка с загорящими девушкиами и Олимпиады в Минас-Тирите. Продукция «Золотой Арды» подобной изобретательностью похвастаться не может — фильм задумывался серьёзным, но, как и лента Ральфа Бакши, местами непроизвольно скатывается в пародию.

Добавим, что в 2013 году немецкие ролевики планируют порадовать нас фильмом The Silmarillion: Arda — A World is Rising («Сильмариллион: Арда — рождение мира»), рассказывающим о создании толкиновской вселенной. На сайте project-silmarillion.com можно посмотреть трейлер проекта, а также записаться на кинопробы на роли Валар, Майар и эльфов.

### В ФИЛЬМЕ ДЕЛЬ ТОРО БИЛЬБО ДОЛЖЕН БЫЛ НАТКНУТЬСЯ НА СЛЕДЫ ВЕЛИКОЙ МЕХАНИЧЕСКОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Напоследок нельзя не упомянуть об ёщё одном Средиземье, которое мы потеряли, — стимпанковском. По свидетельству людей, причастных к съёмкам «Хоббита» Питера Джексона, в эскизах Гильермо дель Торо, который одно время был режиссёром проекта, появляется мотив часового механизма. Путешествуя вместе с гномами, Бильбо должен был узреть следы некогда великой механической цивилизации; у Торина имелся шлем со складными рогами; тролли были закованы в броню и, как броненосцы, сворачивались в шары. В фильме Джексона мы ничего похожего, конечно, не увидим. Ещё один путь, оставшийся в стороне, сокровища, в конце концов обратившиеся в прах, в ничто, в пустоту упущеных шансов... ☹

■ Хоббиты, назгулы и Арвен из пародийной «Суэты вокруг Колец»



# После финальных титров

Wreck-it Ralph

## Ральф

Представьте, что герои видеоигр в буквальном смысле живут по ту сторону экрана. Игра под управлением геймера для них — работа и смысл существования. Ральф — главный злодей игры «Мастер Феликс-младший». У него доброе сердце, но его никто не любит, ведь он же злодей! В поисках признания Ральф отправляется в другие игры, где знакомится с их героями, у которых тоже хватает проблем.

*«Даже Пэкмана пригласили! Ральф раздосадован, что не пригласили его»*

С тех пор как компания Disney приобрела студию Pixar, наблюдается интересная тенденция: мультифильмы «Диснея» приближаются к уровню лучших работ пиксаровцев, а мультфильмы последних больше напоминают работы диснеевцев в их лучшие годы. Взять хотя бы «диснеевскую принцессу» из «Храброй сердцем». А «Ральф» кажется потерянной работой Pixar: только они способны на такие смелые сюжетные завязки! Герои аркад живут в игровых автоматах, днём работают на потеху геймерам, а вечером, когда зал закрывается, выпивают в баре (автомате с игрой BurgerTime). Нетрудно уловить перекличку со знаменитой «Историей игрушек».

Козыри мультфильма — харизматичные персонажи. Громила Ральф — недалёкий и добродушный парень, которому просто не хватает признания. Мастер Феликс-младший — герой одноимённой игры — застенчивый, неуклюжий, втайне жалеет Ральфа. Не менее хороши острая на язык Ванилопа фон Кекс и «атомная женщина» сержант Калхун. На фоне последней меркнет даже главный герой. Культовые герои старых видеоигр появляются мельком, чтобы порадовать глаз тех, кто их помнит.

Вторым козырем мог стать «мир по ту сторону экрана», расположенный внутри игровых автоматов. Идея отличная, но, увы, её возможности так и не раскрылись до конца. А ведь их было так много! Каждая игра — отдельный мирок со своей эстетикой. В небе игрового пространства иногда появляется лицо геймера. Пикселизованный «Мастер Феликс-младший», жители которого ходят дёрганой походкой и только под прямым углом, соседствует с футуристическим шутером «Долг героя», одновременно похожим на фильм «Звёздный десант» и видеоигру Halo. Реальность «внутри компьютера» — повод для бесконечных шуток, связанных с условиями игр. Из этих же условностей растут остроумные визуальные решения вроде «пиксельных» брызг или «мерцания» героя, на которого упала крыша. Казалось бы, всё великолепно.

К сожалению, кратко показав в начале миры всего двух игр, создатели отправляют нас на оставшиеся три четверти фильма в мир игры «Сладкий форсаж». А это типичный «Кэндилэнд» с конфетными башнями, разумными леденцами и эклертьерами, от которого сладкоежки (и стоматологи) упадут в обморок. Он совершенно не похож на настоящую видеоигру, а скорее напоминает кондитерскую фабрику Вилли Вонки с таким же «безумным шляпником»-королём во главе. И это один из главных недостатков «Ральфа». Пома-



Текст: Сергей Серебрянский, Александр Гагинский



Жанр: семейная комедия

Страна: США

Режиссёр: Рич Мур

Сценаристы: Дженифер Ли, Фил Джонстон

Роли озвучивают: Джон Си Райли, Джеек Макбрейер, Сара Сильверман, Джейн Линч, Адам Каролла, Джеми Элман, Рэйчел Харрис, Денис Хейсберт, Минди Калинг, Эди МакКеирр

Роли дублируют: Станислав Дужников, Александр Гудков, Наталья Медведева, Регина Шукрина

Возрастной рейтинг: 6+

Премьера в России:

1 ноября 2012 года

Похожие произведения:  
«История игрушек» (1995)  
«Корпорация монстров» (2001)

## Я ПЛОХОЙ, НО ЭТО ХОРОШО

Сеанс групповой психотерапии для злодеев — пожалуй, самая набитая отсылками к играм сцена. Проводят занятие один из старейших видеоигровых злодеев. Clyde — оранжевое приведение из игры Pac-Man (с 1979 года в бизнесе!). Несмотря на то, что в зале стоят игровые автоматы, на собрание просочились персонажи компьютерных игр. Особенно умиляет враньё рогатого демона: дескать, он «Diablo... третий», хотя Владыка Ужаса так выглядел только в первой части. Всего в мультфильме присутствует около ста восемидесяти персонажей игровой тематики.

Нив нас на первых минутах отсылками к любимым приставочным играм (Street Fighter! Pacman! Соник, чёрт побери!), создатели затаскили нас в сказку о конфетах и принцессах, где все эти игры служат лишь декорацией.

На середине фильма становится понятно, что большая часть истории сведётся к спортивной драме о том, как изгой стал чемпионом. Сценаристы, до этого отрывавшиеся на всю катушку, резко сбавляют темп. Они словно вспомнили, что это всё-таки семейный мультфильм студии «Дисней», а значит, надо рассказать о силе дружбы и раздать злодеям на орехи. Это само по себе не плохо, но если вы ждали от мультфильма ностальгически-гиковского реквиема по старым видеоиграм — забудьте. Это традиционный семейный мультфильм, после просмотра которого становится легко на душе. Но будь создатели на полбайта смелее — получился бы новый «Шрек», только про видеоигры.



### ИТОГ

«Великолепный семейный мультфильм с необязательным фансервисом в виде героев из старых видеоигр. Дети насладятся увлекательным сюжетом и отличными шутками, а их родители (особенно выросшие в девяностые) вспомнят своё детство.



■ В карамельной стране идет нешуточная конкуренция за приз в гонках. Поэтому сладкие девочки умеют быть жестокими

## УДАЧНО

- ЯРКИЕ ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ГЕРОИ
- ОТЛИЧНЫЙ ДИЗАЙН
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР
- МАССА АЛЛЮЗИЙ НА ИГРЫ

## НЕУДАЧНО

- ПРОСТОТА ОСНОВНОГО СЮЖЕТА
- НЕОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВЫХ ОТСЫЛОК

## ОЦЕНКА МФ

8

Текст: Евгений Пекло



Жанр: семейная комедия

Страна: США

Режиссёр: Рич Мур

Сценаристы: Дженифер Ли, Фил Джонстон

Роли озвучивают: Джон Си Райли, Джек Макбрейер, Сара Сильверман, Джейн Линч, Адам Каролла, Джими Элман, Рэйчел Харрис, Денис Хейсберт, Минди Калинг, Эди Макклэр

Роли дублируют: Станислав Дужников, Александр Гуков, Наталья Медведева, Регина Щукина

Возрастной рейтинг: 6+

Премьера в России:

1 ноября 2012 года

Похожие произведения:

«Шрек» (2001)

«Корпорация монстров» (2001)

## Wreck-it Ralph

# Ральф

Ральф – злодей-громила из аркадной игры, который за тридцать лет добросовестной работы так ни разу и не услышал «спасибо». Чтобы добиться уважения в своей игре, он решает наведаться в чужую и получить там медаль героя. Это путешествие не только изменит Ральфа, но и изрядно встряхнёт весь уютный мирок игрового зала.



*Каждый много, а игра – одна.  
Один из игровых злодеев  
на сеансе групповой психотерапии*

Приходя на диснеевский мультик, обычно ожидаешь добродетельную девочку в главной роли, слащавых песенок и конфликт «любовь против злодея» в качестве главного двигателя сюжета. «Ральф» совершенно иного склада. Главным героем выступает неуклюжий здоровяк, который страдает вовсе не из-за неразделённой любви, собственной глупости или страшного проклятия, а из-за сложившейся системы. То, что он нужен окружающим, очевидно, но об этом просто никто не задумывается. Другие персонажи игры недолюбливают Ральфа во все не из-за своей злобности или жестокости – они просто не понимают, что он тоже работает на общее дело. Всё логично: героям – слава, а злодеям – жизнь на свалке и пень вместо подушки.

Конфликт этой истории заложен в самой системе, которая, может, и не очень справедлива, зато обеспечивает всех работой и смыслом существования – совсем как наша жизнь. Ральф не собирается бороться со сложившимся порядком вещей, потрясая лозунгами о свободе и равенстве, – ему нужно просто самоутвердиться. Во время своих скитаний герой случайно оказывается в гоночной аркаде «Сладкий форсаж» – настоящей карамельной стране, недвусмысленно высмеивающей типичный диснеевский Never Land. Здесь под яркими обёртками и за кремовыми стенами прячется тоталитаризм, взращённый на страхе и нетерпимости. В этом тошнотворно-приторном месте герой встречается с глуком системы – Ванилопой, девочкой с острым язычком, скверным характером и несчастной судьбой. Ей, по сути, ещё хуже, чем Ральфу: из-за своего дефекта ей нельзя принимать участие в игре, поскольку это ставит под угрозу само существование игрового автомата. Ванилопа живёт в недорисованном уровне и мечтает победить в гонках.

Добряк Ральф быстро находит общий язык с этой потерянной душой и даже соглашается помочь ей поучаствовать в гонках. Их совместный бунт оборачивается крупными неприятностями, которые, впрочем, скоро меркнут на фоне другой напасти, которая грозит уничтожить вообще все игровые автоматы. Очень символично, что опасность эта хоть и вызвана действиями Ральфа, но никак не связана с его желанием что-то изменить – иначе бы мультфильм превратился в басню с моралью «читите традиции». Бурно развивающееся действие вырывает

героев из их привычных ролевых рамок, заставляя переосмысливать многие вещи. Феликс поймёт, что надо строить отношения вне модели, заложенной авторами игры, а Ральф убедится, что ограничения, наложенные на перемещения персонажей между играми, – не просто пустая прихоть бюрократов. Герои истории по сути не изменятся, но смогут осознать многие свои ошибки. Всё как в жизни.

Но главный плюс этой истории даже не в глубоких персонажах или интересных сюжетных поворотах. Прелесть Ральфа – в обилии юмора, который любовно спрятан в каждой детали интерьера, во всякой фразе, в любом дизайне существа. У всех восьмибитных персонажей характерная «дёрганая» анимация и циклическая смена мимики. Физика восьмибитного мира тоже исключительно колоритна: в стареньком автомате Ральфа даже брызги падают квадратиками. Игровая природа героев, их характеры и действия обыгрываются десятки раз – чего, например, стоит сцена, где брутальная сержант Калхун лупит мастера Феликса по лицу, чтобы спастись, а бедолага после каждого удара лечит себя волшебным молотком.

Характерные звуки, герои, предметы, фразы – в кинотеатре с сожалением ловишь себя на мысли, что нельзя поставить фильм на паузу и рассмотреть тот или иной кадр поподробнее. Впрочем, от режиссёра «Симпсонов» и «Футурамы» вполне можно было ожидать такого уровня работы. Мир, спешенный из лоскутов разных игровых вселенных, получился удивительно цельным и невероятно живым. В этой вселенной нашлось место и комедии, и драме, и даже небольшой побочной лавстори.

Для человека, выросшего на игровых автоматах и Dendy, поход на «Ральфа» – настоящий праздник детских воспоминаний. Положа руку на сердце, признаемся: ни одного действительно хорошего произведения для геймеров на большом экране ещё не выходило. «Ральф» стал первой ласточкой. Да что там ласточкой – настоящей птицей Рух!



ИТОГ

Перед нами современный «Шрек» – дерзкий, искромётно смешной, но при этом не пошлый. Обилие игровых эгэгов не оставит равнодушными ни игроков старой закалки, ни их чад. Остальным придется по вкусу яркие герои, хороший сюжет и выверенный визуальный ряд.

### УДАЧНО

- ИГРОВОЙ ЮМОР
- ОТЛИЧНО
- ПРОРАБОТАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- БОГАТЫЙ НА НЕОЖИДАННОСТИ СЮЖЕТ

### НЕУДАЧНО

- ЛЮБОВНАЯ ЛИНИЯ НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ПОВОД ДЛЯ ШУТОК

### ОЦЕНКА МФ

10



■ В свободное от работы время Ральф любит помогать бездомным, чьи игровые автоматы отправили на свалку

Текст: Сергей Крикун



**Жанр:** фильм ужасов  
**Страны:** США, Канада, Франция

**Режиссёр:** Майкл Дж. Бассетт  
**Сценарист:** Майкл Дж. Бассетт

**Первоисточник:** серия игр Silent Hill

**В ролях:** Эделин Клеменс, Кит Харингтон, Мартин Донован, Кэрри-Энн Мосс, Шон Бин

**Возрастной рейтинг:** 16+

**Прокат в России:** West

**Премьера в России:**

25 октября 2012 года

**Похожие произведения:**  
 «Лестница Иакова» (1990)  
 «Восставший из ада 5: Инферно» (2000)

## Silent Hill: Revelation 3D

Хизер (Эделин Клеменс) и её отец Гарри (Шон Бин) в очередной раз переезжают. Девочке постоянно снятся дурные сны, в которых она посещает город Сайлент Хилл. Однако переезд не спасает от преследователей. Гарри похищен, а Хизер оказывается во власти кошмара: она начинает видеть чудовищ, которых, возможно, и вовсе не существует. Ей придётся всё-таки поехать в Сайлент Хилл, чтобы спасти отца.

Первая экranизация игры Silent Hill появилась в 2006 году и, несмотря на небольшой бюджет, была принята «на ура» и геймерами, и кинокритиками. Восторги массового, «непосвящённого» зрителя были несколько более сдержанными, и фильм собрал не так уж и много — девяносто семь миллионов долларов. Тем не менее сразу после окончания съёмок стартовала работа над сиквелом. Давать задний ход никто не собирался.

Режиссёр Кристофф Ганс отказался от участия в проекте, сославшись на другие обязательства. Ему срочно нашли замену в лице Майкла Дж. Бассетта, который не только занял кресло режиссёра, но и написал новый сценарий. За основу было решено взять третью часть игры, поскольку это прямое сюжетное продолжение первого «Сайлент Хилла». Бассетт явно хотел удруить фанатам игровой серии: он активно общался с ними, был открыт для всех предложений и позволил зрителям поучаствовать в выборе актрисы на главную роль. Благодаря этому поток новостей со съёмок не прекращался.

Но Бассетт решил не забывать и об остальных зрителях. Он снял фильм в модном 3D и внёс в сценарий игры существенные изменения. Хизер попытались сделать как можно более симпатичным и привлекательным персонажем, поэтому её показывают подростком, которого не принимают сверстники. Она становится школьным изгоем с первого же урока, она чрезвычайно чувствительна и романтична, и ей не чужда любовь (получайте нежданную любовную линию!). Кроме того, Бассетт подметил, как популярны стали Пирамидоголовый и медсестры из фильма Ганса, и снова вывел их на экран. Монстров, как и спецэффектов, стало ещё больше.

Но если Кристофф Ганс старался передать мистическое, задумчивое настроение игры, был поэтичным и находчивым — всех чудовищ играли профессиональные танцоры, а наличие пикселей в кадре свели к минимуму, — то Бассетт действует напрямую и бьёт по верхам. Да, в кадре много старых манекенов. Да, изнанка реальности пропадает ещё чаще и стремительней. Да, есть элементы игрового квеста (подбери ключ, посмотри на карту). Да, в кадре мелькают актёры из предыдущей части... Но монстры не пугают, ответы на загадки скучны, а появление знакомых героев далеко не всегда оправдано. В итоге действие несётся и виляет, как ржавая вагонетка, а за каждым новым поворотом — лишь новое компьютерное чудо-юдо с вёдрами неестественной крови. Кому должно быть страшно, так это настоящему фанату игры: его ждёт поистине

## ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В игре Silent Hill: Homecoming, которая вышла через три года после первого фильма, вновь появляются медсестры с Пирамидоголовым. Их облик во многом взят из фильма Кристофа Ганса.
- Одним из «пасхальных яиц» Бассетта стал Трэвис Грейди — водитель грузовика, появившийся в конце фильма. Это главный герой игры Silent Hill: Origins.
- Роджер Эйвери, сценарист первой части, уже начал было писать продолжение, но загремел за решётку за наезд на пешехода.
- Масахиро Ито, который разрабатывал монстров для канонической квадрологии от Team Silent, предлагали нарисовать чудовищ и для фильма, но он отказался.



■ Передаём привет корпорации «Амбрелла»!

чудовищный финал, в котором Пирамидоголовый сразится с неким подобием сенобита.

Возможно, главная ошибка Бассетта в том, что он старался угодить абсолютно всем и забыл, что кино, даже самое развлекательное, — это искусство. «Сайлент Хилл» любят в первую очередь за незабываемую пугающую атмосферу, за ужасы, скорее психологические, чем физиологические, — именно этим он всегда выгодно отличался, например, от «Обители зла». К сожалению, сделать выводы о фильме Бассетта можно уже по рекламному постеру. Достаточно сравнить его с плакатом к первому «Сайлент Хиллу». Символом первой части был и фигуры, наполовину растаявшие в дыму, и блеклый знак у въезда в город. Символом второй стал большой, мускулистый Пирамидоголовый с ножом, который норовит впиться в глаз смотрящему.



**Блокбастер,**  
**который не развлекает;**  
**ужастик, который не пугает.**

### УДАЧНО

- ОБИЛИЕ «СВАДЕБНЫХ ГЕНЕРАЛОВ»
- ФИЛЬМ УЖАСОВ ПОДСПЕЛ К ХЭЛЛОУИНУ
- МЕДСЕСТРЫ!

### НЕУДАЧНО

- СЛАБАЯ АКТЕРСКАЯ ИГРА
- НЕУБЕДИТЕЛЬНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ
- БЕССВЯЗНЫЙ СЮЖЕТ

### ОЦЕНКА МФ

6



■ Эльфы? Не, не слышала



■ Кролик,  
 а кролик,  
 на бал к Королеве  
 не опаздываешь?

Текст: Михаил Кротов



Жанр: семейная комедия

Страна: США

Режиссёр: Генни Тартаковски

Сценаристы: Питер Бейкэм, Роберт Шмидель, Todd Даркэм

Роли озвучивают: Адам Сандлер, Энди Сэмберг, Селена Гомес, Кевин Джеймс, Молли Шенон

Роли дублируют: Сергей Бурунов, Александр Лушной, Полина Гагарина, Михаил Шаш, Татьяна Лазарева

Российский рейтинг: 6+

Прокат в России: WDSPR

Премьера в России: 18 октября 2012 года

Похожие произведения:

сериял «Семейка Аддams» (1964–1966)

«Корпорация монстров» (2001)

«Гадкий Я» (2010)

## УДАЧНО

- ЗНАКОМЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ПРОДУМАННЫЕ ЗАКОНЫ МИРА
- БОДРНА АНИМАЦИЯ
- ДЕТИ НЕ РЫДАЮТ НА ПРОСМОТРЕ

## НЕУДАЧНО

- ОЧЕНЬ ТИПОВОЙ СЮЖЕТ
- ВЗРОСЛЫЕ НЕ РЫДАЮТ НА ПРОСМОТРЕ

## ОЦЕНКА МФ

8

Hotel Transylvania

## Монстры на каникулах

Мы видели графа Дракулу во всех возможных амплуа: «ужас, летящий на крыльях ночи», убийца, галантный кавалер, нелепый атавизм, голодный зверь. Теперь мы увидим ещё и Дракулу-отца. Причём отца девушки-подростка. И это страшная сила!

**К** – Эти монстры убьют меня?  
 – Нет, пока они думают, что ты тоже монстр.  
 – На расизм смахивает.

**Белый парень Джонатан и вампир-расист Дракула**

Этот фильм категорически противопоказан снобам, циникам, любителям мрачной драмы, злой сатиры, страшных историй, взрослых шуток и брутальных персонажей. «Отель «Трансильвания», или, как его называли в российском прокате, «Монстры на каникулах», – настолько массовое и семейное кино, насколько это вообще возможно. Его действительно можно показывать детям, не боясь, что они внезапно испугаются или наберутся дурных словечек. Здесь вам покажут колоритных и невыносимо милых монстров, вечный конфликт отцов и детей, первую любовь. Здесь вам станцуют традиционный танец ктовочтогоразд и споют песню про «Дзынь». Вас рассмешат древним, как все зрелица, способом: показав уморительную гримасу, эффектно рухнув с лестницы или ляпнув что-нибудь некстати. Вы уйдёте с просмотром без потрясений и откровений, но с лёгким сердцем и улыбкой на лице. Потому что не улыбаться после такого фильма невозможно.

Любой массовый продукт построен на архетипах, и это нормально. Типовые сюжетные ходы и стандартных персонажей принято ругать, но от них никуда не деться. Нет штампа – нет узнавания, нет узнавания – нет юмора, нет сопереживания, нет ничего. И не надо обольщаться: придумать персонажа-вампира «не как у всех» – это та же самая игра на штампах, просто по принципу «от обратного». Итак, какой типовой набор мы имеем в «Монстрах на каникулах»? Мэвис: девочка-вампир,

бойкая, но ранимая, сто восемнадцать лет, рвётся посмотреть мир. Дракула: отец-одиночка, слишком мягкий, слишком заботливый и опекающий. Франкенштейн – нет, не изобретатель Виктор, а Чудовище – добрый толстяк при сварливой жене. Оборотень – отец бесчисленного выводка волчат; усталый и оттого немного скучный. Мумия – парень уже в летах, неутомимый весельчак. Гриффин – человек-невидимка, умный, но скромный. Пугливые гремлины, жеманные скелеты, мрачное зелёное желе, туповатые зомби, ведьмы, циклопы, мутанты, монстры всех цветов и габаритов. Все они изображены обычными семьями людьми. На мужчинах-монстрах офисные мятые пиджаки и галстуки, они приезжают отдохнуть с женами и детьми, вспоминают в сауне бурную молодость и ворчат на молодое поколение. Иногда они думают о людях и вздрагивают от ужаса и неприязни. Ах да, мы же забыли про главную занозу! Джонатан – человек, любитель фантастического кино, турист и немного балбес. Если бы это чудовище не вторглось в дружескую идиллию отеля, никакой истории не случилось бы.

Можно было бы сказать, что весь фильм построен на контрасте: человеческие пугливые монстры, монстроватый бесстрашный человек. Но это не совсем так. Любая хорошая история построена на контрасте, и эта, разумеется, тоже, тут даже не о чём говорить. На самом деле «Монстры на каникулах» построены скорее на игре с образами. На развернутом представлении о том, какой могла бы быть обычная жизнь устоявшегося архетипа. Мы уже знаем, как оборотень охотится на людей. Но какой он семьянин? Как он ведёт хозяйство? У него ведь четыре сыночка, лапочка дочка и ещё три с лишним десятка сыночков, если не сказать «щеноков». И все щеночки, кстати, приползают к ним с мамой в кровать по ночам. Вам смешно, а он не высыпается. Или, например, как путешествует Чудовище Франкенштейна, если от любой встречки оно норовит развалиться на куски? Ясно как – посыпает сам себя почтой: дёшево, надёжно и доставка к дверям. А вы знаете, как здорово Гриффин играет в шары? Нет? И не знаете, он же невидимка. Все эти и другие подробности чудовищного быта делают «Монстров на каникулах» такими неотразимыми. Неизбывательные детали, казалось бы. Но именно в продуманных деталях – сердце любой истории. Причём все детали вписываются в рамки архетипа – сценаристы и художники играют по правилам. А вот анимация здесь, кстати, не совсем обычна. Современные полнометражные мультфильмы следуют традиции Диснея – аниматоры рисуют реалистичное движение, заставляющее нас поверить, что перед нами не картинка, а живой персонаж. В «Монстрах» же царит гротеск. Анимация в этом фильме родом из мультиков Тэksа Эйвери (автора Багза Банни и Даффи Дака): слегка утрированные движения, преувеличенная мимика, невозможные фортели. Зрителю, привыкшему к менее сумасшедшей анимации, может быть тяжело наблюдать экшн-сцены в отеле. Зато дети должны остаться в восторге.



Яркое, смешное, действительно доброе семейное кино, пригодное для просмотра с детьми. Никаких подвохов, скрытого сарказма или мрачной атмосферы. Многие хэллоуинские шалости и угощения.

Текст: Максим Фефелов



**Жанр:** городское фэнтези  
**Страна:** США  
**Создатели:** Стивен Карпентер, Дэвид Гринуолт, Джим Коуф  
**В ролях:** Дэвид Гвинтоли, Рассел Хорнбис, Битси Туллок, Сайлас Вейр Митчелл, Регги Ли, Саша Ройз, Бри Тернер  
**Возрастной рейтинг:** 16+  
**Мировая премьера:** 28 октября 2011 года  
**Продолжительность:** 22 серии по 42 минуты  
**Статус:** идёт показ второго сезона  
**Официальный сайт:** nbc.com/grim

## СЕРИАЛ Grimm

# Гrimm

Детектив Ник Беркхардт спокойно живёт в Портленде, хорошо делает свою работу и готовится к свадьбе. Но вдруг он ни с того ни с сего узнаёт, что входит в древний орден «Гrimm», члены которого охотятся на мифических существ, скрытоно живущих среди людей. Теперь ему придётся не только работать копом, но и обучаться ремеслу Гrimма.

Идея создать собственное шоу пришла продюсеру Дэвиду Гринуолту в те времена, когда он ещё работал над культовым сериалом конца девяностых «Баффи – истребительница вампиров» Джосса Уидона. Поднабравшись опыта и взяв за основу «Баффи», Гринуолт и его коллега Джим Коуф придумали новую уникальную концепцию. Вместо набивших оскомину вампиров, оборотней и демонов появились мифологические существа из сказок братьев Гrimм. А протагонистом стал молодой полицейский, которого втянули в древнюю войну охотников и монстров. В конце 2010 года создатели предложили проект каналу NBC, а уже в марте 2011-го в Портленде начались съёмки.

Несмотря на то, что в основу серий легли сказочные сюжеты, «Гrimm» рассчитан скорее на взрослую аудиторию. Подчёркнуто мрачная атмосфера Портленда, динамичные схватки Ника с противниками и качественные спецэффекты – сериал быстро привлек внимание зрителей. Яркая pilotная серия, написанная и снятая самими создателями, собрала у телезриторов шесть с половиной миллионов зрителей. Да и критики дали проекту положительные оценки. Не последнюю роль в этом сыграли детали оформления: цитаты из сказок в начале каждого эпизода, подзабытые музыкальные хиты прошлого и ненавязчивый чёрный юмор.

Каждая серия представляет собой аллюзию на известную сказку в современных декорациях. Всякий раз она знакомит героя (а вместе с ним и зрителя) с новым мифологическим персонажем. Авторы смогли совместить в одном сериале полицейский детектив с мистическим триллером и приправить всё это драмой. Внимательные зрители могут заметить и политический подтекст: в уставе организации

## КАК СОЗДАВАЛСЯ «Гrimm»

То, как каждый персонаж меняет свой облик, – изюминка этого сериала. К созданию спецэффектов были привлечены настоящие профессионалы. Среди них – мастер по гриму Барни Бурман, создававший эффекты для блокбастера Дж. Дж. Абрамса «Звёздный путь», и специалист по компьютерной графике Джим Кларк, работавший над «Хеллбоем». И это не считая целого штата художников, рисовавших уникальную внешность для каждого сказочного персонажа. Для реалистичной анимации превращения команда решила использовать трудоёмкий и дорогостоящий способ многоступенчатой съёмки. Каждая сцена с участием существ делалась в несколько этапов. Сначала в павильоне снимали актёра с прикреплёнными к лицу мимическими датчиками. Затем накладывали грим и снимали уже на плосадке. А потом удаляли грим и снимали в третий раз. Наконец, в студии накладывали на отснятый материал компьютерные эффекты. Такой тщательный подход к визуальным эффектам очень редок в телешоу – на сериалы обычно тратят существенно меньше ресурсов, чем на большое кино.

«Вератт» угадываются идеи национал-социализма, а движение «Лауфер» напоминает Французское сопротивление времён Второй мировой войны.

К сожалению, придумав самобытный и интригующий мир, сценаристы не смогли его грамотно подать. Нелогичность многих сюжетных поворотов, шаблонность второстепенных персонажей и чрезмерно неспешное развитие событий портят общее впечатление от просмотра. Хотя исследовать вместе с героем мир, постигать его законы и узнавать о новых существах довольно увлекательно. К тому же, развернув в первом сезоне общую картину, во втором создатели обещают уделить больше внимания магистральному сюжету.

«Гrimm» не претендует на звание тяжеловеса вроде «Остаться в живых», но представляет собой весьма достойное зрелище. Городское фэнтези – малоосвоенный и перспективный жанр, уже доказавший свою популярность. Высокие рейтинги первого сезона позволили снять второй. Его премьера состоялась 13 августа этого года. Вполне возможно, что за сериалом последует полнометражный фильм, а затем сформируется отдельная франшиза.



ИТОГ

■ По способу убийства можно многое узнать об убийце

### УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЙ МИР
- КАЧЕСТВЕННЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ
- МРАЧНАЯ АТМОСФЕРА

### НЕУДАЧНО

- РАЗМЫТЫЙ СЮЖЕТ
- СКУЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- НЕПРОДУМАННЫЙ СЦЕНАРИЙ

### ОЦЕНКА МФ

8



Текст: Ксения Аташева



Жанр: научная фантастика  
Страна: США  
Создатели: Чарли Бин, Бонни МакБерд, Стивен Лисбергер  
Возрастной рейтинг: не присваивался  
Роли озвучивают: Брюс Бокслейтер, Элайджа Вуд, Лэнс Хенриксен  
Прокат в России: Disney XD  
Премьера в России: октябрь 2012 года  
Продолжительность: 18 серий по 32 минуты  
Статус: закончен первый сезон

## СЕРИАЛ

TRON: Uprising

1 СЕЗОН

# Трон: Восстание

Молодой механик Бек чинил светоцикли, тусовался с друзьями и представить себе не мог, что скоро станет лидером революции. Но когда его родной город захватили войска генерала Теслера, кто-то должен был выступить против творимого ими беспредела. Под чутким руководством легендарного воина Трона Бек начал борьбу за свободу программ.

– Что же мне делать?  
– Стать новым Троном.  
Бек узнаёт о своём предназначении

Вдохновившись успехом фильма «Трон: наследие», студия Disney продолжила реанимировать франшизу тридцатилетней давности. Задача амбициозная. И сложная — из-за колossalного временного разрыва между оригинальным «Громом» и «Наследием». Простор для воображения открывается огромный, но ведь важно ещё, чтобы новые и старые скожеты не противоречили друг другу. История Бека на удивление изящно вписалась в канон вселенной. В «Наследии» Кевин Флинн обмолвился о том, что в созданном им компьютерном мире назревает революция, и события «Восстания» подтверждают его догадки. Но сериал посвящён не массовым побоищам, штурмам и политическим интригам, а становлению героя, способного повести за собой свободные программы.

Ко всем без исключения здешним персонажам быстро проникаешься искренней симпатией. Несмотря на фантастический антураж, Бек не гений и не мессия, а обычный парень, решивший бороться за правое дело. Начал Бек с хулиганства и, возможно, на этом бы и остановился, если бы не встретил великого защитника системы — Трона. Того самого Трона, который победил Сарка и помогал Флинну строить собственный виртуальный мир. Легендарный воин получил страшные шрамы и сильно ослаб в неравном бою с тираном Клу, но не сдался. Трон сделал Бека своим преемником, стал ему строгим, но мудрым наставником. Конфликт между их характерами разителен. Бек молод, наивен и импульсивен. Трон умудрён жизненным опытом и во многом успел разочароваться. Герои вечно препираются, но остаются друзьями, что бы ни случилось.

Каждый из эпизодов до предела наполнен действием. Гонки на светоциклах, драки и головокружительные акробатические трюки стали неотъемлемой частью жизни Бека. Бесстрашный герой спасает программы от гибели, теряет память и крадёт секретные военные разработки. При этом он успевает жить нормальной жизнью и общаться с друзьями. Последним авторы сериала уделили немало внимания, и не зря: именно через призму их восприятия видно, к чему ведут подвиги Бека. Для одних он стал героем, для других — безумцем, который подвергает окружающих опасности. С каждой новой миссией, с каждой освобождённой программой слава о нём распространяется всё дальше. Мир системы понемногу меняется, и наблюдать за этим не менее увлекательно, чем за кульбитами и поединками главного героя.

Злодеи на фоне Бека и его товарищей смотрятся блёклы. Если у тирана Клу есть собственная идеология и затаённая на создателя обида, объясняющие его действия, то генерал Теслер с приспешниками оказались просто жестокими и жадными до власти мерзавцами. Приятное исключение только одно — красавица и умница Пэйдж, которую на тёмную сторону занесла череда обманов и предательств. В отношениях между ней и Беком даже проскальзывают намёки на романтику. Какой же диснеевский мультяшный без нежной любовной линии? Правда, счастливый финал в суровом цифровом мире может и не наступить...

Смотрится «Восстание» отлично. Уровень графики для телесериала более чем достойный, анимация

## ЭТО ИНТЕРЕСНО

Сериал стоит посмотреть с оригинальным звуком. Свои голоса героям «Восстания» подарили известные звёзды кино. Так, Бека озвучивает Элайджа Вуд, сыгравший Фродо во «Властелине Колец», а генерала Теслера — звезда «Чужих» и «Тысячелетия» Лэнс Хенриксен. За Трона же говорит сам Брюс Бокслейтер, воплотивший на экране образ героя ещё в классическом фильме 1982 года. В одной из серий появляется и Кворра, озвученная Оливией Уайлд.



Даже разменяв седьмой десяток, Брюс Бокслейтер не отказывается озвучить любимого персонажа



Разогласия Трона и Бека могут привести к драке



Сражающаяся на стороне Теслера Пэйдж раньше была врачом

плавная, и на спецэффекты авторы не поспутились. Смущает только одно: создатели серьёзно отошли от визуального стиля серии. Мир «Трона» подрастерял антураж чуждой для человека виртуальной вселенной. Родной город Бека похож на обычный ночной мегаполис с небоскрёбами в неоновых огнях. Выглядит всё равно неплохо, но видно, что искать оригинальные решения дизайнеры даже не пытались. То же и со звуком: саундтрек задаёт действию ритм и атмосферу, но вряд ли запомнится зрителям.



ИТОГ

Яркий и увлекательный сериал о становлении героя, без лишнего пафоса и морализаторства. Подарок фанатам «Трона» и любителям добрых американских мультфильмов.

## УДАЧНО

- ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ЯРКАЯ ГРАФИКА
- МНОГО ДЕЙСТВИЯ
- НЕУДАЧНО
- ОТСУТСТВИЕ ОТ СИРИИ
- ПРИМИТИВНЫЕ ЗЛОДЕИ
- МАЛО ЗНАКОМЫХ ГЕРОЕВ

ОЦЕНКА МФ

8



# Natsuyuki Rendezvous

Хазуки любит хозяйку цветочного магазина Рокку. Она же никак не может забыть своего умершего мужа Симао, а тот, в свою очередь, не спешит покидать жену и живёт в стенах магазина в виде призрака. Но решительному и, главное, живому Хазуки никакой дух не конкурент. Поэтому после нескольких неудачных попыток испортить отношения Хазуки с Роккой призрак просит соперника всего на денёк одолжить ему тело. Хазуки по пьяни соглашается, но Симао не спешит возвращать тело законному владельцу.

\* \* \*

Отыскать среди аниме приличную мелодраму без гаремов и школьных страданий непросто. Из достойных образцов жанра за последние годы вспоминаются разве что Nana и Paradise Kiss. В ушедшем сезоне к этому недлинному списку добавилась Natsuyuki Rendezvous — пронзительно печальная история о любовном треугольнике между обычным парнем, безутешной вдовой и ревнивым призраком её супруга.

Начинается сериал с лёгких шуток и нелепых ситуаций, но постепенно тон повествования становится всё серьёзнее. Героям приходится делать непростой выбор: жить воспоминаниями или рискнуть построить будущее.

Ситуации в сериале показаны жизненные, но проиллюстрированы они ярко. Сделать местом действия магазин флориста было отличной идеей: кадр постоянно украшают композиции из цветов.

**Итог:** затянутая, но невероятно красивая психологическая мелодрама для зрителей, переросших однотипные школьные аниме.



## Jinrui wa Suitai Shimashita

В далёком будущем человеческая цивилизация пришла в упадок. Вершиной эволюции стали феи — миниатюрные существа, способные творить чудеса. Со стороны людей с феями поддерживают контакт переговорщики. На эту редкую и престижную работу и устроилась главная героиня сериала, наивно рассчитывавшая на простую спокойную жизнь...

\* \* \*

От милой растрёпанной девочки и хрестоматийных маленьких феек как-то не ожидаешь злых шуток и пародий на проблемы современного общества. А начинаются они с первых же минут эфира. Шутки здесь посерёзнее, чем в рядовых комедиях. С лучезарными улыбками на лицах феи изобретают наркотики, строят фабрики по производству еды из мусора и устраивают временные пародаксы. Если часть шуток проста и очевидна, то в остальные придётся вдуматься, чтобы провести аналогии с реальностью.

Контраст формы и содержания и находчивость сценаристов не перестают удивлять до самого финала. Единственное, чего действительно не хватает сериалу, так это общего сюжета. Каждая из серий представляет собой зарисовку о какой-либо ситуации, но связи между ними нет никакой.

**Итог:** оформленная в пастельных тонах неглупая сатира на современное общество, страдающая от недостатка сквозного сюжета.



«Свидание под летним снегом»

Формат: TV, 11 серий

Студия: Doga Kobo

Режиссёр: Ко Мацуо

## Новости аниме

### Вспомнить всё

К выходу готовится мистическая мелодрама Amnesia, снятая по мотивам одноимённого симулятора свиданий для девочек от Idea Factory. Его героиня просыпается одним прекрасным утром, лишившись всех воспоминаний о своём прошлом. Помочь ей вернуть память берётся симпатичный дух Орион, но его задачу осложняет появление незнакомца, назвавшегося парнем герoinи. Скорее всего, нас ждёт банальный сериал с наивной беспомощной девушкой и толпой молодых людей, но, по крайней мере, выглядеть он должен красиво.



августа начинаются события игры, по которой снимут аниме

### Романтика в вампирском королевстве

Люди, которые фанатеют от паранормальных созданий, в аниме не редкость. Главным же героем готовящейся к экранизации манги Blood Lad стал молодой, но могущественный вампир Влад, обожающий кино, игры и комиксы из мира людей. Он даже влюбился в забредшую на огонёк девушку, но та вскоре погибла и стала призраком. Однако Влад не отчаялся. Съёмками этой романтической комедии займётся студия Brains Base.



8 эпизодов — тираж четырёх томов манги о влюблённом и боевитом вампире

### Орелигии с юмором

По добрую и смешной манге Saint Young Men Хикару Накамуры (автора Arakawa Under the Bridge) снимут целых два аниме. К восьмому тому приложат DVD, а позже на экраны выйдет и полнометражный фильм. Анимировать комедию о том, как Иисус и Будда отдыхают от дел небесных, развлекаясь инкогнито в современном Токио, взялась студия A-1 Pictures.

Режиссёром выступит Норико Такао, работавшая над милейшими сериалами Lucky Star и K-ON! Проект обещает быть очень интересным, а за пределами толерантной Японии может стать и скандальным.



место занял пятый том манги в еженедельном чарте продаж



Редактор: Евгений Пекло

## ЗА МЕСЯЦ ПОИГРАЛ:

War Thunder

Предельно далёкая от фантастики игра, где много неба, воды и самолётов. Самолётики сделаны реалистично, физика великолепна, графика тоже удалась. Единственное, что направляет, — динамика: от края карты до зоны боевых действий лететь не близко, а развлечений в это время никаких. Но всем поклонникам авиасимуляторов и реалистичной войны на технике должно понравиться.

# ИГРОВОЙ КЛУБ ВИДЕОИГРЫ

Посетив «ИгроМир», я вернулся в некоторой задумчивости. С одной стороны, наконец-то образовался материал на превьюшки; с другой — выявилось много проблем. Выставки, хоть игровые, хоть автомобильные, всегда славились обилием женских тел разной степени обнажённости. Казалось бы, представители сильной половины человечества, которых на подобные выставки регулярно заносит, должны быть счастливы. Но вот я, скажу прямо, недоволен таким обилием телес. Будь я простым посетителем выставки, который пришёл расслабиться и поглазеть, всё было бы замечательно. Но я прихожу на выставку работать, а не глязеть и расслабляться. И танцующие или косплеющие девицы меня преизрядно отвлекают от главного — игр и людей, которые их создают. А без концентрации хороший материал достать сложно.

Впрочем, сложно — не значит невозможно: прокачав выдержку и концентрацию, можно уехать с кучей материала. А что сами девушки? Им-то каково ходить много часов подряд в одном купальнике по проходному выставочному залу? Я с выставки увозю материалы, а эти бедняжки что — простуду и цистит? В идеале, конечно, хорошо бы внедрить некие стандарты скромности для выставочных костюмов. Пусть в курточках и пальтишках ходят, привлекая внимание посетителей улыбкой и глазами, а не... ну вы меня поняли. И работать легче, и здоровье не страдает, и публика слюной не истекает. В конце концов, у нас же выставка игр, а не ночной клуб или показ никнего белья!

А то дело дошло до того, что для детей организовали специальный зал — чтобы на взрослые игры не смотрели и с малоодетой тётей случайно не столкнулись. Наверное, это правильное решение: и папы довольны, и мамы с чадами не теряют душевного спокойствия. Но девушек всё равно жалко.



## Всадники Рахана на просторах Online

«Властелин Колец онлайн» развивается неспешно, но масштабно. За четыре года существования игра пока добилась лишь до событий третьего тома, зато регулярно радует игроков новыми обновлениями, заметно расширяющими и без того немаленький мир. Масштабное дополнение «Всадники Рахана» открыло восточные пределы государства, знаменитого на всё Средиземье своими скакунами и бесстрашными воителями. Теперь максимальный уровень игрока подрос до отметки «85», а персонажи освоили верховую езду. Лошади — не просто обычные маунты: в бою они умеют здорово лягаться и кусаться, помимо того, урон от удара с насекомой значительно выше. А карта восточного Рахана вообще стала самой большой локацией за всю историю игры!

## Новый космосим от Криса Робертса

Крис Робертс, автор серии Wing Commander, игр Privateer и Freelancer, работает над новым проектом. Star Citizen будет глобальным космическим симулятором с огромной свободой выбора, возможно — смесью онлайновой и одиночной игры. Внутри глобального проекта будет размещаться небольшая игра в стиле Wing Commander. Star Citizen создаётся только для PC, а финансировать игру пытаются в том числе и за счёт игроков — на сайте игры организован сбор двух миллионов долларов.



## Гильермо дель Торо мечтает о сотрудничестве с Valve

Гильермо дель Торо не опускает руки и продолжает биться за inSANE, от которого THQ отказалась по финансовым соображениям. Напомним, что inSANE планируется как трилогия в жанре ужасов. Дель Торо ведёт переговоры с разработчиками, которые согласились бы взяться за inSANE. Никаких конкретных договорённостей пока не достигнуто, но режиссёр признался, что мечтает сотрудничать с Valve Software — Гильермо назвал себя давним поклонником игр этой компании. Реакция самой Valve на предложение режиссёра неизвестна, что, впрочем, неудивительно: inSANE должна иметь большой открытый мир, а у знаменитой студии плоховато с выпуском подобных игр.



## Потеря в Epic Games

Трекущие отставки продолжают сотрясать игровую индустрию. На этот раз покинуть насиженное место решил знаменитый дизайнер Клифф Блэжински (Unreal Tournament, Gears of War). Клифф покидает Epic Games, но не исключено, что он вскоре создаст новую студию. Блэжински заявил: «Пришло время взять столы необходимую паузу». Это неудивительно: дизайнер работал почти без передышки два десятка лет.

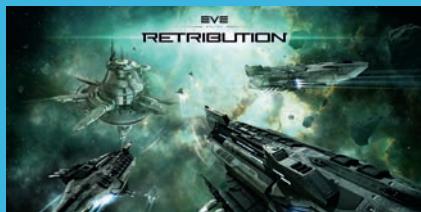
О масштабе этой фигуры красноречиво высказался основатель и исполнительный директор Epic Games Тим Суни: «За двадцать лет в Epic Клифф Блэжински превратился в настоящий феномен игрового дизайна, вклад которого в серии Unreal и Gears of War сделал игровую индустрию такой, какой мы знаем её сегодня».



# КОРОТКО

## EVE Online за рубли

EVE Online окончательно добралась до России. Одновременно с открытием русского сервера появилась возможность платить за подписку рублями. А на 4 декабря намечен выход 18-го бесплатного обновления EVE Online: Retribution.



**399** рублей в месяц стоит  
подписка на EVE Online для  
российских игроков с 1 ноября

## Тёмные эльфы для «Героев 6»



В Might & Magic: Heroes 6 вместе с новым дополнением появится ещё одна раса — тёмные эльфы, а также новый замок — Подземелье (Dungeon). Занятно, что у анонсированного DLC ещё нет названия.

**6** фракций будет в игре после выхода этого дополнения

## Борись за права покемонов!

Некоммерческая правозащитная организация People for the Ethical Treatment of Animals («Люди за этичное обращение с животными») усмотрела в игре Pokémon: Black and White 2 пропаганду жестокого обращения с животными. Впрочем, это не первый случай громких и беспочвенных претензий PETA к Nintendo, что заставляет всерьёз задуматься: уж не скрытая ли это PR-компания?



**800** сторонников PETA по всему миру насчитала газета Washington Post

## Divinity: Dragon Commander

РЫБАБЕТАЯ

На «ИгроМире» было много хороших игр. Но когда меня спрашивали, какой проект был лучшим, я, не задумываясь, отвечал «Dragon Commander».

Проект этот действительно необычный. В одном гобелене оказались переплетены стратегия с воздушными боями в духе Homeworld, пошаговый режим с провинциями в стиле игр от Paradox, коллекционная карточная игра и ролевые приключения, где не раз предстоит делать выбор с далеко идущими последствиями. Конечно, традиция мешать стратегию и приключенческие компоненты восходит ещё к Uncharted Waters, но по своей оригинальности Dragon Commander затыкает за пояс даже «Космических рейнджеров»!

Первый удар в челюсть с целью уронить её на пол наносит игровой мир. Перед нами Ривеллон, каким он был за тысячу лет до событий «Divinity 2: кровь драконов». Магия слилась с технологией, а стимпанк — с фэнтези. Здесь игрок представлен на поле боя драконом, у которого на спине прикреплён ракетный ранец, за главного советчика отдувается гоблин, а в ёёны можно взять принцессу нежити, которая неможечко... мёртвая.

Не успеваешь оправиться от одного удара, как игра добавляет новые. Игровой процесс глубокий и многогранный, словно игру собирали из доброго десятка проектов поменьше. Вся приключенческо-стратегическая часть разворачивается в пошаговом режиме на глобальной карте, а воздушные (других тут нет) сражения идут в режиме реальном. Нам доводится роль эдакого оборотня, умеющего превращаться в крылатую рептилию, чтоб враги на полях сражений не скучали. Герой возглавляет немаленькую армию, занимается политикой и дипломатией, организовывает оборону и нападение, а ещё утрясает конфликты на летающей цитадели «Ворон». И это ещё большой вопрос, что интереснее — рассекать по воздуху в шкуре дракона, сжигая врагов и поддерживая огнём свои войска, или тактично объяснять мёртвой принцессе, что главное в мире — это любовь, а то, что она не сможет родить красавца-принца, — пустяки, дело житейское. Доказали? Получим коллекционную карту, которая сильно поможет нам при планировании атаки на очередную провинцию.

В Dragon Commander придётся постоянно принимать важные решения. Собрав вокруг себя пёструю компанию из карликов, эльфов, нежити, гоблинов, людей и ещё чётр знает кого, герой вынужден постоянно искать баланс в отношениях,

чтобы, не дай дракон, не допустить драк внутри коллектива или не утратить доверия одной из рас. Куда лететь, кого послушать, на ком жениться — все эти решения мгновенно повлияют на отношение каждой из фракций к игроку. Последствием может стать мятеж в одной из подконтрольных провинций или же получение улучшенных доспехов от мастеров-карликов. Ну и, конечно, наши решения в итоге сформируют финал истории.

В игре можно будет улучшать как своего героя-дракона, так и остальные войска. Повышению боеспособности служит, помимо ролевого развития, ещё и древо технологий, по которому можно продвигаться и усилиями учёных, и за счёт успехов в дипломатии. В одиночной кампании мы всегда играем за Пламенного рыцаря (человекодракона); в мультиплеере будут и драконы-импы, и драконы-гномы, и даже эльфодракон. Отличия между ними заключаются в стартовом наборе личных умений и доступном наборе войск. В процессе сражения игроки смогут открыть новые умения для своих подопечных.

В общем, у глобально-ролевого «Эадора» появился достойный конкурент. Dragon Commander чертовски красив, очень необычен и полон новых идей. Будем ждать, затаив дыхание!

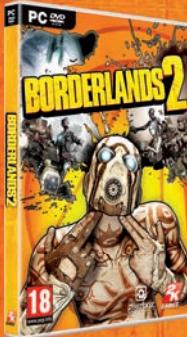
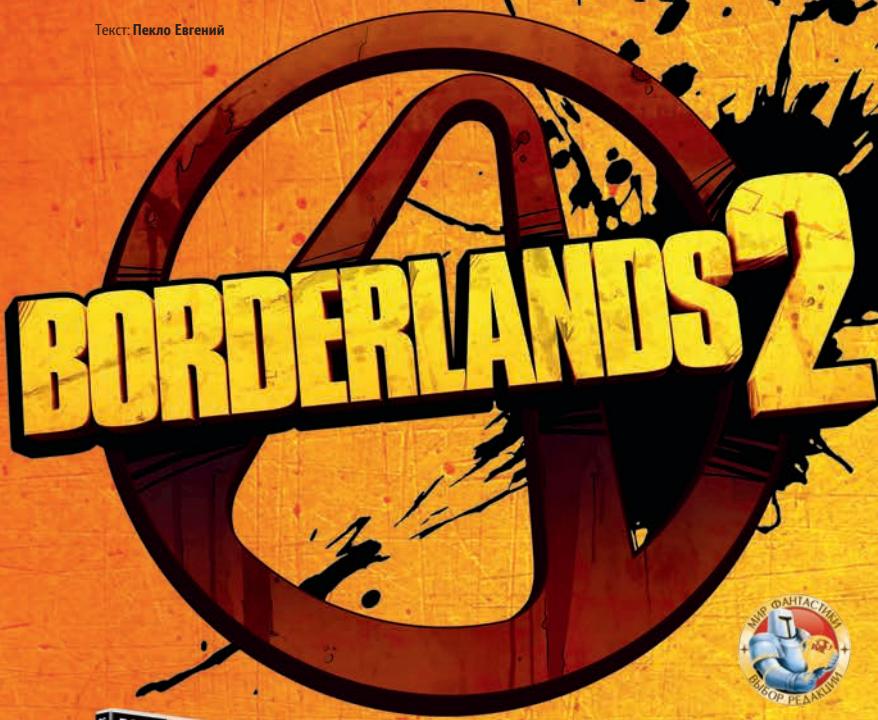


Жанр игры:  
стратегия, ролевая игра

Разработчик: Larian Studios  
Издатель в России:  
«1С-СофтиКлаб»

Дата выхода на PC:  
2013 год





ЖАНР ИГРЫ:  
БОЕВИК С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG  
РАЗРАБОТЧИК:  
GEARBOX SOFTWARE  
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:  
«1С-СОФТКЛАВ»  
ИГРАЛИ НА:  
PC



Итак, первое Хранилище оказалось всего лишь тюрьмой для какого-то хтонического родственника Ктулху. Впрочем, Искатели всё равно старались не зря: после гибели чудища на планете обнаружились запасы уникального полезного ископаемого — иридия. Корпорация Нурегон вп плотную занялась разработкой недр, попутно пытаясь найти второе Хранилище. Возглавляет операцию некий Красавчик Джек, который чертовски обаятелен, дьявольски умён и сатанински хитёр. Конкуренты ему не нужны, поэтому все искатели Хранилища — как старые, так и новые — нещадно истребляются. Впрочем, от диктатора перепадает на орехи и другим обитателям планеты, поэтому на Пандоре быстренько организовывается Сопротивление. Простой поначалу сюжет постепенно берёт хороший разгон, радуя игрока крутыми виражами и восхитительной развязкой.

Новая команда героев ничем не уступает старой: у каждого персонажа своя история, свои задачи, навыки и любимое оружие. Одновременно играть можно проходить группой до четырёх персонажей, причём все четверо могут быть одного класса. А вот играть в одиночку не стоит: получается намного дольше и заметно сложнее.

Интересно, что настоящие герои этой истории — окружающие персонажи, а вовсе не наши прожжёные бойцы. Особенно удался Джек — такого харизматичного и язвительного злодея мир не видывал со времён «Тёмного рыцаря».

НОВАЯ КОМАНДА ГЕРОЕВ НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ СТАРОЙ: У КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА СВОЯ ИСТОРИЯ, СВОИ ЗАДАЧИ, НАВЫКИ И ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ

Пандора — это довольно часто встречающееся в фантастике название планеты. Но если для читателя оно ассоциируется со Стругацкими, а для киномана — с «Аватаром», то бывалый геймер сразу вспоминает Borderlands. Описать игру можно было четырьмя фразами: ураганная стрельба, комиксовая графика, чёрный юмор и охота за пушками. А вот вторая часть потребует ещё одного пункта, потому что Gearbox снабдила своё новое творение классным сюжетом.



В игре не так много гигантских боссов, как, скажем, в God of War, но крупные экземпляры попадаются часто

Вначале Красавчик кажется типичным опереточным «доктором Зло», который только и умеет, что строить коварные планы по захвату мира да кривляться. Однако очень скоро приходит понимание: Джек — тонкий, холодный манипулятор, который прикидывается дурачком лишь ради того, чтобы усыпить нашу бдительность. Едва кажется, что ты разобрался в этом персонаже окончательно, как он тут же преподносит новый сюрприз. Из сонма других замечательных характеров хочется выделить Тину — «самую опасную тринадцатилетнюю девочку на Пандоре». Тина тяжело переживает смерть родителей и разделяет свою боль с окружающими при помощи всевозможных взрывных устройств.

Великолепные диалоги перемежаются ураганной стрельбой. Противников здесь великое множество — это и бандиты всех мастей, и роботы «Гипериона», и местная живность. Монстры требуют к себе особого подхода: кто-то боится огненного урона, кто-то коррозийного, некоторым врагам есть смысл стрелять только в лицо, а у других неизвестно всё, кроме ног. Враги, в отличие от противников из первой части, очень умные: отлично комбинируют свои способности, нападают скопом, убегают с линии огня и активно используют укрытия.



Крупный успех: мы выиграли у однорукого бандита двенадцать кусочков ирида, специального ресурса, который можно обменять на дополнительное место в инвентаре





Если подуть в этот стильный рог, появится рейдовый босс

**ВРАГИ, В ОТЛИЧИЕ ОТ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, ОЧЕНЬ УМНЫЕ: ОТЛИЧНО КОМБИНИРУЮТ СВОИ СПОСОБНОСТИ, НАПАДАЮТ СКОПОМ, УБЕГАЮТ С ЛИНИИ ОГНЯ И АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЮТ УКРЫТИЯ**

Динамика у перестрелок бешеная, поэтому к подбору вооружения надо относиться очень серьёзно. Оружие в игре генерируется случайным образом, но в определённых рамках: по мере прохождения попадаются всё более и более мощные образцы. Помимо вида оружия — пистолет, автомат, винтовка, дробовик, РПГ, снайперская винтовка, — важную роль играют его качество (обычное, редкое, уникальное) и firma-производитель. У каждой марки свои фишки вроде увеличенной обоймы или исключительной точности, а также фирменный стиль. Например, стильные пластиковые «игрушки» от Maliwan словно прибыли из мира Mass Effect или вселенной «Звёздного пути», классические пушки от Tediore напоминают современные пистолеты и дробовики, а Jacobs делает своё оружие похожим на творения оружейных мастеров Дикого Запада.

Визуальная составляющая игры великолепна, правда, всей красотой смогут насладиться лишь обладатели компьютеров. В Borderlands 2 реализованы новейшие технологии от NVIDIA, и теперь игроки могут наблюдать интерактивные жидкости, разрушаемые ткани и отличные частицы дыма. Музыкальное сопровождение получилось неожиданно мощным и разнообразным — как раз под стать пародийному космическому вестерну с лихими перестрелками.

**Итог:** великолепная игра, совмещающая в себе лучшие наработки сценаристов, художников и геймдизайнеров. Десятки часов за игрой пролетают незаметно. Gearbox сделали очень серьёзную заявку в номинации «Игра Года». Всем неравнодушным к боевикам и чёрному юмору Borderlands 2 пропускать категорически нельзя.

**ОЦЕНКА МФ**

**9**



Инопланетные твари зажимают героя в угол. Самое время применить свой особый навык и разложить турель!



**ЗЕРО**

убийца  
Убийца может становиться невидимым, что позволяет ему незаметным подобраться к врагу на расстояние удара мечом. А ещё он говорит хххх



**САЛЬФАДОР**

шизострел

Шизострел любит нащипывать врагов из двух пушек сразу. В состоянии боевой ярости он уничтожает врагов намного быстрее остальных



**МАЙ**

сирена

Сирена, в отличие от прошлой части, владеет фазовым захватом, что позволяет ей подвещивать неприятелей в воздухе, на время выводя их из боя



Мехромантка, которую добавили в DLC, вызывает себе на помощь мощного робота, который самостоятельно перемещается и шинкует врагов



**ГАЙКА**

мехромантка



**ЭКСТОН**

специаловец

Специаловец, как только становится горяч, достаёт из гаганника мощную складную турель, а при правильном развороте — сразу две



**Torchlight 2**

7

БАЛЛОВ



- **ЖАНР ИГРЫ:**  
боевик, ролевая игра
- **РАЗРАБОТЧИК:**  
*Runic Games*
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:**  
«1С-СофтверКлаб»
- **ИГРАЛИ НА:**  
PC

Давным-давно, в далёкой-далёкой конторе Runic Games, собирались вместе создатели великой и ужасной *Diablo* и творцы нескольких не очень удачных её клонов – *Mythos* и *Fate: Undiscovered Realms*. Имея в распоряжении солидный запас человеческих ресурсов, эти разнокалиберные разработчики преступили к созданию своего персонального «убийцы *Diablo*». Начать решили с малого: первый *Torchlight* напоминал этакое демо полноценной игры с заделом на будущее, где тестировалось авторское видение фэнтези с примесями стимпанка да обкатывались некоторые игровые механики. Эксперимент оказался успешным и был благосклонно принят игроками, поэтому спустя несколько лет на свет появился полноценный *Torchlight* под номером «2», с кооперативным режимом, PvP и прочими радостями.

Разработчики последовали по дорожке, проторенной рогатым *Дьябло*, руководствуясь принципом «брать и удваивать»: практически все элементы первой части было помножены на два, а в некоторых случаях и на более солидные цифры. Мир вырос в размерах и стал значительно проработаннее. Жизни ему придали погодные эффекты, смена дня и ночи, обилие разнообразных персонажей и толика безумия. Банальными оборотнями да гоблинами дело не ограничилось – на игрока с визгом кидаются живые грибы-самоубийцы и летающие тараканы, вооружённые вилками. Стимпанк напоминает о себе ходячими турелями, эмберными механизмами и большими человекообразными роботами. Кентаврообразные, впрочем, тоже иногда встречаются.

Повинен в этом нашествии всевозможных созданий, как ни странно, протагонист из первой части – Алхимик, заразившийся порчей эмбера и напяливший на себя костюм Железного человека. Скопившееся в этой магической субстанции зло не могло просто так исчезнуть и стало причиной новых бедствий. Как заведено, герой, вставший на путь разрушения, должен прихватить частичку своего предшественника, будь то камень души, воткнутый в лоб, или магическое оружие. В нашем случае таковым предметом стало чёрное сердце Ордрака – причина всех бед и несчастий прошлого. Нахлобучив злополучный орган на посох, алхимик решил обрести с помощью полученного артефакта силу элементальных стражей, а заодно разрушить барьер, защищающий мир от неких враждебных незеримов. «Буря, скоро грянет буря!»

Если раньше сюжет подавался нам маленькими порциями, в основном в виде записей из дневника Алрика – этакого более молодого и бодрого Декарда Кейна, перешедшего на тёмную сторону, – то сейчас тяготы повествования легли на плечи NPC-персонажей, раздающих задания на каждом углу. Они постоянно посыпают героев спасать, собирать, убивать – в общем, выполнять стандартную работу искателя приключений.

Надо отдать должное разработчикам: у них отлично получилось растянуть прохождение игры, не сделав его при этом чересчур нудным. Как только примелькаются лесистые пригорки, затхлые склепы да покрывшиеся паутиной разрушенные храмы, настаёт время отправляться дальше, в уже ставшие традиционными для вторых актов пустыни, где придётся развлечь местного нахального джина и бороться с его главными врагами – злым собратом, а также обыкновенной скучой. Далее идут болотистые местности и захваченные незеримами техногенные магические зоны.

Печально, но приходится признать: графика хромает на обе ноги, да и те позаимствованы из первой части. Глаз то и дело цепляется за низкокачественные модели монстров и различных объектов. Окружение уровня практически отсутствует, и это негативно сказывается на атмосфере игры.



Система генерации случайных локаций выдает исключительно лабиринты, без намёка на свободные пространства. Зато содержимое закоулков разнообразно: ловушки и элитные монстры, секретные ответвления локаций и многочисленные побочные задания, рычаги и механизмы, открывающие двери и наводящие мосты.

Везде, где проходят наши герои, они несут смерть и разорение в ряды угрожающих миру супостатов. У каждого игрока имеется питомец, умеющий кусать врагов за пятки и таскать к торговцам награбленное героем снаряжение, исправно принося обратно звонкую монету или эликсиры здоровья. Хотя бы в этом плане игра удобнее, чем *Diablo III*.

Четвёрка персонажей весьма разнообразна. У каждого есть выбор, биться ли в ближнем бою или поливать врагов градом свинца и магии с расстояния. Правда, впечатление несколько портит сильный дисбаланс навыков: одни буквально выкашивают все живое в радиусе видимости, а другие абсолютно бесполезны. Хочется верить, что это поправят в будущих обновлениях – разработчики не собираются бросать игру на произвол судьбы. Сейчас они заняты работой над бесплатными загружаемыми дополнениями и подумывают о расширении режима PvP.

Итог: неплохая игра для любителей жанра, способная завлечь на пару дней. Многих отпугнёт специфическая мультипликационная стилизация, скучноватое начало и небольшой дисбаланс навыков, но закоренелым фанатам *Diablo 2* проект наверняка придется по душе.

Текст: Павел Булыченко

## Prototype 2



- ЖАНР ИГРЫ: боевик, «песочница»
- РАЗРАБОТЧИК: Radical Entertainment
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «Новый Диск»
- ИГРАЛИ НА: PC

6  
БАЛЛОВ

**O**ригинальный Prototype был по-своему уникальным продуктом, который позволял игроку почувствовать себя кровожадным и неуязвимым монстром, способным бегать по стенам, срывать с танков башни и рвать врагов на части в буквальном смысле. Во второй части всё это никуда не делись.

Наш новый главный герой, здоровенный темнокожий амбал по имени Джеймс Хеллер, возвращается в Нью-Йорк с армейской службы где-то на Ближнем Востоке. К сожалению, встретить солдата некому: его жена и дочь погибли в новой вспышке вируса, повинен в которой, по слухам, лично Алекс Мерсер, переквалифицировавшийся в суперзлодея. Одержимый жаждой мести, Хеллер отправляется на поиски заклятого врага в самое пекло заражённого города и таки добивается своего. Но, как ни странно, вместо того чтобы растереть наглого человечишку в кровавую пыль, Мерсер заражает Хеллера своим вирусом, на-делив противника равными с собой силами...

История о двух запертых в полуразрушенном мегаполисе сверхсуществах на первый взгляд выглядит очень привлекательно, да и в противостоянии главного героя с собственным создателем есть определённый символизм. Впрочем, не обманывайтесь: после бодрого старта история предельно быстро скатывается в привычную трясину заговоров, предательств, гротескно жестоких расправ и «неожиданных» сюжетных поворотов.

Нью-Йорк (или Нью-Йорк Зеро, как его теперь называют) стал просторнее и куда красочнее, но нисколько не прибавил в убедительности. Здесь до сих пор в порядке вещей порвать на части десяток человек, закусить ещё дюжиной, а затем, завернув буквально за угол, влезть в спокойную толпу, которой словно бы и дела нет до учинённой вами резни. Глупость искусственного интеллекта сводит на нет любые попытки получить удовольствие от стелс-миссий. Местных NPC нисколько не смущает и не встревожит, если многолюдное вначале помещение стремительно опустеет, пока они будут неторопливо курсировать по округе, так что играть в прятки с этими тупоголовыми болванчиками неинтересно.

Ещё большую тоску наводят боссы, которые за редким исключением представляют собой сгустки чёрной биомассы с торчащими отовсюду щупальцами, клешнями, когтями и другими полезными приспособлениями. В лучшую сторону изменилась разве что ролевая система: она намного изящнее, чем в оригинале. Разработчики не хоронят игрока под лавиной открывающихся с каждым новым уровнем способностей, подходя к прокачке Хеллера куда обдуманнее.

Впрочем, это не спасло проект: разочаровавшись в финансово- потенциале франчайза, Activision распустила команду разработчиков вскоре после консольного релиза, так что третью часть «Марлезонского балета» мы, вероятно, уже не увидим.

**Итог:** всем поклонникам первого Prototype сиквел придётся по вкусу. А другую аудиторию и не планировалось привлекать.



Текст: Сергей Канунников

## Tekken Tag Tournament 2



- ЖАНР ИГРЫ: файтинг
- РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai Games
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: «1С-Софмайлб»
- ИГРАЛИ НА: PS3

9  
БАЛЛОВ

**T**ekken Tag Tournament 2 использует самый верный способ повеселить поклонников серии, не придумывая при этом почти ничего нового. На очередной турнир «Железного кулака» в командных боях собирались персонажи изо всех номерных частей Tekken, даже те, кто по основному сюжету уже погиб. Но поскольку игра не входит в канон, разработчики дали себе полную свободу.

В первую очередь бросается в глаза многообразие героев и используемых ими боевых стилей. Игровая механика осталась прежней, как и приёмы персонажей, – заново осваивать ничего не придётся. Бои проходят на полностью трёхмерных аренах и почти всегда командами два на два, это главное отличие от остальных частей серии.

В одиночном режиме всё традиционно: аркадные схватки, режим выживания и сражений на время. Сюжета как такового нет, кампании тоже. Единственная связная история встречается в режиме «Лаборатория боя», где Ли ЧАОЛАН пытаются построить совершенного боевого робота. Параллельно этот режим служит для обучения основам боевой механики Tekken – игрок ненавязчиво, с шутками, осваивает принципы, без знания которых не стоит рисковать заходить в сетевой режим. И хотя для использования командных атак придётся потренироваться, это компенсируется их мощью и зрелищностью. А вершин мастерства вроде длинных воздушных комбо сможет достичь только тот, кто действительно постараётся. Но просиживать над игрой часами никто не заставляет – провести пару схваток с компьютером или в Сети без рейтинга сможет каждый.

У игры удивительно положительный настрой. Бодрая электронная музыка, красочные арены, комичные заставки – всё это не похоже на традиционно мрачную историю семьи Мисима из других частей Tekken. По колоритности происходящего на аренах Tekken Tag Tournament 2 вплотную приближается к Mortal Kombat: схватка бурого медведя с киборгом на тропическом пляже для этой игры – совершенно нормальное зрелище. В плане графики никаких особых изменений со времён шестой части не случилось. Отличная анимация, красивое освещение – на игру приятно смотреть.

Хорошо доработан сетевой режим. Поиск теперь действительно находит противников, соответствующих уровню игрока, а возможность потренироваться скращивает ожидание. Да и качество соединения вполне на уровне – лагов и зависаний практически нет, а для файтинга это важнее всего. Запущен социальный сервис World Tekken Federation, который позволяет зарегистрировать команду для участия в турнирах с другими игроками и отслеживания статистики. Осталась и возможность менять внешность персонажей, открывая предметы в схватках или приобретая их за местную валюту.

**Итог:** огромный выбор колоритных героев, знакомая механика, яркие арены, бодрый саундтрек и качественный сетевой режим – Tekken Tag Tournament 2 определённо один из лучших файтингов на сегодняшний день.



# Фантастика из пластика



Текст: Ксения Аташева



Производство: Kotobukiya  
Страна: Япония  
Серия: Rebuild of Evangelion  
Высота: 24 сантиметра  
Стоимость: от 2500 рублей

1/6 Kaworu Nagisa Plug Suit Version

## Каору Нагиса в костюме пилота

К «Евангелиону» можно относиться по-разному: любить, ненавидеть, считать философским откровением или проходным шоу о гигантских роботах. Но место в ряду классики этот сериал получил давно и заслуженно, прежде всего — благодаря ярким и неоднозначным героям, которые в одночасье превратились в архетипы персонажей аниме. И хотя в серии полнометражных ремейков «Евы», к выходу которых и приурочен выпуск фигурки, герои претерпели существенные изменения, Каору Нагиса остался самым мудрым и таинственным из них.

В оригинальном сериале загадочный Каору, будучи по природе своей врагом человечества, стал лучшим другом Синдзи Икари и предал его. В недавнем фильме он, напротив, предотвратил конец света. Но «Евангелион» всегда сторонился однозначных трактовок и простых выводов, так что неясно, на чьей же стороне теперь окажется этот светловолосый красавец.

Возможно, поэтому скульпторы Kotobukiya изобразили Каору с загадочной полуулыбкой на лице

и печальным взглядом человека, обладающего за-претными знаниями. Облачённый в синий с чёрным костюмом пилота, он сидит на то ли недоделанном, то ли уже начавшем рассыпаться каменном изваянии Евы. При всей лаконичности смотрится Каору очень импозантно, не в последнюю очередь за счёт размера: масштаб 1/6 — один из самых больших для анимешных миниатюр, и скульптуры мужских персонажей в этой категории встречаются катастрофически редко.

Качество за счёт размера не пострадало. Швов не видно, и покрашена фигурка старательно. Костюм Каору расчертывают чёткие линии, металлические детали тускло поблескивают, черты лица аккуратные. На фигурке такого масштаба стоило бы также прорисовать тени и плавные переходы цвета, но благодаря тёмным тонам их отсутствие не бросается в глаза.

Отдельной похвалы заслуживает подставка. Она не только оригинально выглядит, но и занимает мало места. Сама фигурка никак на ней не закреплена, но при этом конструкция устойчивая и не рискует развалиться или деформироваться.

ОЦЕНКА МФ

8



Сидящий на руинах и блаженно улыбающийся Каору невольно вызывает ответную улыбку и островое желание взять его домой. Классика вроде «Евангелиона» не будет лишней ни в одной коллекции, а эта фигурка к тому же оптимально сочетает внушительный размер, качественную покраску и умеренную цену.





# Чёрный ящик

Текст: Евгений Пекло



Что: коллекционное издание игры для PC

Производитель: Blizzard

Серия: World of Warcraft

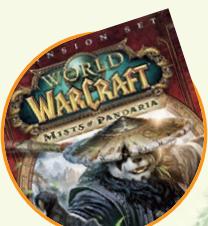
Стоимость: около 3000 рублей

ОЦЕНКА М.Ф.

8



ooooooooooooooo  
РАСКЛАДНАЯ КОРОБОЧКА, СТИЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ, ДВАДЦАТЬ КОМПОЗИЦИЙ. МУЗЫКА ЭПИЧНАЯ, ПОРЫ ДОВОЛЬНО ГРОМКАЯ. Хороший трофеи в коллекцию меломана!  
ooooooooooooooo



ooooooooooooooo  
ДВА DVD, ДВА ГОСТЕВЫХ ПРОПУСКА В WOW, КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ. Жаль, для установки необходимо иметь оригинальный WOW.  
ooooooooooooooo



ooooooooooooooo  
МАТЕРИАЛЫ ПРЕДСТАВЛЕНЫ КАК НА DVD, ТАК И НА BLU-RAY. В НАЛИЧИИ – ВИДЕО ИЗ ИГРЫ, РАЗНООБРАЗНЫЕ ИНТЕРВЬЮ, РАСКЛАДОВЫЕ АРТЫ. ОСТОРОЖНО, СУБТИТРЫ РАБОТАЮТ НЕ ВСЕД!

## World of Warcraft: Mists of Pandaria

Рынок с каждым годом всё больше и больше переходит на электронные продажи. Очень может быть, что лет через пять единственным способом купить игру на носителе будут именно коллекционные издания, а дисковые магазины сменят профориентацию, превратившись в этакие лавочки с кучей фантаффа. Впрочем, в этом нет ничего страшного: с каждым годом специальных изданий становится всё больше, а их оформление – всё лучше. Гора и нам присоединиться к веселью!

Это издание привлекает внимание в первую очередь свой коробкой: искусственно состаренный красно-коричневый «фолиант» с замечательным тиснением так и просится в руки. Внутри коробочки разместились редкой красоты артбук, коврик для мышки и диски с игрой, дополнительными материалами и саундтреком.

Blizzard знает толк в издании материалов по вселенным – достаточно вспомнить великолепный дизайн «Книги Каина». Обложка, рисунки, даже тип бумаги – всё работает на стилизацию под конкретную вселенную. «Пандаренский» арбук не стал исключением. В этой «книжке с картинками» всё продумано до мелочей. Рельефная обложка переливается на свету оттенками меди, а великолепная полиграфия заставляет сердце замирать. В общем, великолепная работа.

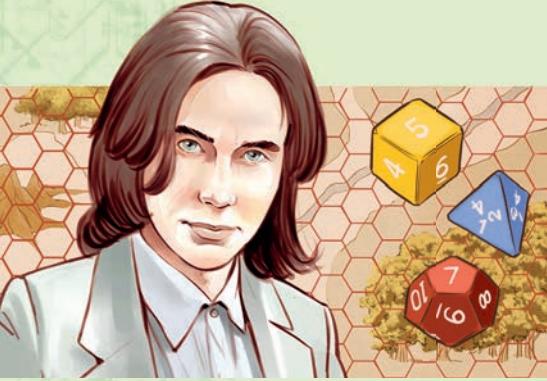
А вот коврик, не в пример артбуку, какой-то уж слишком обычный. Добротный, с чётким рисунком, – но всё равно это лишь двухслойный кусок пластика, а не тряпичная модель для настоящих геймеров. Профессиональную MMO-мышь по такому как-то совестно катать.



Электронных бонусов в издании много. Для самой WoW прилагаются цийлини – спутник и верховое животное. Обладателей StarCraft 2 это издание обогатит на два эксклюзивных портрета персонажей, а поклонникам Diablo III откроет новый рисунок на баннер.

**ИТОГ** Стильно оформленное издание с отличным артбуком, кучей дополнительных материалов и электронных бонусов. Однако хотелось бы увидеть в коробочке что-нибудь более солидное, чем фирменный коврик для мышки.





Ведущий: Петер Тюленев

### ЗА МЕСЯЦ:

Поиграл: Samurai Sword

Переработка карточного вестерна «Бэнг!» под средневековую Японию: ниндзя покидаются на жизнь сёгуна, самураи его защищают, а ронин хочет перебить их всех.

Прочитал: Валентина Антипина «Повседневная жизнь советских писателей»

Много любопытных подробностей, но тема фантастики совершенно не раскрыта.

# ИГРОВОЙ КЛУБ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Возвращаясь в конце октября из Эссена, испытываешь противоречивые чувства. К эйфории от посещения крупнейшей в мире выставки настольных игр примешивается досада на то, что ничего подобного в России нет и вряд ли когда-либо будет. К тому же за последний год настольная активность в нашей стране заметно упала: в больших городах крупные игротеки проводятся далеко не каждый месяц, закрываются клубы настольных игр... Даже масштабная московская ярмарка «Лучшие настольные игры», в своё время задуманная как отечественный аналог Эссена и собиравшая под одной крышей «Смарт», «Мир фэнтези», «Игромира», «Звезду» и «Правильные игры», в этом году превратилась в игроеку одного издателя.

Но не стоит думать, будто в России любителю настольных игр стало некуда податься. Игроеки, турниры и даже презентации новинок часто проходят в составе других, более крупных мероприятий, посвящённых хобби. Например, в ходе осенней выставки видеогр «ИгроМир» на стенде компании «Мир Хобби» было официально анонсировано несколько настольных новинок, в том числе карточная версия компьютерной стратегии King's Bounty. Традиционно не обходится без настолок и ролевые конвенции, а в этом году на «Зилантконе» даже запланирован конкурс молодых разработчиков при поддержке «Правильных игр». Чемпионаты по отдельным настольным дисциплинам для наших игроков не в новинку, однако 2012 год оказался на них особенно богат: впервые за десять лет Москва принимала Гран-при по Magic The Gathering, состоялось долгожданное первенство по «Колонизаторам», несколько турниров провела новообразованная Ассоциация клубов настольных игр.

Ну а о трёх самых масштабных настольных фестивалях России и ближнего зарубежья вы можете прочитать на странице справа. Эти игротеки и выставки помогут скратить время в ожидании следующего Эссена.

## Неутомимый «Берсерк»



К новогодним праздникам «Мир Хобби» выпустит подарочный набор «Берсерка» – коробку большого формата под названием «Буря стихий». В состав войдут шесть готовых 30-карточных колод (по одной на каждую стихию: горы, леса, болота, степи, тьма и огонь), 63 дополнительные карты (нейтральные и принадлежащие сразу к нескольким стихиям) для их модификации, две половинки игрового поля, кубики, жетоны и правила. Новых карт в подарочном выпуске не так уж и много – полтора десятка, поэтому интересен он будет прежде всего игрокам, которые уже освоили начальные наборы и хотят двигаться дальше.

А на январь запланирован новый дуэльный набор под рабочим названием «Война племён». Как и предыдущие подобные наборы, он будет состоять из двух колод по 30 карт (одна – орки, другая – тролли), в каждой из которых по 3 карты созданы специально для этого выпуска. Лейтмотивом «Войны племён» станут простые удары: основу обеих колод составят бойцы ближнего боя, а «тыловики» ограничиваются их поддержкой. Выход дуэльного набора будет по традиции сопровождаться релизными турнирами, узнать расписание которых можно на сайте игры – [berserk.ru](http://berserk.ru)



■ Иллюстрация для коробки нового дуэльного набора

## Отзывы прошлого



Прошлой зимой «Мир Хобби» и «Игрология» издали в России «цивилизационную» карточную игру «Инновации», которая завоевала большую популярность среди отечественных настольщиков. В первом квартале 2013 года французская компания Iello выпустит первое дополнение к этой игре – Innovation: Echoes. Состав коробки будет практически идентичен базовой игре: 105 карт инноваций (ключевых достижений человечества, среди которых – судоку, арбалет, стетоскоп, благотворительный фонд и лейкопластиры), разделённых на десять эпох, и пять сфер развития цивилизации. Карты из дополнения и из базовой игры смешиваются, а затем для каждой эпохи отсчитывается определённое (в зависимости от числа игроков) количество карт, которые будут доступны в ходе партии. Кроме того, дополнение позволит сыграть в «Инновацию» в пятером (базовая игра поддерживает до четырёх участников). На конец, в Echoes дебютируют две новые механики: одна позволяет отложить карту под планшет, чтобы впоследствии разыграть её, а вторая даёт игроку дополнительные действия.

Надо сказать, что в США и Канаде это дополнение к «Инновации» (под названием Echoes of the Past) вышло ещё в прошлом году, а в 2012-м американские игроки получили уже второе расширение – Figures in the Sand.

Однако правами на европейское издание игры владеет Iello, выпускающее «Инновацию» в собственном, гораздо более красочном дизайне, единственный недостаток которого – несовместимость с американской версией. Поэтому европейцы откроют для себя «Отзывы прошлого» только в следующем году. По предварительной информации, русская версия тоже не заставит себя ждать.



# ФЕСТИВАЛИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

## МИПЛ



Единственная в России выставка настольных игр уже в третий раз пройдёт в Красноярске. Она состоится 14-16 декабря 2012 года. В программе: игроека, турниры, доклады, семинары, ярмарка, конкурс разработчиков игр и вручение премий. На МИПЛЕ можно будет опробовать главные новинки недавней эссенской выставки. Подробности – на [miple.kkr.ru](http://miple.kkr.ru)

**3000** человек посетило МИПЛ в прошлом году

## ИгроСфера



Украинская выставка настольных игр состоится уже в четвёртый раз. Как и в прошлом году, она пройдёт в рамках Книжного форума в конце апреля во Львове. В центре выставки – игроека, на которой можно будет познакомиться не только с новыми играми, но и с ещё не изданными разработками украинских и российских авторов. Сайт выставки – [igrosfera.org](http://igrosfera.org)

**14** авторских коллективов привезли в 2012 году на «ИгроСферу» больше 30 неизданных настолок

## День настольных игр



Проект Ассоциации клубов настольных игр, дебютировавший в этом году. В последнее воскресенье июня входящие в Ассоциацию клубы устраивают игроеки на открытом воздухе для всех желающих. Всероссийская (и в какой-то мере ближнезарубежная) игроека должна стать ежегодной, но официального анонса Дня настольных игр на 2013 год пока не было. Сайт АКНИ – [aknir.org](http://aknir.org)

**33** российских и украинских города приняли участие в мероприятии в 2012 году

## Война в небесах

Американская компания Plaid Hat Games анонсировала настольную игру по мотивам стимпанковского шутера BioShock Infinite. Как и видеоигра-первоисточник, настолька BioShock Infinite: The Siege of Columbia посвящена судбоносным событиям, которые разворачиваются на борту летающего города Колумбия. Однако в фокусе настольной версии – не приключения сыщика

Букера Девитта, а борьба за власть между соперничающими фракциями Основателей и Гласа народа, возглавить которые и предстоит игрокам. Впрочем, и Букер, и другой центральный персонаж шутера, Элизабет, появятся в настольке в роли «стихийных бедствий» – помимо всего прочего, игрокам придётся разбираться с последствиями их авантюры.

По жанру настолька представляет собой военную стратегию с прямым конфликтом: соперники будут собирать войска и сражаться друг с другом. Автор игры Айзек Вега пока ничем не зарекомендовал себя на ниве настольных игр, а издаватель – Plaid Hat Games – лучше всего известен карточной боевой игрой Summoner Wars, несколько похожей на наш «Берсерк».

В коробку BioShock Infinite: The Siege of Columbia войдут карты, кубики, красочное игровое поле и 52 пластиковые фигурки. Интересно, что одна из этих фигурок будет включена также и в состав коллекционного издания видеоигры. Цена и точная дата выхода «Осады Колумбии» пока не сообщаются.

Скорее всего, игра появится в продаже почти одновременно с компьютерным первоисточником, релиз которого назначен на 26 февраля 2013 года.



Фигурка Handyman (высотой 25 мм) войдёт как в настольку, так и в коллекционное издание шутера



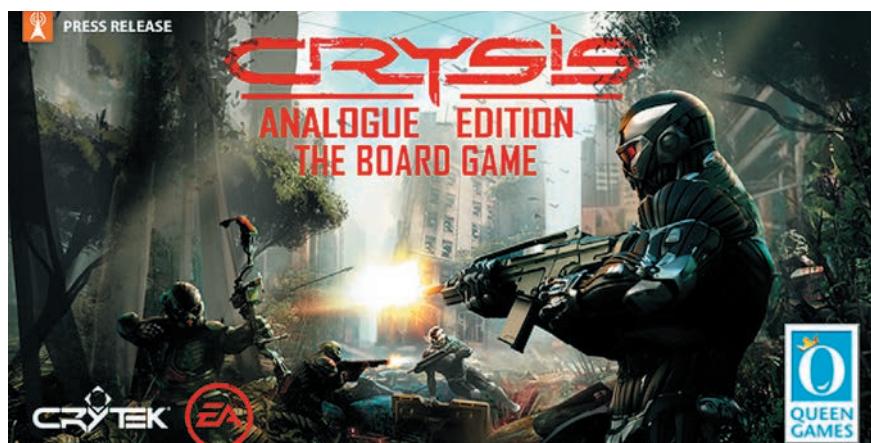
## Королевы кризиса

В наступающем году настольной версией обзаведётся и другой культовый шутер – Crysis. Игра под названием Crysis Analogue Edition должна выйти в немецком издательстве Queen Games в марте 2013-го. Создатели обещают воссоздать на столе атмосферу многопользовательского режима компьютерной игры. Сражения будут разыгрываться с помощью карт, причём нередко игрокам понадобится действовать вместе ради достижения общей цели. В настольке будут широко представлены оружие и снаряжение из компьютерной игры, в том числе фирменный нанокостюм.

Судя по всему, в Crytek GmbH выбрали разработчика настольки по «национальному признаку». Queen Games – компания, выпускающая семейные игры европейского типа, в её портфолио нет ни одной боевой настольки

и ни одной игры «по мотивам». Скорее всего, Crysis Analogue Edition не будет похожа на те настольные версии видеогр, к которым нас приучила

Fantasy Flight Games (World of Warcraft, Starcraft, Doom), – но зато у неё точно не будет непомерных требований к видеокарте.





# Лучшие настольные игры



Текст: Петр Тюленев



Тип игры: колодостроительная  
Автор: Майк Эллиотт  
Издатель: «Мир Хобби»  
Сайт издателя: [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)  
Количество игроков: 2-5  
Длительность партии: 45-60 минут  
Язык игры: русский

**УДАЧНО**

- ИЛЛЮСТРАЦИИ И ДИЗАЙН
- МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ

**НЕ УДАЧНО**

- НЕ ДО КОНЦА ВЫВЕРЕННЫЙ БАЛАНС
- ПРАВИЛА ИЗЛОЖЕНЫ ПУТАНО И МНОГОСЛОВНО

**ОЦЕНКА МФ**

8

Thunderstone

## Громовой камень

Месяц назад на этом месте был обзор фэнтезийного приключения Runebound. «Громовой камень» относится к тому же жанру: герои спускаются в подземелье, сражаются с монстрами, получают снаряжение, растут в опыте, — но непросто будет найти другие две игры, столь схожие по тематике и столь различные по механике.

Если в Runebound мы перемещали фигурки героев по карте мира, постоянно бросали кубики и отсчитывали жетоны (денег, здоровья, опыта), то «Громовой камень» — это колодостроительная игра, цель которой — составить из общедоступных карт наиболее эффективную персональную колоду. Первой и наиболее известной настолькой такого типа считается «Доминион» (рецензия на сайте [mirf.ru](http://mirf.ru) и в МФ №73), чей создатель Дональд Ваккарино однажды сказал, что большинство других колодостроительных игр — не более чем производные от его детища. Действительно, любители «Доминиона» найдут в «Громовом камне» много знакомого, хотя реализованы эти идеи несколько иначе, местами даже удачнее, чем в прародителе всех колодостроительных игр.

По сюжету игры (а наличие взятного сюжета — это первое отличие «Громового камня» от «Доминиона») несколько искателей приключений прибывают в деревню Барроусдейл, расположенную у подземелья Гrimхолд. В Гrimхолде спрятан древний артефакт Громовой камень, охраняемый, как и положено, ордами монстров. Деревня, как это часто бывает в фэнтези, специализируется на помощи приключенцам: тут можно нанять героев, приобрести оружие и другую экипировку, обучиться заклинаниям, а также потратить накопленные в боях опыт и золото.

Как и в «Доминионе», каждый игрок распоряжается собственной колодой карт, — только в нашем случае это не королевство, а отряд. На старте отряд состоит из заурядных героя-ополченцев и скучного снаряжения. Каждый ход игрок берёт 6 карт из личной колоды и решает, что хочет сделать: пойти в деревню, спуститься в подземелье или отдохнуть. В деревне усиливает свой отряд, приобретая карты героев, оружия, снаряжения, заклинаний. Всего в деревне доступно 16 разных карт, каждая — в 10 и более экземплярах. Покупки оплачиваются золотом, причём, в отличие от «Доминиона», деньги приносят практически все карты, а не только особые карты сокровищ. Также в деревне можно потратить единицы опыта, чтобы перевесить своих героев на новый уровень. Все полученные карты идут в колоду игрока.

В подземелье игроку придётся сразиться с монстрами. Спускаться туда имеет смысл, только

### КАМЕНЬ ЗА КАМНЕМ

Alderac Entertainment Group выпустила в 2010-2011 годах четыре дополнения, которые обогатили «Громовой камень» новыми картами и элементами игры (например, в подземелье появились ловушки и стражи). В прошлом году также увидел свет альтернативный базовый набор игры — Thunderstone: Dragonspire. А с 2012 года под маркой Thunderstone Advance выпускается вторая редакция игры, которая на сегодняшний день состоит из базовой коробки и двух расширений.

если на руку пришли «атакующие» карты. На выбор всегда есть три монстра, причём каждый находится на своей глубине: чем дальше от входа чудовище, тем сложнее его победить. Игрок выбирает монстра и сравнивает его здоровье с суммарной атакой своих карт — героев, снаряжённого оружия, заклинаний и так далее. В случае победы игрок получает очки опыта и другие трофеи, а карту монстра забирает в колоду. Большинство таких карт приносит золото, а некоторые обладают и другими полезными свойствами. В ходе битвы игрок может получить карты болезней, которые сокращают его атаку в бою. От болезней, а также других ненужных карт можно избавиться, потратив свой ход на отдых: это действие позволяет удалить из игры любую карту с руки.

После битвы карта монстра покидает стол, и ей на замену открывается новая карта из колоды подземелья. Помимо монстров, в эту колоду замешана карта «Громовой камень», появление которой знаменует конец игры. Игроки перебирают все карты своих колод, подсчитывают победные очки на полученных ими картах монстров и героев высшего уровня, и тот, у кого очков больше всего, становится победителем.

По сравнению с «Доминионом» у «Громового камня» немало достоинств: каждая карта может применяться двумя-тремя разными способами в зависимости от ситуации, карты теснее взаимодействуют друг с другом (например, героя можно накормить припасами, чтобы он смог поднять мощное оружие), а иллюстрации Джейсона Энгла, мастера фэнтезийной кисти, на голову превосходят невыразительную графику «Доминиона». При этом «Громовой камень» заметно хуже сбалансирован и предлагает игрокам меньше стратегий. Дополнения в определённой мере исправляют эти недостатки, но ждать их скорого выхода в России не приходится.

Американский издаватель «Громового камня» называет его «колодостроением со смыслом» — очевидно, для контраста с ««Доминионом», где игроки набирают в колоду карты ради того, чтобы эффективнее набирать в колоду карты. Заявление не бесспорное, но для тех, кто выше всего ценит в играх историю и атмосферу, «Громовой камень» действительно станет хорошей заменой суховатому «Доминиону».



ИТОГ

# Каркассон. Дворяне и башни

Теперь уже никто не сможет поспорить с тем, что «Каркассон» — это фэнтези. В фиолетовой коробке «Дворян и башен» обитают дракон, фея и безымянный граф, который держит ваших подданных в заложниках, а также встречаются загадочные круги на полях.

В новый сборник допматериалов для «Каркасона» вошли два больших дополнения — «Башня» и «Принцесса и дракон» — и четыре маленьких: «Граф», «Река», «Культ» и «Круги на полях». Таким образом, не изданными в России остаются «Катапульта» — наименее удачное из крупных расширений — и десяток минидополнений. Многие из последних в открытую продажу не поступали, а распространялись на выставках, приложениями к журналам, в рамках благотворительных акций — и в силу своего особого статуса вряд ли когда-нибудь увидят свет в локализованном виде.

Все шесть дополнений из «Дворян и башен» абсолютно независимы: в Германии они выходили отдельными выпусками на протяжении нескольких лет и могут добавляться к базовой игре как по одному, так и в любом сочетании друг с другом. Однако в новом сборнике прослеживаются сквозные темы, отличающие его от прошлогодних «Предместий и обитателей». Например, в «Дворнянах и башнях» игроки не получают новых личных фишек (тогда как в «Предместьях» их было множество, от свиней до амбаров). Все фишки сборника нейтральны: и дракон, и фея, и граф, и даже этажи башен, которые пусть и раздаются игрокам в начале партии, но после ввода в игру могут использоваться кем угодно.

Определяющая тема сборника — усиление сооперничества между игроками, порой до открытого конфликта. Дракон из «Принцессы и дракона» опустошает все квадраты местности, по которым проходит, и хотя его движением управляют все игроки совместно, несложно создать ситуацию, в которой сильнее всего пострадают чужие уголья. Спастись от дракона поможет фея, но игроков много, а она одна, поэтому за обладание этой фишкой тоже разворачивается борьба. Принцесса же попросту



«Принцесса и дракон»

выгоняет рыцарей из города, который почтит своим визитом. Башни из одноименного дополнения позволяют захватывать в плен чужих подданных. Правила обязывают обмениваться пленниками при первой возможности, но это слабое утешение для игрока, который не только потерял ценные владения, но и на несколько ходов

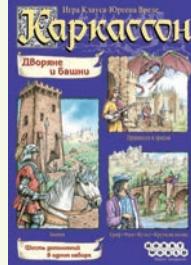
лишился одной из своих фишек. «Граф» предлагает хитрый способ уводить лакомые города, дороги и даже монастыри у противника, как только тот закончил их строительство и готовится получить победные очки. «Круги на полях» заставляют игроков либо забирать подданных в запас, либо выставлять новых на уже занятые объекты, а капища из «Культа» могут обесценить соседние монастыри соперников. «Река» на этом фоне выглядит довольно мирно: на первый взгляд это не более чем альтернатива стартовому квадрату, оптимизированная для игры с дополнениями, — однако она позволяет первому игроку сразу занять поле, которое с большой вероятностью станет самым ценным и принесет кучу очков.

Помимо самих дополнений, в «Дворнянах и башнях» есть пара бонусов. В картонную башню удобно сложить перед игрой квадраты, чтобы они не занимали много места на столе. Путеводитель по «Каркассону» содержит полную информацию обо всех вышедших в России дополнениях. Ну а пустой квадрат местности можно разрисовать как душе угодно, получив собственное дополнение к «Каркассону», единственное и неповторимое.



«Дворяне и башни» — обязательный пункт в ши-листе каждого любителя «Каркасона». Особенно рекомендуется тем, кому в игре не хватает взаимодействия между соперниками.

Текст: Петер Тюленев



Тип игры: семейная стратегия  
Автор: Клаус-Юрген Вреде  
Издатель: «Мир Хобби», «Смарт»  
Сайт издателя: hobbyworld.ru

Количество игроков: 2-5 (до 6 с дополнением «Таверны и соборы»)  
Длительность партии: 30-60 минут

Язык игры: русский

ОЦЕНКА МФ

8

Перед игрой можно сложить квадраты в башню



Текст: Петер Тюленев



## The Settlers of Catan: 5-6 Player Extension

### Колонизаторы. Расширение для 5-6 игроков

Один из немногих недостатков «Колонизаторов» — маленький диапазон участников: либо трое, либо четверо. В самый раз для классической семьи из родителей и пары детей, но как обединить поколения, если в гости пришли бабушка с дедушкой?

В узенькой коробке, название которой говорит само за себя, вы найдете дополнительные гексы земли для создания более крупного острова. Новые гексы увеличивают игровое поле в полтора раза. Соответственно растет и число «номерных» жетонов. Как видно, изменение чисто количественные, за исключением одного: при игре в пятером-в шестером в конце хода игрока все его соперники получают внеочередную возможность потратить ресурсы на строительство или карты развития. Это новое правило не только уменьшает риск пострадать от разбойника, но и не даёт заскучать в ожидании своего хода.

За десять лет «Колонизаторов» в России увидело свет не меньше трёх изданий игры. Расширение для пяти-шести игроков предназначено для самого последнего выпуска — того, что в большой квадрат-

ной коробке — однако при доработке напильником может использоваться и с более ранними версиями.

Но прежде чем браться за напильник, стоит дважды подумать, нужно ли вам это расширение. Не сказать, чтобы оно портило игру, но «Колонизаторы» при игре в пятером-в шестером теряют нужное напряжение. Тойбер годами выверял баланс игры и, наверное, не зря остановился на классическом составе из трёх-четырёх участников. А для больших компаний есть и другие, не менее интересные семейные настольки.

Неписаное правило преферанса гласит: «Пятого игрока — под стол». Не будем столь же категоричны с «Колонизаторами», но эта коробка пригодится только заядленным фанатам.

Тип игры: семейная стратегия  
Автор: Клаус Тойбер  
Издатель: «Мир Хобби», «Смарт»  
Сайт издателя: hobbyworld.ru  
Количество игроков: 5-6  
Длительность партии: 60-90 минут  
Язык игры: русский

ОЦЕНКА МФ

6

# Русские в Эссене

## ЭССЕНСКАЯ ВЫСТАВКА 2012

**Что:** Internationale Spieltage SPIEL 2012

**Статус:** крупнейшая в мире выставка-ярмарка настольных игр

**Где:** Эссен, Германия

**Когда:** 18-21 октября 2012 года

**Собралось:** около 150 000 человек

Выставка настольных игр в немецком городе Эссене прошла в тридцатый раз. Впервые она состоялась в 1983 году на базе местного университета и, постепенно разрастаясь, стала крупнейшим настольно-игровым событием в мире. К середине нулевых определился облик выставки, который с тех пор остаётся неизменным: крупнейшие мировые издатели занимают одни и те же места в одних и тех же залах, один павильон выделяется под ролевые игры и для реконструкторов, другой — под выставку комиксов и манги; в этом углу — магазинчик с вечными толпами и самыми низкими ценами на новинки, здесь — загончик для турниров и чемпионатов, там продаются древние настольки, которых нигде больше днём с огнем не сыщешь. Из года в год итоговые пресс-релизы печатают одни и те же цифры: семьсот с лишним участников из трёх десятков стран, плюс минус сто пятьдесят тысяч посетителей, столько-то квадратных метров занято, столько-то хот-догов съедено, столько-то тонн настольок продано.

Впрочем, пресс-релизы пишут не обо всём. Например, только лично приехав в Эссен, можно убедиться в том, что за последние лет пять русское присутствие на выставке — по обе стороны стендов — выросло на порядок. Ещё два года назад единственным российским участником выставки была «Звезда», занимавшая часть стенда своего европейского партнёра, — а теперь русскую речь можно услышать на стенах «Мира Хобби» и «Правильных игр», украинского

проекта Two Geeks, прибалтийского издателя Brain Games и даже у португальцев Mesa Board Games, которые — уникальный случай! — выпустили к этому Эссену космическую настольку русских разработчиков.

«Мир Хобби» наконец-то сделал полноценный релиз «Метро 2033» на английском языке (год назад в Эссене был продемонстрирован прототип), а также традиционно показал новинки, ещё не вышедшие в России: «Септикон», карточный King's Bounty, подарочный набор «Берсерк». Помимо того, на стенде компании можно было пощупать iPad-версию немецкой игры «Сантьяго-де-Куба» — первый опыт российского издателя в создании планшетных версий настолок. Планшеты стояли и на стенде «Правильных игр» — в этом году компания оцифровала уже четыре свои игры и не собирается останавливаться на достигнутом. У «Звезды» можно было приобрести новые наборы для варгеймов Art of Tactics, Two Geeks продемонстрировали историческую игру «Рутения», Brain Games дебютировали как издатели настолок собственной разработки (до этого компания выпускала только локализации). Словом, это была первая эссенская выставка, на которую можно было ехать, вообще не зная иностранных языков.

Как и в прошлом году, под вечер первого дня русскоязычные гости Эссена собрались на стенде «Правильных игр», а потом отправились на пивную вечеринку, организованную «Миром Хобби». И было там гораздо теснее и шумнее, чем год назад. 



■ Главный сайт о настольных играх BoardGameGeek оборудовал на своём стенде телестудию, где авторы и издатели в прямой трансляции через Сеть рассказывали о привезённых в Эссен новинках

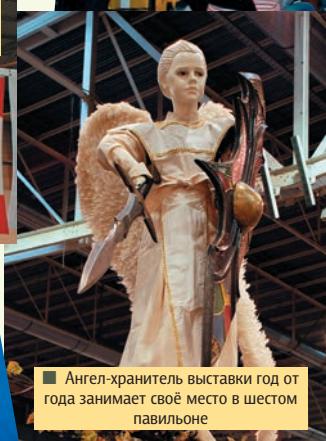
■ По сравнению с прошлым годом стенд «Мира Хобби» увеличился в несколько раз



■ В Португалии выпущена игра питерских авторов Юрия Ямщикова и Надежды Пенкрант «Космонавты». Скоро она будет продаваться и в России

■ Центром притяжения павильона с комиксами стали «Звёздные войны»







Ведущий: Владимир Новосельцев

### ЗА МЕСЯЦ:

Прочитал: Стивен Кинг «Тьма и больше ничего»  
Кинг явно в ударе. Хорошая доза адреналина и нечеловеческое напряжение идут рука об руку.

Посмотрел: «Синистер»  
Один из лучших фильмов ужасов за последние годы — по-хорошему олдскульный, напоминающий страшную городскую легенду или «историю о Крюке», согласно терминологии того же Кинга.

# МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Связь между оккультизмом и тяжёлой музыкой возникла ещё в конце 1960-х, когда легендарные Black Sabbath впервые обнаружили, как замечательно зловещая тематика сочетается с их хэви-блюзом. Тогда же возникла группа Coven, строившая свой имидж вокруг мистических ритуалов. Семидесятые продолжили эту тенденцию, подпитывая и без того инфернальный образ рок-звёзд фантастическими слухами о чёрных мессах, в которых они участвуют, крови христианских младенцев и посланиях на грампластинках, слышимых при обратном воспроизведении. В течение восьмидесятых оккультные мотивы очень прочно вошли в музыкальный обиход, а в начале девяностых оформился и блэк-метал, для которого весьма характерной чертой стало восхваление рогатого и поминание недобрым словом христианства.

В недавние годы тяжёлая музыка была буквально переполнена различными перепродюсированными исполнителями и группами с холодным, искусственным звучанием. И закономерным ответом на эти тенденции стало возвращение к корням — в славные шестидесятые, эпоху свободных нравов. С точки зрения традиционной христианской морали это время можно назвать современным аналогом Содома и Гоморры, растянувшись на добрый десяток лет и сотни городов и стран. Исторически такие изменения в, например, американском обществе были вызваны событиями предшествовавших лет, ожиданием вполне реальной ядерной войны, постоянными подозрениями всех и вся в пособничестве «красным» и выросшей из этого истории, названной позднее «охотой на ведьм».

Шестидесятые стали глотком свежего воздуха, десятилетием расслабленности и вседозволенности, эпохой новых возможностей. Эксперименты с расширением сознания посредством психотропных средств, наркотиков и галлюциногенов стали источником вдохновения для рок-музыкантов, находивших новые формы в звучании, имидже и лирике. Отныне фантастика и рок стали двумя постоянными спутниками, которые и по сей день радуют нас интересными релизами и исполнителями.

# Возвращение к корням



■ Autumn — голландская группа с актуальным для сезона названием

Почему у некоторых музыкантов проснулся такой интерес к оккультной тематике? В чём суть этого «возвращения к корням»? Есть мнение, что рок-музыка тогда находилась на ранней стадии своего развития, была чище и естественнее, а особый дух и аналогичный звук тех записей куда более долговечны, нежели эксперименты восьмидесятых-девяностых. Ну а интерес к оккультизму и сатанизму, мистике и мифологии, как правило, всегда был вызван нестабильной политической и общественной ситуацией.

На данный момент можно выделить несколько яких исполнителей, которые смешали звучание «старичков» вроде Black Sabbath или Coven с их пугающей оккультной тематикой, и более поздние направления, вроде психodelического или альтернативного рока. Несомненно, что в ближайшие несколько лет появится ещё немало подобных исполнителей, поэтому следует сказать несколько слов о тех, кто вновь популяризовал те архаичные звуки, наполнив их новым ярким содержанием.



■ Четвёрка парней, перевернувших представления о рок-музыке.

### BLOOD CEREMONY



■ Славный канадский квинтет Blood Ceremony собственной персоной

Чудовища, трэшевая фантастика и ужасы, оккультизм, чёрная магия и сатанизм — обо всём этом поют канадцы из Blood Ceremony, год назад выпустившие свой второй альбом Living with the Ancients. Музыка — явное подражание архаичному звучанию рок-групп 1970-х с примесью классического дум-металла. Неожиданное и приятное нововведение — замечательные партии флейты, на которой играет вокалистка Алия О'Брайен. Она к тому же записала все партии органа для Blood Ceremony.

# ЧТО ПОСЛУШАТЬ ПО ТЕМЕ

## Autumn Summer's End

Голландский готик-метал с нехарактерным звучанием, разбавленным сильным низким голосом вокалистки Нинке Де Йонг. Autumn совсем не похожи на группы типа Epica или After Forever.



Лучший альбом в карьере Autumn соответствует всем канонам атмосферного металла в лучших традициях семидесятых.

**2** альбома понадобилось Autumn, чтобы заинтересовать мэйджор-лейбл Universal Music

## Coven

Witchcraft Destroys Minds & Reaps Souls

Малоизвестная ныне группа, заработавшая славу ещё в 1960-х благодаря своим шокирующими перформансам. Так, вполне в их духе было завершать концерт чтением гимнов во славу

Люцифера. Но прославились они и музыкой: яркими мелодиями, экспрессивным вокалом Джинкс Доусон и психodelическими аранжировками.

**1** череп и обнажённая вокалистка понадобились для того, чтобы Coven попали в центр всеобщего внимания



## The Devil's Blood The Thousandfold Epicentre

Эти голландцы также вдохновляются наследием рок-групп рубежа 1960-х и 1970-х, а также трэшевыми хоррор-фильмами, и натурально превращают каждый концерт в своеобразный ритуал, где горят свечи в высоких канделябрах, а вокалистка Фатима, обладательница потрясающе сильного голоса в духе американских темнокожих soul- и джаз-див, обливается кровью.



**30** литров бутафорской крови, по слухам, выливается на каждом концерте The Devil's Blood



■ Ghost: «Иди к папочке»

## GHOST

Шведы Ghost исполняют более тяжёлую музыку, чем остальные герои нашей статьи, хоть и имеют такие же музыкальные корни. Однако и здесь обязательно встречается чистый и сильный голос — правда, мужской. Примечателен и внешний вид участников группы: вокалист облачён в папскую мантию, а лицо его украшает изображение черепа, в то время как остальные одеты в непроницаемые монашеские рясы, а их лица скрывают капюшоны.

Или лучше говорить, что взгляды этих милых ребят весьма радикальны, а их личности никому не известны (все музыканты указаны в титрах просто как «Безымянная нечисть», а фронтмен — «Папа Эмеритус I»). Единственное, что становится ясно из многочисленных интервью, — грядёт пришествие «аццкого сотоны», которого сами музыканты ждут с нетерпением.

## THE DEVIL'S BLOOD

Ореол таинственности — характерная черта для исполнителей такого рода. Может статься, что это действительно сам Хозяин Ада отправляет своих слуг, замаскированных под людей, исполнять музыку во славу себя любимого. Тайну хранят и голландцы The Devil's Blood, за каких-то несколько лет собравшие целую армию фанатов. Что неудивительно, учитывая потрясающий уровень живых выступлений и высокое качество студийных записей. Если поглядеть на страничку группы в Facebook, то можно заметить, что каждое своё выступление они обозначают не иначе, как «ритуал».

■ The Devil's Blood на сцене. И кровь действительно льётся



Цикличность свойственна человеческой истории, характерна она и для музыки. Вне зависимости от составляющих музыки, корень этих групп — первобытная, дьявольская энергия чистого, незамутнённого рока, не испорченного влиянием других музыкальных направлений. А концерты таких исполнителей напоминают оживший французский «Гран Гиноль», где музыка — лишь один из элементов представления. Успех этих групп понять нетрудно: и визуально, и музыкально они на голову превосходят многих своих коллег по цеху. А значит, в ближайшее время появится ещё немало команд, которые будут эксплуатировать схожую тематику, а среди вдохновителей своего творчества называть заслуженные коллективы прошлых лет.



■ Чёрный Мессия вешиает. Пол не имеет значения

# Dиски номера



Machinae Supremacy

## Rise of a Digital Nation

Диски номера

Machinae Supremacy давно стали самой известной командой, использующей чиптюн и игровую тематику в своих песнях. И хотя на каждом альбоме группа немного меняла звучание, общий стиль угадывался безошибочно. Бодрая музыка, запоминающиеся припевы, необычный вокал и, конечно же, зажигательные восьмибитные мелодии в со-

четании с пауэр-металлическими риффами – всё это сделало шведскую команду уникальной в своём жанре. На *Rise of a Digital Nation* слушателей ждёт очередное изменение звучания. Правда, в этот раз не настолько удачное, как раньше.

В первую очередь обращаешь внимание на то, насколько разнообразнее стал вокал. Фронтмен группы, Роберт, намного улучшил технику исполнения, и его узнаваемый голос не потерял при этом ни толики шарма. Но остальные перемены, к сожалению, не так радуют.

На альбоме крайне мало хитов. Лучше всего удались первые два трека. *All of My Angels* – классический боевик от Machinae Supremacy. Ритмичные куплеты и медленный припев – идеальное сочетание для хита. Вторая песня под названием *Laser Speed Force* сразу заводит своим напором и боевым текстом. А вот дальше, увы, начинаются сложности.



Большинство треков получились скучноватыми, хотя то тут, то там проскаивают запоминающиеся моменты. Местами группа неожиданно срывается в типичный пауэр-метал, как, например, на треке *Republic of Gamers*, – но звучит это очень неплохо. Отдельно стоит отметить последний трек. Группа перезаписала старый хит *Hero*, придав ему современное

звучание, и тем самым освежила одну из лучших своих песен. К слову сказать, *Hero* на порядок сильнее всех остальных треков на альбоме. Конtrast очень заметен. Отличный выбор для перезаписи и жизнеутверждающее завершение альбома.

О концептуальной же части *Rise of a Digital Nation* лучше всего расскажет один из создателей диска – вокалист, гитарист и основатель группы Роберт Стъярнстрём. Как и прежде, группа в своём стиле: будущее, игры, технологии и мысли о жизни. Музыканты пишут и поют о том, что им интересно, вкладывают в творчество всю страсть и всю душу, – и за это можно только порадоваться.

**ИТОГ**  
Несколько однообразный альбом, который, однако, не обошёлся без пары хитовых вещей. Группа по-прежнему узнаваема и держит марку.

Текст: Сергей Канунников



Стиль: пауэр-метал, чиптюн  
Издатель: Spinefarm Records, 2012  
Страна: Швеция  
Число треков: 10  
Сайт: [machinaesupremacy.com](http://machinaesupremacy.com)



ИНТЕРВЬЮ

**Вы перезаписали трек *Hero* для нового альбома. Почему вы выбрали именно его? Есть ли в планах обновление других старых песен?**

На самом деле мы не любители переделывать старые песни, но нам очень нравится *Hero*, и мы хотели записать её в лучшем качестве. Долго размышляли о том, чтобы её переделать. Других перезаписей, вероятно, ждать не стоит, но кто знает.

**Обложка нового альбома достаточно яркая и позитивная. На прошлых двух альбомах обложки были тёмные, почему вы решили перейти на «светлую сторону»?**

В этот раз жизненная ситуация была не такая мрачная, как в момент выхода *A View from the End of the World*. Теперь мы ожидаем чего-то нового, а это значит, что впереди – творчество, веселье, надежда и красота.

**Есть ли на альбоме концепция? Какая-то идея, которой вы хотели поделиться со слушателями?**

Это саундтрек к рождению сетевого поколения, которое стремительно превращается в «цифровую нацию»: сообщество людей, живущих в разных уголках света, но объединённых свежим, свободным взглядом на мир.

**Есть ли в этом раз видеогames, которые на-прямую повлияли на какую-то из песен с альбома? Примерно как на *A View from the End of the World* оказала влияние *Call of Duty: Modern Warfare*?**

ОЦЕНКА МФ

7

Нет, в этот раз такого не было. Правда, есть отсылка к одному аниме в песне *Laser Speed Force*. А вот к какому – отгадайте сами.

**В этом году вышло множество различных игр. Наша время, чтобы поиграть? Какие игры понравились больше всего?**

*Black Mesa*, *New Super Mario Bros. 2*, и скоро будет *Forza Horizon*. Но мы ещё разгребли остатки на Steam и Xbox Live. Йонне (Рёрлин, гитарист – прим. ред.) играет в серию *Batman Arkham* и в HD-издания *Banjo-Kazooie* и *Banjo-Tooie* – наверное, лучший трёхмерный платформер всех времён. Я собираюсь пройти *The Ballad of Gay Tony*, единственный аддон к *GTA4*, в который ещё не успел поиграть. И ещё играю в *Deus Ex: Human Revolution* время от времени. Никки (Карронен, барабанщик – прим. ред.) недавно для себя открыл *Alan Wake*, сейчас рубится.

**Чего слушателям ждать от грядущих концертов в России и Финляндии? Приготовили сюрпризы для выступлений?**

Не будет никаких сюрпризов. Только шик. И крутизта. Вот чего ждать!

**Несколько слов для наших читателей перед туром!**

Если живёте в городе, где мы ещё не успели побывать, не забывайте рассказывать о нас и нашей музыке, – наш визит к вам останется лишь вопросом времени.

Текст: Ксения Аташева



Стиль: электропоп  
Издатель: Alfa Matrix, 2012  
Страна: Германия  
Число треков: 11  
Сайт: [myspace.com/marichrome](http://myspace.com/marichrome)

Mari Chrome

## Georgy#11811

Несмотря на малоизвестное имя и скромную дискографию, состоящую из одного альбома и одного сингла, новичками коллектив Mari Chrome назвать сложно. Вокалистка Марион Асима уже успела прославиться в родной Германии в составе электровэй-команды Invisible Limits. За гитарные партии здесь отвечает Шай Деверо из Jesus on Extasy, а продюсером выступает Джон Фраэр, работавший с HIM и Nine Inch Nails.

Музыка у такой опытной и разношерстной команды получилась весьма качественная и разнообразная. При общей танцевальной направленности альбома стилей в нём перебрали великое множество. Трек The Seeker отдаёт старым добрым фолком, Running Wild заставляет вспомнить творчество ABBA и классику европопа, композиция Toxic же, напротив, звучит как современный клубный хит. Нашлось на альбоме и место для каверов на хиты The Cure и New Order, а в подарочном издании – ещё и для дюжины неплохих ремиксов.

Lacrimosa

## Revolution

Законодатели мод европейского готик-метала вернулись с новым релизом. После не самого хитового Sehnsucht Тило Вольф продемонстрировал тот же фокус, что и на Lichtgestalt, одной из самых удачных записей группы. Рецепт довольно прост – облегчить тяжеловесные неоклассические аранжировки, соблюсти баланс между «металлической» и «готической» составляющими, а также записать как минимум несколько ярких хитов. Собственно, даже название диска намекает на изменения в концепции и звучании.

Конечно, «революционной» стилистику нового диска назвать нельзя, но то, что Lacrimosa записали один из самых своих энергичных и динамичных альбомов, – факт. Даже Анне Нурми, обычно дарящая свой вокал только балладам, отметилась в лихом металлическом треке If the World Stood Still a Day. Стоит отметить массу интересных ходов, не совсем характерных для группы. Так, трек

Удивительно, но альбом не производит впечатления сборника, набросанного на скорую руку. Быстрый ритм и сильный голос вокалистки ведут слушателя сквозь композиции, словно через потайные двери, за которыми скрываются параллельные миры. Печаль одинокого рыцаря, счастье обретения дома, опьяняющая свобода мечты сменяют друг друга. Мелодии песен прости и чарующе красивы, им невольно начинаешь подпевать при первом же прослушивании. До звания хита альбому не хватает лишь толики вложенных в него личных переживаний, некоего послания, благодаря которому в память врезался бы весь диск целиком, а не пара прилипчивых песен.



Настоящая находка для любителей танцевальной музыки потрясающее, обравшая в себя целый ряд стилей.

ОЦЕНКА МФ 9



Текст: Владимир Новосельцев  
Стиль: симфонический готик-метал  
Издатель: Hall of Sermon, 2011  
Страна: Германия  
Число треков: 10  
Сайт: [lacrimosa.ch](http://lacrimosa.ch)

Verloren удивляет экстремальным перегрузом гитар, a Feuerzeug представляет собой чувственный готический шансон (в хорошем смысле этого слова).

Не обошлось и без столь любимых Тило грандиозных симфонических композиций – к ним относится одиннадцатиминутный эпик Rote Sinfonie. Ну а завершается альбом, пожалуй, главным хитом – заглавным Revolution, откуда явно торчат уши сайд-проекта Вольфа, Snake Skin, в рамках которого Тило создаёт исключительно мрачную электронную музыку. Но и в Lacrimosa интересные индустриальные нотки пришли к месту, приятно дополнив общую, довольно разнообразную палитру настроений альбома.



Один из лучших готических релизов года; не революция, но хотя бы небольшой бунт в застоявшемся болоте готик-метала.

ОЦЕНКА МФ 9



Текст: Дмитрий Злотницкий  
Стиль: прогрессив-метал  
Издатель: earMUSIC, 2012  
Страна: Италия  
Число треков: 11  
Сайт: [visiondivine.com](http://visiondivine.com)

Vision Divine

## Destination Set to Nowhere

Всю свою историю группа Vision Divine специализировалась на мистической тематике. Частыми гостями в их лирике были ангелы с демонами, и ни один альбом не обходился без рассуждений о смысле бытия или противостояния Света и Тьмы.

Но в 2008 году в группу вернулся вокалист Фабио Лионе, который входил в первый состав. После этого итальянцы явно взяли новый творческий курс. Уже на следующий год коллектив выпустил пластинку 9 Degrees West of the Moon, на которой появились научно-фантастические элементы. Теперь же Vision Divine пошла ещё дальше и подготовила концептуальный альбом о путешествии в космос.

В новом амплуа музыканты чувствуют себя на удивление комфортно. В мелодиях появились ходовые интонации и футуристические вставки, создающие атмосферу космических просторов. С музыкой органично сочетаются и тексты, пронизанные

надеждой, что среди звёзд человечество найдёт новый дом. Но в стихах сквозит и страх перед неизвестностью, и тоска по покинутой родине.

Особо стоит отметить работу Лионе. После множества отличных, но достаточно однообразных работ с Rhapsody of Fire он продемонстрировал, что его вокальные возможности гораздо шире, чем фанаты могли представить. В эмоциональных и проникновенных композициях альбома с трудом узнаётся вокалист, сделавший себе имя на пафосных эпиках и волшебных балладах Rhapsody of Fire, – здесь вокал Фабио гораздо более разнообразен и многогранен.



По сих пор Vision Divine ходила в середняках прогрессив-метала, но Destination Set to Nowhere показал, что группа способна встать в один ряд с лучшими представителями жанра.

ОЦЕНКА МФ 9



# ВРАТА МИРОВ

В одной из серий старых «Охотников за привидениями» Игон, сидя у молчащего целый день телефона, заметил, что охотники, мол, «сами уничтожают свою работу». Чем лучше они работают, тем меньше привидений остаётся на свободе и тем меньше вызовов, — а стало быть, и денег. Своего рода экологическая катастрофа в сфере сверхъестественного.

Я вспоминаю эту серию всякий раз, когда авторы предлагают нам темы, уже использованные в старых номерах. Причём вот беда: о старых статьях помнят в основном читатели сайта и наши многолетние поклонники, которые не замедлят указать нам на «баян». А новое поколение, напротив, удивляется, почему мы «игнорируем» ту или иную вселенную, по косточкам разобранные нами года четыре назад. Иногда создаётся впечатление, что «Мир фантастики» рассказал уже обо всём на свете и в наши дни почти не осталось тем. Это, конечно, не так: есть масса вещей, о которых журнал ещё не успел написать, но обязательно напишет. У нас в планах и старые вселенные ролевых игр, и герои известных комиксов, и любимые нами в детстве телесериалы девяностых, и многое другое. Да и в старых вселенных за эти годы произошли изменения.

Бывают и такие темы, на которые одной статьи явно мало. О них известно столько подробностей, что в рамках одного материала их не впишут. Приходится со слезами на глазах вырезать интереснейшие факты. А потом оказывается, что в старых статьях столько недосказанного, вырезанного и просто забытого, что можно ещё писать и писать на ту же тему, ни разу не повторившись. Наученные опытом, мы больше не стараемся обять необъятное, а делим интересные темы на две, а то и три статьи. Так что на многих материалах скоро будет впору писать: продолжение следует!

Редактор: Александр Гагинский

## ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Нил Гейман, комикс «Песочный человек»

Никаких супергероев, крайне мало приключений. Только мистика, только мрачное волшебство, только отсылки к старым комиксам DC, трудам Шекспира и Данте. Вот почему такой комикс — искусство.

# Сети интернета

## 7KINGDOMS.RU



■ Заветка «Семь королевств» настраивает на нүржный лад

«Семь королевств» — это не просто очередной русский фан-сайт по «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина с биографией, фанфиками и кадрами из «Игры престолов». Это ещё и основная фанатская википедия на русском языке по мартиновской вселенной, собравшая более полутора тысяч статей. Она отлично подходит для тех, кто решил познакомиться с творчеством Мартина... не читая самих книг и даже не смотря сериала. Ибо энциклопедия не пытается заинтриговать потенциального читателя, а обращается с героями как с реальными историческими личностями: раскладывает биографии и события по полочкам, раскрывает все интриги и сюжетные повороты. Забудьте понятие «спойлер» — в статьях указаны даты смертей и истинные родители каждого героя. Энциклопедия явно предназначена для тех, кто хочет быстро освежить память, — например, для журналистов и мастеров ролевых игр, ищащих информацию по вселенной. На сайте также есть интерактивный атлас Вестероса.

Вторая достопримечательность сайта — его галерея. Диву даёшься, сколько, оказывается, художников иллюстрировали эпопею Мартина. Здесь есть работы и таких знаменитостей, как Джон Хоу, Тэд Несмит, Амок и Джейсон Энгл, и чистый фан-арт самого разного качества. В основном, к счастью, очень приличного.

## PRODISNEY.RU

Это авторский сайт, который создал большой поклонник мультфильмов студии «Дисней» Алексей Кобелев. И предназначен он не столько для ностальгирующих детей девяностых, выросших на «Красавице и чу-

довище», «Русалочке» и «Чипе и Дейле», сколько для людей, которым интересно, как всё это делалось. Автор в деталях знает историю студии, все её взлёты и падения, он делит историю «Диснея» на эпохи и приводит любопытную статистику. А интереснее всего то, что он раскрывает диснеевскую «кухню». Например, рассказывает и показывает с иллюстрациями, как в одних мультильмах использовалась раскадровка движений для других. Алексей приводит «Двенадцать принципов диснеевской анимации», рассказывает о том, как координируют свой труд аниматоры и как делались спецэффекты к киносказкам, знакомым всем нам с детства.

## PATRICKROTHFUSS.COM

Самое интересное на сайте писателя Патрика Ротфусса — его личный блог. А самое интересное в блоге — остро-

■ Интересное наблюдение: раскадровки из «Белоснежки», использованные повторно в «Робине Гуде»



## ACHIEVEMENT UNLOCKED!

### TITILLATING ENCOUNTER



■ Патрик любит ставить себе «ачивки» за необычные достижения. Например, «расписаться на груди поклонницы»

умные стрипы-карикатуры, которые писатель рисует по любому поводу. Эти картинки отлично передают интонацию, с которой Ротфусс пишет посты, — даже удивительно, что этой неподражаемой иронии намного меньше в его собственных книгах. Помимо ответов на письма, отзывов на новинки и репортажей с конвентов, Патрик нередко приоткрывает секреты писательской и издательской кухни. Например, что такое blurp'ы (а это отзывы знаменитостей на обложках книг) и как их делают: оказывается, Патрику регулярно присыпают рукописи новинок, чтобы он сказал о них что-нибудь хорошее.

Если судить по блогу, Патрик производит впечатление не маститого автора, а остроумного и ироничного гика, которого изумляет и смешит свалившаяся на него слава. Он не упускает случая лишний раз напомнить, как обожает своих коллег по фантастике — Джорджа Мартина, Тэда Уильямса и прочих, а в особенности — режиссёра Джосса Уидона. Так что знаменитая майка Ротфусса с надписью «Joss Whedon is my master now» («Джосс Уидон отныне мой повелитель») действительно выражает его жизненное кредо.

И не забывайте заглядывать на [forum.mirf.ru](http://forum.mirf.ru), а также в наши сообщества Вконтакте ([vk.com/mirfantastiki](https://vk.com/mirfantastiki)) и Facebook ([facebook.com/MirFantastiki](https://facebook.com/MirFantastiki)). У нас тоже интересно!

# ГЕРОИ МЕСЯЦА

## Бильбо Бэггинс

Бильбо не самый честный малый. В первом издании «Хоббита» он наврал, будто Голлум сам отдал свою прелесть, что противоречило «ВК». Но Профессор поймал его на этом, внёс изменения в текст, и теперь мы знаем, как было дело. А скоро и увидим это в фильме Джексона.



7 лет готовилась экранизация «Хоббита» от Питера Джексона

## Кроули

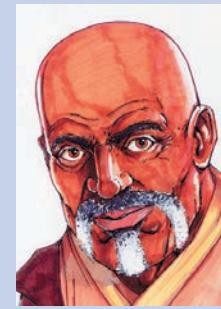
Демон из «Благих знамений» ездит на «Бентли» 1926 года, и в его магнитоле все записи превращаются в сборник хитов группы Queen. И хотя по долгу службы Кроули толкает людей ко греху, в душе они ему нравятся. В конце концов, только люди в этой вселенной умеют играть рок и готовить суши.



XIV век был самым скучным временем в истории по версии Кроули

## Джоли Биндо

Джедай-изгнаник, отвернувшийся от света, но не примкнувший к тьме, — один из самых ярких персонажей ролевой игры Knights of the Old Republic. Джоли обижен на совет джедаев, как ни странно, за то, что его не наказали за проступок. В некотором роде он наказал себя сам, удалившись в изгнание.



20 лет провёл Биндо в добровольном изгнании на Кашике

Текст: Дмитрий Злотницкий

# Новости Вселенных

## STAR WARS

- Оказывается, Оби-Ван Кеноби вовсе не скучал на Татуине до появления Люка. В 2013 году выйдет роман Джона Джексона Миллера с незамысловатым названием Kenobi, который расскажет, как Оби-Ван превратился в Бена. По словам автора, нас ждёт эпический вестерн с элементами романтической драмы.
- Авторский состав новой книжной серии Rebels («Повстанцы»), действие которой происходит во времена классической трилогии, пополнился Джеймсом Кори. Под этим псевдонимом скрывается tandem Дэниеля Абрахама и Тая Френка. В безымянном пока романе они поведают о неизвестных фактах из бурной биографии Хана Соло.
- «501-й легион», один из крупнейших фан-клубов «Звёздных войн», насчитывающий более пяти тысяч членов по всему миру, открыл представительство в России. Подробности можно узнать на сайте 501st.ru.
- Студия BioWare продолжает нести кадровые потери, на сей раз связанные с ролевой игрой Star Wars: The Old Republic. Компанию покинули ведущий разработчик игры Дэниел Эриксон и её сценарист Александр Фрид.



- Раскол опишут в одноимённом шеститомном цикле, анонсированном на 2013 год, ветераны Королевства — Роберт Сальваторе, Трой Деннинг, Эд Гринвуд, Пол Кемп, Ричард Ли Байерс и Эрин Эванс. Каждый роман будет посвящён жизни отдельного героя (среди которых и Дзильт с Эльминстером), но вместе они сложатся в единую историю.
- Кроме того, в течение 2013 года Wizards of the Coast выпустит электронные версии всех книг по Dungeons & Dragons — как художественную литературу, так и книги правил.



К премьере фильма «Хоббит: Нежданное путешествие» столица Новой Зеландии, город Веллингтон, будет переименован в Середину Средиземья (The Middle of Middle-Earth). Правда, всего на три недели. Кроме того, в Новой Зеландии с начала ноября поступят в продажу сувенирные монеты с изображениями героев Толкина.

- Студия Marvel Animation анонсировала полнометражный мультфильм Iron Man & Hulk: Heroes United, в котором будут плечом к плечу сражаться Халк и Железный человек. Выход на Blu-ray и DVD — 23 апреля. Тем временем киностудия Fox пригласила известного сценариста Марка Миллара в качестве консультанта для будущих экranizаций комиксов Marvel.
- Джесс Уидон подтвердил, что агент Коулсен, погибший в фильме «Мстители», тем не менее появится в телесериале S.H.I.E.L.D. Каким образом, пока неясно.
- Для «космической» линейки Marvel готовятся две новые регулярные серии. В начале 2013 года стартуют Guardians of the Galaxy («Стражи галактики») Брайана Майкла Бендиса и Nova («Нова») Джефа Лоэба.



В честь семидесятипятилетия Супермена издательство DC Comics планирует запустить ещё одну серию о нём — Man of Steel. Сценарист Скотт Снайдер и художник Джим Ли заверяют, что такой грандиозной истории о «Человеке из стали» мы ещё не видели.

- Наследникам Джо Шустера, создателя Супермена, не удалось отсудить у Warner Bros. права на персонажа. На радостях кинокомпания тут же объявила, что фильм «Лига справедливости Америки», который, конечно, не обойдётся без Супермена, выйдет на экраны летом 2015 года.

## FORGOTTEN REALMS

- В 2014 году выйдет система D&D Next, и на Генконе-2012 компания-разработчик Wizards of the Coast объявила о связанных с этим переменах в Забытых Королевствах. Нас ждёт грандиозное событие — The Sundering («Раскол»), которое разделит единый Абер-Горил на два мира, Абер и Горил. После этого Королевства станут больше похожи на свою «классическую» версию до Чумы Заклинаний. По слухам, вернутся некоторые пропавшие или убитые боги, например Мистра, Хельм и сам демиург Ao.

## MARVEL

Компания Stan Lee Media подала в суд на студию «Дисней» и собирается доказать, что именно ей принадлежат права на Фантастическую четвёрку, Человека-паука, Людей Икс и других героев, придуманных Стэном Ли. Сам мэтр к этой компании уже давно не имеет отношения.



## Разговор с Андреем Ферезом

Андрей Ферез родился в 1973 году в Ростове-на-Дону. Окончил художественное училище, долгое время работал дизайнером, а затем перешёл к оформлению книжных обложек. Ферез создал обложки для книг многих российских и зарубежных фантастов: Нила Геймана, Джоан Ролинг, Стивена Кинга, Леонида Каганова, Анны Старобинец, Георгия Зотова, Романа Канущина, Андрея Рубанова... Работы Фереза – запоминающиеся, причудливые и довольно мрачные. Впрочем, как уверяет сам художник, это не он выбрал хоррор, а сам хоррор выбрал его.

# «Обложка должна быть окном в книгу»

В последние годы книжный рынок захлестнули бесконечные серии в типовых обложках. Не сетовал по этому поводу только ленивый. Но, к счастью, это печальное правило иногда нарушается. Российским читателям Геймана, Зотова или Кинга наверняка знакомы необычные, яркие и сюрреалистичные работы Андрея Фереза. Художник, чьих рисунков боятся даже авторы хоррора, поговорил с нами о своей работе, о будущем книжной иллюстрации и о том, как обложка влияет на восприятие книги.



*Иллюстрация для книги из цикла «Джордака Мартина «Песнь льда и пламени». Тогда я думал, что оформляю все существующие тома. Эта картинка задумывалась для второй книги «Битва королей». Но издаватели решили, что лучше будет вместо пятитомника сделать двухтомник. Книжки так пока и не вышли.*



*Иллюстрация для форзаца, коробки и корешков подарочного издания книг о Гарри Поттере. Мечтаю когда-нибудь сделать подробную 3D-модель Хогвартса, но пока нет такой возможности.*

### Когда вы решили стать художником? И как пришли к созданию книжных обложек?

Честно говоря, я ничего не решал, просто рисовать у меня всегда получалось лучше, чем делать что-либо другое. Окончив художественное училище, думал, что буду живописцем, но узнал о существовании компьютерной графики, и всё изменилось. В начале девяностых мой отец, программист, купил первый компьютер. Он работал за ним днём, а я по ночам самостоятельно осваивал Corel и Photoshop. Много лет занимался дизайном и визитками попал как дизайнер. Оформляя книжки, я рисовал небольшие картинки, но со временем они становились всё больше и больше, а собственно дизайна становилось всё меньше.

### Ваши работы чаще связаны с какими-то конкретными эпизодами книги или отражают ваше общее впечатление от неё?

Я стремлюсь к тому, чтобы обложка была окном в книгу, через которое видна некая важная деталь, что-то принадлежащее именно этой книге, именно этому автору. Не могу утверждать, что это всегда получается, но, как правило, ставлю такую цель. Рисовать для обложки конкретные эпизоды не очень люблю, так как они получаются вырваными из контекста и не отражают сути книги. Всегда хочется найти какое-то интересное обобщение.

### Все ли книги, к которым вы рисуете иллюстрации, вы полностью прочитываете? И случалось ли, что книга не нравилась вам и вы отказывались от оформления обложки?

Книги читаю, за редким исключением. Не всегда полностью, потому что иногда ко мне попадают незаконченные рукописи или ещё не доделанные, неотредактированные переводы.

Очень редко, буквально по пальцам одной руки можно пересчитать, но всё же были случаи, когда я отказывался оформлять книгу. Я не критик и книги не оцениваю, но есть темы, которые настолько далеки от меня, что браться за них не имеет смысла.

**МНЕ НРАВИТСЯ ВСЁ ПАНЦИРНОЕ И ЧЕШУЙЧАТОЕ. ДРАКОН ПРЕЖДЕ ВСЕГО ОЧЕНЬ КРАСИВАЯ РЕПТИЛИЯ, А ЧУДОВИЩЕМ И МОНСТРОМ ЕГО ДЕЛАЕТ КОНТЕКСТ**

### Общаешься ли вы лично с авторами? Часто бывает, что ваши вкусы не совпадают?

С удовольствием общаюсь с авторами, если есть такая возможность. Тем более что большинство из них – прекрасные собеседники. Конечно, бывало, что вкусы не совпадали. Вот с писателем Тармашевым, к примеру, мы не сработались. Но это редкость, на самом деле.

### Как часто издатели просят что-то изменить или переделать в уже готовой работе? С чем это связано? Удаётся ли настоять на своём?

О существенных изменениях просят довольно редко, потому что, как правило, я делаю предварительные эскизы. А по мелочи, конечно, временами просят изменить. Не только издатели, кстати, но и авторы тоже. Был забавный случай с Леонидом Кагановым. Я нарисовал ему персонажа, состоящего из множества всяких гаджетов и электронных деталей. Вместо уха у него был провод с вилкой на конце. Вот Каганов мне и говорит, что всё хорошо, отличная картинка, только вилку эту надо поменять, потому что она лет двадцать как с производства снята, непорядок.

### Вы писали у себя в блоге, что стараетесь избегать лиц на обложке, потому что боитесь не попасть в представления читателей о герое. А вообще насколько, по вашему мнению, иллюстрации и обложка влияют на восприятие книги?

Насколько – сложно сказать, но влияют, безусловно. В детстве читал «Хроники Амбера» Желязны и всё ждал, когда же в книге появится девушка, изображённая на обложке. Так и не дождался. Оказалось потом, что это картина Бориса Вальехо, которая к принцам Амбера никакого отношения не имеет. Это пример отрицательного влияния. Я убеждён, что не надо перекрывать воображение читателя, навязывая ему образ героя. Тем более в тех книгах, где автор сам значительно избегает в тексте портретного описания.

### Что вы думаете о будущем книжной иллюстрации – если учесть, какими темпами развивается сейчас рынок электронных книг?

Думаю, всё это, по большому счёту, к лучшему. Возможно, электронные книги возродят традицию внутренних иллюстраций в художественной литературе. Сейчас печатать книжку с цветными картинками

довольно дорого. При выпуске электронной книги единственная затрата на иллюстрации — гонорар художнику. Плюс к тому, я думаю, будет развиваться анимированная, интерактивная иллюстрация. Все эти новые технологии очень интересны и перспективны. К сожалению, издатели у нас довольно консервативные, поэтому всё происходит медленно. Тем не менее я думаю, что электронные книги, устроенные сложнее и интереснее, чем просто текст, — дело ближайшего будущего.

#### **В какой технике вы рисуете, что используете при создании работ? Зависит ли что-нибудь от выбранного инструмента?**

Я рисую в Photoshop при помощи планшета и использую 3D-графику. На бумаге делаю только беглые предварительные эскизы. Для меня нет принципиальной разницы между рисованием на компьютере и на бумаге, потому что я делаю это примерно одним и тем же способом. А если речь идёт о 3D-графике, тут, конечно, другое дело. 3D — незаменимый инструмент, если нужен подробный реализм, что важно для оформления фантастики. Обложку для книги Зотова «Ад и Рай» я почти полностью сделал в 3D. Или вот недавно для серии фантастических книжек три недели занимался тем, что разрушал тщательно смоделированный Нью-Йорк.

#### **Кто ваши любимые авторы — среди тех, чьи книги вы иллюстрировали, и в целом? Над какими книгами вы мечтали бы поработать?**

Очень люблю Нила Геймана, Карлоса Руиса Сафона, Стивена Кинга. С большой радостью оформлял их книги, надеюсь, мне ещё доведётся ими заниматься. Мечтаю сделать когда-нибудь обложки для книг Маринь и Сергея Дяченко. Ещё хотел бы оформить книги Мураками, он очень близкий мне по духу писатель. И, наверное, как почти все выросшие в СССР художники-иллюстраторы, рад был бы сделать рисунки для книг Стругацких.

#### **Вы пишете в комментариях к своим работам, что некоторые авторы или издатели пугались ваших иллюстраций и просили пересовать обложку. Многие ваши работы — действительно**

\* «Подпольная империя» (Boardwalk Empire) — американский сериал телеканала HBO о зарождении крупного игорного центра Атлантик-Сити в 1920-е годы, во времена «сухого закона».

#### **довольно мрачные. В чём причина? И как лично вы относитесь к жанру хоррора?**

К жанру отношусь хорошо. Тем не менее мрачность моих картинок связана в первую очередь с тем, что мне достаются в последнее время мрачные книжки. Так что, можно сказать, жанр хоррора меня выбрал, а не я его. На самом деле я совсем не против делать что-то жизнерадостное. Даже как-то недавно попытался сделать иллюстрацию с тёплым утренним светом, но сами же издатели отправили меня железной рукой снова на тёмную сторону.

#### **Вы признавались, что у вас особенная симпатия к всевозможным монстрам и чудовищам. С чем это связано?**

Мне нравится всё панцирное и чешуйчатое, особенно рыбы и рептилии. Любой дракон — это прежде всего очень красивая рептилия, а чудовищем и монстром его делает контекст. С удовольствием придумываю красивых животных, не существующих в реальности. В этом для меня проявляется свобода художника.

#### **Судя по вашим работам, для вас много значит творчество сюрреалистов. Какие художники вам нравятся больше всего?**

Да, я действительно люблю сюрреалистов, в особенности Рене Магритта. Ещё Густава Климта очень люблю, прерафаэлитов, Бексиньского, Марке. Восхищаюсь работами Энки Билала.

Сейчас очень много талантливых художников в кино. Есть фильмы, в которых почти каждый кадр можно на стену вешать. С восторгом смотрю сериал «Подпольная империя»\* — там потрясающая работа художника. Кстати, он, судя по всему, тоже поклонник Магритта.

#### **Над чем вы сейчас работаете?**

На днях закончил делать обложки для трёхтомной серии фантастических книг «Одиночка» Джеймса Феллона. Именно для них пришлось разрушить Нью-Йорк.

Недавно я пришёл работать в издательство «РИПОЛ классик». Поэтому в ближайшей перспективе, скорее всего, будет больше дизайна, но для иллюстраций, очень надеюсь, тоже найдётся время. Что касается далеко идущих планов, то я не оставляю мечту нарисовать собственную большую графическую историю, в которой наверняка будут панцирные и чешуйчатые создания.

Лондон. Внутренняя иллюстрация для ещё не вышедшей детской книжки. Рабочее название у неё «Сказка Дарьи». Это история про путешествие потерянной куклы.

Я давно хотел оформить какую-нибудь хорошую историю целиком, сделать не только обложку, но и внутренние иллюстрации. Такую возможность мне предоставило издательство Clever, предложив нарисовать картинки для этой детской книги. Они делают книги, о которых многие знакомые мне издатели сказали бы, что такой тираж не продать в России. Но, несмотря на мрачные прогнозы, Clever — вполне успешное предприятие. Лично мне очень нравится, что оно ломает стереотипы.





Этот хомячок нарисован для книжки Виктории Мораны «Вампирский Петербург». Я хотел поместить его на лицевую сторону, но издатели и протежириующий автора популярный писатель Зотов были категорически против. В итоге хомяк расположился на обороте, рядом с портретом автора.



Трёхглавый дракон-писатель, увлечённый работой над новой книгой. Это своего рода собирательный образ всех писателей, с которыми мне доводилось иметь дело.

Я, пока рисую, придумываю всякие разные истории про моих персонажей, к книгам непосредственно не относящиеся. Например, когда рисовал для другой книги четырёхлапого греческого дракона, что возил чёрную колесницу Медеи, решил, что неплохо было бы завести такого на даче, вместо собаки. Надо только будку побольше и поэкарный щиток.



Картина для обложки книги Мориса Данте «Вавилонские младенцы». Тут изображён второстепенный персонаж. Я выбрал такой сюжет, потому что он отражает киберпанковскую суть книги. Мне показалось, что некоторые коллеги встретили картинку настороженно, как и мое заявление, что это я её нарисовал. Видимо, были ожидания, что я нарисую большого мужчину с автоматом. А всех удивил.



Картина для переиздания книги Зотова «Минус ангел». Сюжет для обложки выбрали вместе с автором, стремясь социальную тему, так как книга издавалась уже не знаю в который раз. Придумали этот сюжет под шум грозы. Сидели в кафе несколько часов, перебирали варианты. По сути этот злой Ганеш – видение одного из персонажей.

Из прочитанных мною книг Зотова серия про Малинина и Калашникова мне нравится больше всех.



Иллюстрация для обложки отличной книги Юрия Буйды «Третье сердце».

В последнее время меня всё больше увлекает трёхмерная графика. Но работать постоянно в одном стиле мне очень тяжело: накапливается усталость, глаз замыливается. К счастью, есть книги, которые практически требуют от меня иллюстраций, нарисованных вручную. Так вышло и с этой книгой. Рисовал я эту обложку долго-долго, и было мне очень интересно. Мучился, переделывал, окончательно перестал бриться и отвечать на телефонные звонки. Увлечён был этой работой не на шутку.





Картина «Камбоджа трип» делалась для книжки Виктории Платовой «Странное проишествие в сезон дождей». Но она почему-то напугала издателей, и пришлось делать другую обложку, куда менее фантастическую.

Картина для книги Натальи Калининой «Распахни врата полуночи». Название этой книги я почему-то никак не мог запомнить. Читал её в распечатке и первые несколько листов потерял где-то в ростовском аэропорту. Тот, кто их нашёл и прочитал, наверное, получил незавершённый гештальт и потом купил книжку, чтобы узнать, что там случилось дальше.





Слева – иллюстрация для книги Нила Геймана «Сыновья Ананси». Справа – тоже иллюстрация для книги Нила Геймана «Сыновья Ананси». Да-да, я не перепутал, всё так и есть. Вторую картинку завернули издатели, испугавшиеся грозной женщины-птицы. Пришлось делать другую версию. Сам-то я считаю, что это одна из самых удачных моих картинок.



Мальчик играет с призраком. Картина для сборника рассказов Нила Геймана «Хрупкие вещи». Гейман – один из моих любимых писателей, так что работа была очень ответственная. Для неё я использовал скрипту одного из рассказов. Я тогда ещё не читал «Историю с кладбищем», для неё эта картина тоже бы подошла. Сам Гейман, когда увидел свои книжки на русском, сначала решил, что это иллюстрация именно для «Истории с кладбищем».



Иллюстрация для великолепной и мрачной книги Карлоса Руиса Сафона «Игра ангела». Лучшее объяснение того, что на ней написано, – это сама книга.



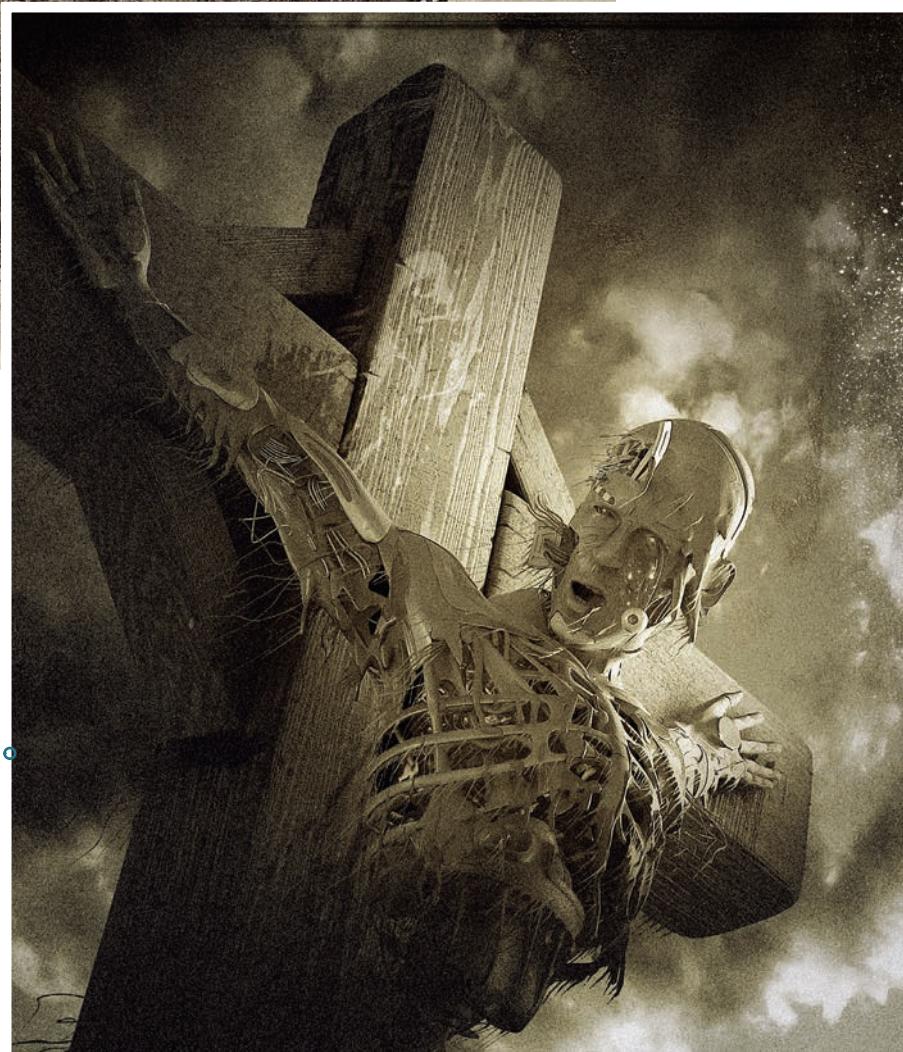
Для книги Татьяны Корсаковой «Печать василиска». На обложке портрет василиска, так как он описан в книге.

Наверное, все художники, которые немного изучали иконную живопись, хотя бы раз пробовали работать с условным, не объёмным освещением. Когда предметы освещены рассеянным, немного неестественным светом, они становятся образами самих себя, не вещами, а воспоминаниями о вещах. Иногда это очень красиво, а иногда ничего из этой затеи не выходит.



Распятый андроид. Иллюстрация задумывалась мной для сборника рассказов Анны Старобинец.

Но знаменитый автор хорроров испугалась моей версии обложки.





Для книги Сапковского «Ведьмак». Мне хотелось уйти от стандартов оформления фэнтези, потому что, по моему мнению, сама книга намного глубже, чем привычные представления об этом жанре.



Для книги Зотова «Ад и рай». Чертовски долго возился с этой обложкой. Какое-то наваждение нашло, никак не мог закончить, всё время что-нибудь хотелось дорисовать-пририсовать-переделать. Вдохновившись ретроавтомобилями, стимпанком и биодизайном, собрал демонский вертолёт, построил город при помощи МОДовских репликаторов и под конец уже населил всякой нечистью. Тут мне досталась одна небанальная проблема (спасибо автору за дьявольскую фантазию). Небо в аду у писателя Зотова походит на задымлённый потолок и совсем не светится, поэтому отражающие, по идее, предметы на самом деле ровным счётом ничего не отражают, а значит, и не блестят. Поэтому нарядного лакированного вертолёта не получилось – он матовый и мрачный.



## НЕЙТРАЛЫ И ХРАНИТЕЛИ РАВНОВЕСИЯ

# ТРЕТЬЯ СИЛА

илья старается скорее уравновесить зло добром увидел парни бьют мальчишку красиво рядом станцевал

*karim-abdul («Пирожки», интернет-фольклор)*

В нашей с вами реальности добро и зло не представлены армиями, одетыми в чёрное и белое. У нас каждый считает своё дело правым, а злодеем – противника. Но в фэнтези борьба Света и Тьмы – старая традиция. А там, где есть два непримиримых полюса, часто возникают те, кто не хочет делать выбор и становится на свою собственную сторону. Они называют себя по-разному: «нейтралы», «серые», «хранители равновесия». Ни Свет, ни Тьма, ни добро, ни зло. Третья сила фэнтези.



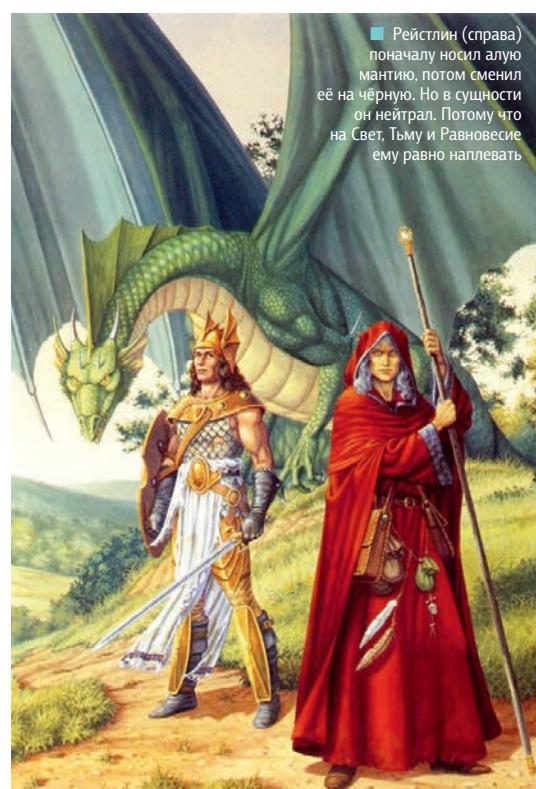
Члены «серого» ордена Потенциум верят, что Тёмной стороны вообще нет, а силы и джедаи применяют одну и ту же Силу, только в разных целях

Фэнтезийных нейтралов можно поделить на несколько видов. Одни занимают место посередине между двумя крайностями, выступая третьим соперником в борьбе. Другие остаются в стороне от конфликта, их нейтралитет – это невмешательство. Есть те, кто стоит над схваткой и служит судьями. Есть миротворцы, пытающиеся остановить кровопролитную войну. Но кое-что их всех объединяет: они – часть чёрно-белого мира, отказавшаяся выбирать между чёрным и белым.

Говоря о нейтралиях, мы не будем касаться в этой статье бесчисленных неоднозначных персонажей, которых нельзя отнести к положительным или отрицательным. В наши дни уже никого не удивишь ни добрым некромантом, ни злыми ангелами, ни демоном-супергероем, ни даже миром, где Свет – зло, а Тьма – добро. И «серые», в зависимости от позиции автора, тоже могут оказаться как главными положительными героями, так и злодеями. Примеры из нашей статьи это подтверждают.

### ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

Пожалуй, ни одна фэнтези-вселенная не основана на идее трёх сил так явно, как Кринн из книжного цикла Dragonlance. Магия здесь исходит от трёх богов – светлого Солинари, нейтральной Лунитари и тёмного Нуитари. Они дети верховных богов Света, Тьмы и Нейтралитета – Паладайна, Такхизис и Гиляана, и им соответствуют три луны Кринна – белая, красная и невидимая чёрная.



Рейстлин (справа) поначалу носил алую мантию, потом сменил её на чёрную. Но в сущности он нейтрал. Потому что на Свет, Тьму и Равновесие ему равно наплевать

В зависимости от использования сил той или иной луны поделены и магические ордена Кринна: белые, алые и чёрные мантии. Причём именно алых, нейтральных магов в Dragonlance больше всего. Лунитари не требует от своих сторонников держать себя в моральных рамках и подыгрывать тем или иным силам в их борьбе. Поэтому с ней проще и приятнее иметь дело простому волшебнику, озабоченному не властью или всеобщим процветанием, а изучением собственно магии.

Надо отметить, что Свет и Тьма в Dragonlance вообще не похожи на извечных врагов. Сторонники одного цвета нередко грызутся между собой, зато боги всех трёх мировоззрений могут действовать заодно, забыв про разногласия. Что уж говорить про три ордена магов! Они по сути представляют собой единый орден, внутри которого поделены сферы интересов: одним – опасные тайны, другим – защита слабых, третьим – знание ради знания. Ордена различаются не больше, чем факультеты Хогвартса, – и довольно похожи на них, если не брать в расчёт Хаффлафф.

Во вселенной Звёздных войн дело обстоит иначе. У Силы нет третьей стороны – ни «серой», ни «красной». Но, как ни странно, это не мешает существовать серым джедаям. Правда, в отличие от алых мантей Кринна, нейтралы из далёкой галактики о равноправии трёх сторон могут только мечтать. У них нет единой организации – напротив, серыми джедаями становятся именно бунтари и отщепенцы, отколовшиеся от своего ордена.

В каком-то смысле все джедаи изначально были «серыми». На заре Старой Республики каждый мастер учил своих падаванов как Сила на душу положит, не озадачиваясь мнением Совета джедаев. Насколько «светлым» было учение, зависело только от убеждений мастера и удалённости его планеты от Корусанта. Но после Тёмных войн, в которых джедаи понесли чудовищные потери, Совет решил укрепить расшатавшуюся дисциплину. Был принят новый Кодекс, в котором чётко регламентировалось, какое учение можно считать джедайским, а к нему прилагалась куча правил и строгих требований к учителям и ученикам. Немало свободолюбивых джедаев отказались принять новые правила и порвали с Советом, продолжая учить падаванов по-старому.

Со временем серыми джедаями стали многие бунтари и изгои, покинувшие орден из-за своеобразия. Таков, например, Джоли Биндо, старый отшельник из ролевой игры Knights of the Old Republic, который ушёл из ордена после гибели своей жены, перешедшей на Тёмную сторону. Некоторые считали серым джедаем даже Квай-Гона, который вечно скорился с руководством ордена.

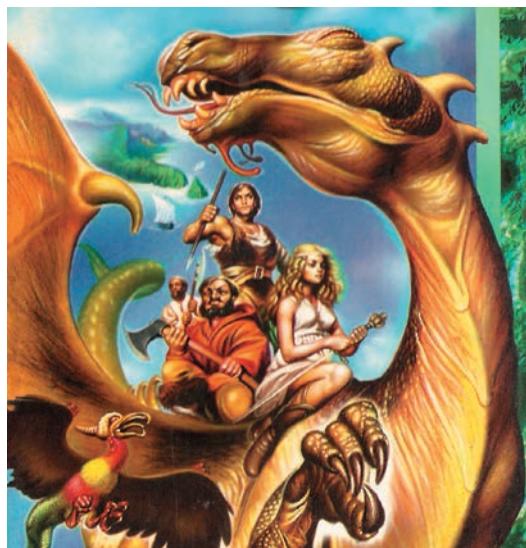
В серые подались и те, кому стояли поперёк горла догмы и ограничения, кто хотел исследовать все возможности Силы и овладеть навыками и джедаев, и ситхов. Уникальные рыцари из «серого» ордена Джэнсаарай научились гармонично сочетать приёмы Света и Тьмы, избегая крайностей. Джэнсаарай пользовались мечами любого цвета и пытались сохранять дружественный нейтралитет с любой силой, правящей галактикой, будь то Император или Республика.

*Серые не случайно именуются джедаями, а не ситхами. Большинство из них не поддаются со-блазнам Тёмной стороны Силы и считают ситхов своими врагами. Эти бунтари не признают Совет джедаев, диктующий правила, но сражаются за свои интересы при помощи старой добой Светлой стороны. Серые джедаи доказали, что великая Сила не признаёт монополию Йоды и компании. Каждый может найти свой путь к ней и даже обратить Свет против самих воинов Света.*

## НЕЙТРАЛЬНОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

В системе мировоззрений Dungeons & Dragons нейтралитет может быть как между добром и злом, так и на шкале закона и хаоса. В углу максимального добра – бескорыстные альтруисты, крайнее зло – жестокие мизантропы, крайняя законность – сторонники «твёрдой руки», крайний хаос – бунтари, жулики и воры. А истинные нейтралы не жестоки и не благородны, не за тиранию и не за анархию. Они сами по себе и, как правило, не хотят, чтобы их трогали.

Но, по правде говоря, нейтралы из D&D далеки от темы нашей статьи. Это не организация и не сторона во вселенной шахматной игре, а просто параметр, определяющий характер героя. Нейтральные божества и их церкви не выступают единым фронтом в местной политике. Так же как нет здесь ни единых сил добра, ни их противников из стана зла (злые демоны-танарри и злые же дьяволы-баатезу, к примеру, смертельные враги). В D&D добро, зло или нейтральность – это личное дело каждого.



Орлангур помог героям «Кольца Тьмы» предотвратить Дагор Дагоррат, Битву Битв, в которой Валар вынуждены были бы уничтожить Средиземье, лишь бы оно не досталось Тьме

## У СИЛЫ В «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙНАХ» НЕТ ТРЕТЬЕЙ СТОРОНЫ, НО ЭТО НЕ МЕШАЕТ СУЩЕСТВОВАТЬ СЕРЫМ ДЖЕДАЯМ

### ВЕСЫ И МАЯТНИК

Dragonlance и подобные ему произведения похожи на мифы древних народов. Все боги друг другу родственники, у них давно сложились отношения, и каждый отвечает за свою сферу, будь то добро, зло или равновесие. Но есть миры, в которых каждая из вселенских сил возникла и развивалась сама по себе, и даже сами боги не уверены, что знают всех собратьев-конкурентов. Борьба между сторонами, одна из которых может называть себя тёмной, а другая – светлой, здесь выглядит просто борьбой за власть над вселенной. Таково Упорядоченное Ника Перумова. В «Гибели богов» Молодые Боги выступают как силы Света, а восставших Ракота и Хедина считают «Тёмой», но выражается эта разница в применяемых ими силах, а не в моральной позиции. Перумовский Спаситель – «светлый» бог, а Неназываемый – «тёмный», но оба несут зло и разрушение.



Суровое лицо Инквизиции, одно из двух. Второе выглядит так же

## А КЛАССИКИ ПРОТИВ!

Согласно «Божественной комедии» Данте Алигьери, помимо падших ангелов, были ещё и ангелы-нейтралы, которые не смогли выбрать между Богом и Дьяволом. Участь этих трусов незавидна: их вместе с людьми, не знавшими «ни славы, ни позора смертных дел», гоняет врат ада стая ос, не пуская внутрь.

*...И с ними ангелов дурная стая,  
Что, не восстав, была и не верна  
Всевышнему, средину соблюдая.  
Их свергло небо, не теряя пытна;  
И пропасть Ада их не принимает,  
Иначе взогордилась бы вина.  
< ...>  
От них и суд, и милость отошли.  
Они не стоят слов: взгляни – и мимо!*

Нечто подобное описывает и Редьярд Киплинг в поэме «Томлинсон»: умершего героя не пускают ни в рай, ни в ад, ибо он не совершил в жизни ни добрых, ни злых дел. Похоже, то был истинный паладин Равновесия!



Город Танелорн, столица истинной нейтральности, где не властны Порядок и Хаос



Столпами же Третьей Силы, хранителями равновесия, в Упорядоченном считаются два брата, Орлантур и Демогоргон. О втором известно мало, на страницах романов Перумова он ни разу не появился воочию. Его называют Соборным Духом, он отвечает за души умерших и не поддерживает ни одну из бесчисленных фракций Упорядоченного – вот и всё, что мы знаем о Демогоргоне.

Другое дело – Орлантур. Дух Познания, величественный золотой дракон, в глазах которого по четыре зрачка, – это весьма активная Третья Сила. И далеко не всегда он нейтрален. Напротив, Орлантур вовсю вмешивается в события, помогает героям и даёт им советы. Во время восстания Хедина и Ракота он откровенно им подыгрывал. Свои действия дракон обосновывает вполне разумно, его цель – защита мира от уничтожения. Он знает больше, чем остальные боги, ему заранее известно о приходе в мир ещё одной, разрушительной силы – Неназываемого, с которым справляются только Хедин и Ракот. Стало быть, пришло время качнуть весы в их сторону.

## СВЕТ И ТЬМУ ЧАСТО ИЗОБРАЖАЮТ КАК ДВЕ СВЕРХДЕРЖАВЫ, ГОТОВЫЕ УНИЧТОЖИТЬ МИР, ЛИШЬ БЫ ОН НЕ ДОСТАЛСЯ ВРАГУ

Похожую роль в произведениях Майкла Муркока о Вечном Воителе играет Космический Баланс. Эта сила уравновешивает богов Закона и Хаоса, которые в мире Муркока занимают место Света и Тьмы. Правда, ни о примирении врагов, ни о присуждении победы достойнейшему тут речи не идёт – Баланс лишь не даёт ни одной из сторон окончательно победить. Космическому Балансу служит в каждом своём воплощении Вечный Воитель, сражаясь то на одной стороне, то на другой.

В «Дозорах» Сергея Лукьяненко над схваткой Света и Тьмы стоит Инквизиция. Вопреки своему на-

званию, эта организация не ловит еретиков и ведьм, а служит арбитром между Ночным и Дневным дозорами. Инквизиторов набирают из особо могущественных Иных с обеих сторон, чтобы карать нарушителей великого Договора между Светом и Тьмой. Во вселенной «Дозоров» добрые маги мирно соседствуют с вампирами и оборотнями, а охотник на нечисть, возомнивший себя защитником добра, будет считаться мањаком-ксенофобом, ничем не лучше вампира без лицензии. Таким горе-охотником был «дикий» Иной Максим, позднее расказавшийся в своих действиях и вступивший в Инквизицию.

На инквизиторах лежит огромная ответственность: если они оставят нарушение Договора безнаказанным или позволят себе быть предвзятыми, шаткий мир рухнет и светлые с тёмными вновь схлестнутся в бессмысленной кровавой бойне. Поэтому в Инквизицию идут те, кто лучше всего осознаёт важность Договора.

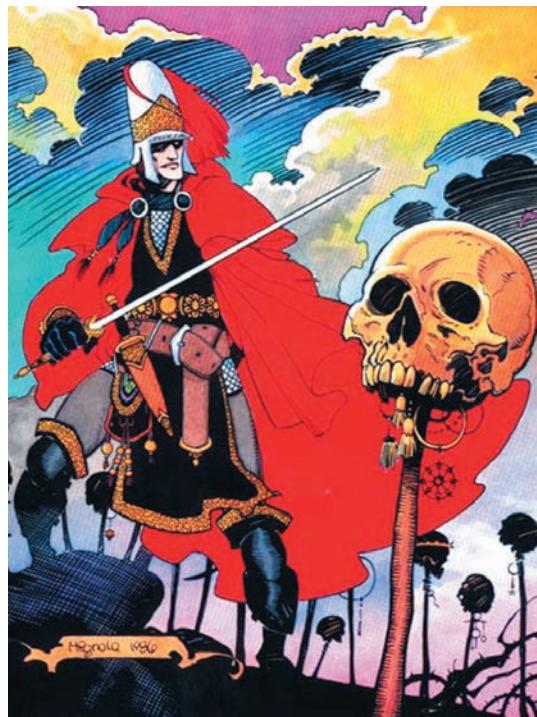
## ЧУМА НА ОБА ВАШИ ДОМА!

Война Света и Тьмы – это постоянная угроза существованию вселенной. Нередко эти стороны изображают как две озлобленные сверхдержавы, одна немногим лучше другой. И нет никакой Инквизиции, которая бы их сдерживала. Тогда «нейтралами» поневоле становятся те, кто пытается не дать двум распоясавшимся исполинам причинить вред простым людям.

Такой выбор пришлось сделать ангелу Азирафело и демону Кроули в совместном романе Терри Пратчетта и Нила Геймана «Благие знамения». Они давно разочаровались в своём начальстве и его приказах, зато полюбили Землю и людей, живущих на ней. И когда приходит время Армагеддона, в котором Земля должна погибнуть ради победы одной из сторон, именно ангел с демоном будут стараться изо всех сил, чтобы не допустить этого.

В «Благих знамениях» силы ада и рая, приближая Апокалипсис, действуют против нейтралов практически заодно. Только роль Бога и его сторонников, как это часто бывает, сводится к тому, чтобы не мешать, а демоны работают над концом света цепенаправленно, возвращая Антихриста из маленького Адама. Планы Сатаны проваливаются один за другим, потому что мальчик – не без влияния Азирафеля и Кроули – не спешит превращаться в маленькое чудовище, готовое погубить мир.

■ Вернейший способ соблюсти равновесие сил – прикончить обе стороны. Проверено Корумом (рисунок Майка Миньолы)



В основе «Благих знамений», как и «Дозоров», лежит мудрая мысль, что худой мир лучше доброй ссоры. Не понимающие этого светлые и тёмные показаны как две обезьяны, угрожающие друг другу гранатами. Каждый из них готов уничтожить вселенную, лишь бы она не досталась врагу, — почти как США и СССР во времена холодной войны. А от их соперничества страдают ни в чём не повинные простые смертные.

Самое радикальное «примирение» богов устроил принц Корум в книгах Майкла Муркока. Устав от бесконечной борьбы между богами Закона и Хаоса, герой решил спустить на хаоситов «третью силу» — Пропавших Богов Кулла и Ринна. Пожертвовав своей рукой-перчаткой и волшебным глазом, герой сумел освободить Пропавших из заточения, и те отблагодарили его, истребив богов Хаоса. А заодно и богов Закона — чтобы никому обидно не было. На последнее Корум не рассчитывал, но без особого ужаса воспринял мысль, что в его мире богов больше нет. Можно без зазрения совести становиться атеистом.

### ЗЛА НЕ ХВАТАЕТ?

К особой категории нейтралов нужно отнести сторонников равновесия между добром и злом как таковыми, выступающими за то, чтобы в мире было поровну обоих явлений. Эти господа обожают рассуждать о морали метафорами. Мол, нет света без тени, без зла мы не ценили бы добро и в мире для гармонии должно быть то и другое. А посему надо-де поддерживать баланс добра и зла и не давать ни одному началу возобладать.

Увы, вся эта философская демагогия не выдерживает никакой критики и столкновения даже с вымышленной реальностью. «Уравновешивать» радость и страдания, любовь и ненависть — совсем не то же, что удерживать две стороны от кровопролития, а мир — от гибели. Корумом, Орлангуром и уж тем более героями «Благих знамений» двигал не соображения о «балансе», а вполне традиционные представления о добре: спасти жизни людей, не важно, от тёмных или от светлых.

Равновесие зла и добра — идея в основе своей абсурдная. Из неё логически следует, что зло — это нормально, и насиливать, пытать и убивать — не хуже и не лучше, чем лечить больных и кормить голодных. Ведь и то, и другое — нарушение баланса! И если сторонник подобной «гармонии» видит много счастливых людей, он, по логике, должен срочно убить парочку. Иначе добра в мире станет слишком много.

Как ни странно, есть персонажи, которые именно так и делают. К примеру, таков Равновенствие (Equinox) из вселенной DC Comics. Его создали владыки Порядка и Хаоса, чтобы

■ Азирафель и Кроули боролись не столько за «равновесие», сколько за право людей на собственный путь, свободу от ада и рай



■ Равновенствие из вселенной DC — единственный в своём роде нейтрал-суперзлодей

он поддерживал баланс сил, но в итоге бедняга сошёл с ума под грузом ответственности и начал бороться за «равновесие» где надо и где не надо. Так он превратился в одного из самых необычных и могущественных противников Бэтмена. А писательница Ив Форвард в романе «Злодеи поневоле» вывернула традиции фэнтези наизнанку и сделала сторонников равновесия главными героями. Они живут в мире, «порабощённом» силами Добра, и нарочно творят зло, чтобы восстановить баланс. Согласно законам этой вселенной, если баланс нарушить, мир будет поглощён испепеляющим Светом. Форвард, разумеется, в своей книге не пропагандирует зло, а лишь обыгрывает философский парадокс.

### ЕСЛИ СТОРОННИК РАВНОВЕСИЯ ВИДИТ МНОГО СЧАСТЛИВЫХ ЛЮДЕЙ, ОН ДОЛЖЕН СРОЧНО СОТВОРИТЬ ЗЛО, ИНАЧЕ ДОБРА СТАНЕТ СЛИШКОМ МНОГО

*Добро и зло — это не две равноправные стихии и не две армии, одна из которых наделена всеми достоинствами, а другая — всеми недостатками. Это выбор, который делает каждый из героев. Убить или пощадить, предать или остаться верным, жульничать или драться честно. Злые поступки можно оправдывать жестокой необходимости, но никак не мифическим «равновесием».*



Нейтралы — порождение «чёрно-белости» старого фэнтези. Отсюда и все противоречия в их образе, который сильно зависит от того, как представлены в мире их светлые и тёмные «коллеги». Но само введение третьей силы стало бунтом фантастов против одномерности, попыткой придать традиционному конфликту объём. Если в произведении есть нейтралы, это, как правило, значит, что и светлые тут не такое уж добро, и тёмные не сплошь кровавые маньяки. Именно третий, четвёртые, пятые стороны превращают мир фэнтези в сложный и многогранный, в котором нет места картонным героям и злодеям. ■

■ Нейтральная Планета из «Футурамы». Населена расой нейтралов. Столица — Нейтрополис. Любимый цвет — серый. Девиз — «Живи свободным... или нет»



ТЕКСТ: ИГОРЬ КРАЙ

# ЗАГУДАХ ТЁМНОГО СОЛНЦА

ВСЕЛЕННАЯ  
DARK SUN

Мир Тёмного Солнца родился в 1991 году, когда издательство TSR выпустило книгу правил к игровому сеттингу и роман Троя Деннинга «Охота на дракона». В середине девяностых Dark Sun переживал расцвет. Опалённый безжалостным солнцем мир жил и развивался на страницах полутора десятков фантастических романов. В 1997 году TSR прекратило существование, и над миром Тёмного Солнца нависли тяжёлые тучи. Но, в отличие от многих полностью забытых сеттингов, Dark Sun ещё не ушёл в историю.

## АТАС!

Создатели фантастических вселенных часто не могут противостоять соблазну обнять необъятное. Многие из них пытаются уместить в своём мире все красоты и ужасы, которые придут на ум, все идеи, сочетающиеся и нет, и все штампы из произведений собратьев. Демиургам Тёмного Солнца, Трою Деннингу и Тиму Брауну, удалось этого избежать. Связанный единой идеей мир Dark Sun удивительно компактен и целостен. Это даже не мир, а страна – Атас (Athas), площадью немного превосходящая Саудовскую Аравию и столь же пустынная. По форме это колоссальная, окружённая горами впадина, подобная Таримской котловине на северо-западе Китая.

Атас – знойный, жестокий мир, где температура после полудня нередко достигает 50–60 градусов. Путника здесь ожидают песчаные бури, в течение которых день обращается в ночь; безжалостное солнце, вечно багровое, тонущее в тучах пыли; ветер,



■ Даже пустыня может быть прекрасной



*Стараясь удержать  
пылающий шар внутри  
своего разума, Тихшан  
посмотрел на арену.  
Скрыши Золотой Башни  
он видел большую  
часть громадного поля,  
простиравшегося от башни  
до развалин построенной  
Калаком пирамиды.  
Вместо гладиаторов  
на бывшей Арене суетились  
купцы, горожане,  
крестьяне. Бойко шла  
торговля: ягоды, сладкое  
мясо ящериц, керамические  
сосуды, ножи, костяные  
ложки – чего тут только  
не было. Горячий ветер нёс  
из пустыни пыль и песок.*

**Трой Денниг  
«Алый легион»**

обжигающий, как дыхание раскалённой печи; серые, изивающиеся колонны пустынных смерчей... и жажда. Влаги Атас практически лишён. Дождь проливается над пустыней раз в год, а кое-где и раз в десять лет. Ручьи звенят в предгорьях, но через два дня пути вглубь пустыни исчезают, бесследно растворяются в песках. Дальше тянутся лишь сухие русла некогда полноводных рек, кое-где пробегая под уцелевшими с древних времён каменными мостами. Оазисы с мутной водой из глубоких колодцев отделены друг от друга многими днями пути через бесплодное и безжизненное пространство.

Но пустыню нельзя назвать однообразной. Багровые каменистые пустоши, сюрреалистические нагромождения гранитных обломков то расчищаются бурями, то скрываются под волнами барханов высотой в сотни метров. Золотистые пески чередуются с чёрными пятнами вулканических полей и ослепительно белыми солончаками. Ближе к горам, именуемым Звенищими, раскинулись обширные равнины, поросшие кактусами и колючим кустарником, и причудливые лабиринты выветренных, рассыпающихся скал. На склонах гор можно встретить леса и озёра.

Центр котловины занимает Море Ила – природная аномалия, аналогов которой нет на Земле. Семисоткилометровая серебристо-розовая равнина, то покрытая рябью застывших волн, то скрывающаяся в жемчужных клубах, поднятых ветром, некогда была дном моря. Сейчас она представляет собой скопление

## ПАНЦИРЬ ИЗ ЧЕРЕПАШКИ

Мир Тёмного Солнца очень беден металлами. Почти все месторождения, доступные киркам даже таких упорных и изощрённых строителей, как дворфы, истощились столетия назад. Единственная действующая шахта не способна обеспечить всю страну металлом. Как следствие, стальной клинок в Атасе стоит раз в сто дороже, чем в других мирах. В кишащих чудовищами руинах кладоискатели ищут не столько золото и камни, сколько драгоценное железо.

Медь, серебро и золото тоже очень редки, так что бронзовые мечи почти не встречаются. Обсидиановые кинжалы неплохи, но так сложны в изготовлении, что стоят немногим дешевле железных. Даже оружие из кости и дерева по карману лишь избранным, ведь для обработки твёрдых материалов не хватает металлических инструментов. В ходу здесь доспехи из кусков хитиновых панцирей членистоногих чудовищ. А дерутся в Dark Sun секирами и кистенями, на лезвия и крючья которых идут необработанные, но подходящие по форме и остроте кости ящеров. Широко используются пращи и дубины.

Удивительнее же всего монеты, изготовленные из обожжённой и покрытой глазурью глины. На Земле ни один народ не пользовался керамической валютой! Очень трудно поверить, что кто-нибудь согласится продавать товары за глиняные черепки. Сами народы Атаса не слишком верят в свои деньги, предпочитая натуральный обмен.

мелчайшей, сухой и скользкой пыли, куда более текучей, чем зыбучий песок. Даже дерево тонет в атасском «иле». Только песчаные парусники, перекатывающиеся на огромных колёсах, способны пересечь его гладь.

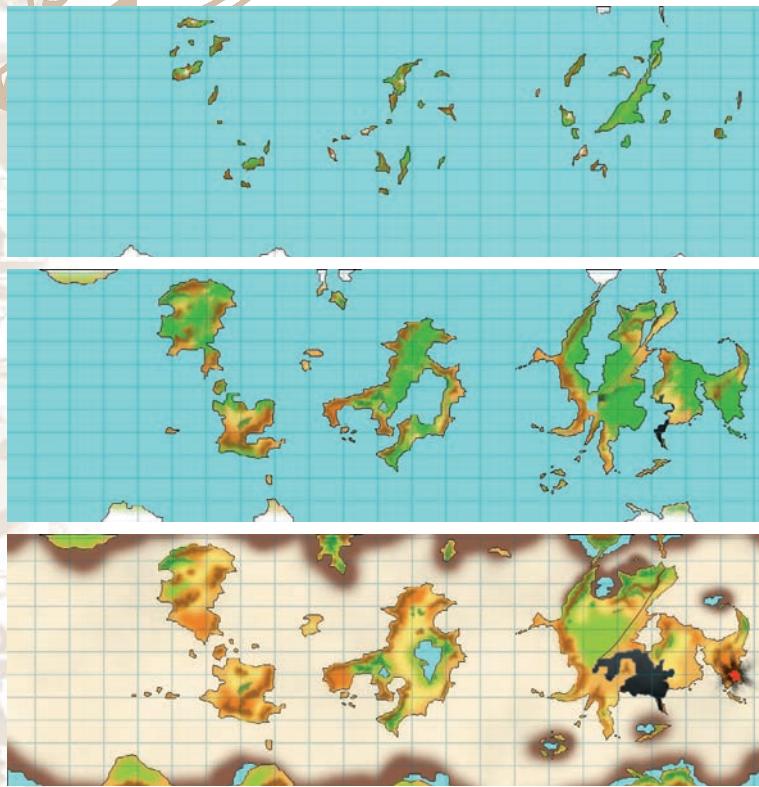
*Мороз и лавины стерегут путников на неприступных перевалах Звенищих гор. Лишь немногим исследователям удавалось пройти неверными горными тропами и увидеть Дальнеземье – легендарную, таинственную страну по ту сторону склонов. Увы, там не оказалось ничего нового: и обычные для Атаса звери, и климат, немногим более влажный. Разница заключалась лишь в том, что от разумных рас там не было и следа. Только заброшенные постройки в предгорьях напоминают о попытках колонизировать страны за горами, предпринятых древним населением котловины.*

## ЧЕРВИ ПУСТЫНИ

Атас полон руин. Отступая, пески открывают древние крепости и храмы. Каменные мосты соединяют берега пересохших рек. Пустыню пересекают никуда не ведущие дороги. На отрогах гор можно увидеть старые, давно выработанные рудники. Даже пыльную гладь Моря Ила пронзают затонувшие башни,

■ Охотясь, иловый ужас добывает не только пищу, но и воду. В пыльном море её можно извлечь лишь из тел живых существ





■ Голубой, Зелёный и Бурый века Атаса. Глобальное потепление случилось, но мир не затонул, а высох

а окаменевшие корпуса кораблей, некогда бороздивших здесь воды, всё ещё попадаются у берегов.

Руины таят в себе сокровища. Но путь к ним опасен. На пути искателя приключений окажутся оазисы, населённые мертвецами, и коварные миражи, которые создаёт таинственная Дева песка. Покрытые соляной коркой зомби встретят его на солончаках. Хищные кактусы осьплют его ливнем иголок, каждый валун рискует оказаться хищной черепахой, а в каждом источнике может подстеречь добычу прозрачный водяной червь. И даже вдали от достопримечательностей не всегда безопасно: под барханами Атаса неслышно скользят песчаные черви-грабоиды, которые переползли в этот мир из фильма «Дрожь земли» (1989).

## ЭКОЛОГИЧЕСКУЮ КАТАСТРОФУ НА АТАСЕ УСТРОИЛИ ЖАДНЫЕ МАГИ-ОСКВЕРНИТЕЛИ

### ТРИ-КРИНЫ



Членистоногие три-крины могут считаться визитной карточкой мира Dark Sun. Стремясь подчеркнуть самобытность мира, разработчики не пошли проторенным путём и не стали создавать расу членистоногих на основе пауков или муравьёв. За образец был взят богомол. Помимо размера, от земных сородичей три-крины отличаются тем, что используют для передвижения только две ноги. Оставшиеся четыре конечности превратились в руки.

Три-крины – общественные насекомые, не отделяющие свою личность от стаи. Поэтому они даже неуязвимы для магии, направленной на индивидуальное сознание. Они разумны, но не склонны к созданию цивилизации и остаются дикими охотниками. Гигантские богомолы обладают мощными челюстями, укус ихядовит, но добычу они предпочитают поражать при помощи рукотворного оружия. Трёхлучевая звезда чактика используется ими как бumerанг, а в ближнем бою применяется лёгкая глефа – алебарда с короткими лезвиями на обоих концах. Имея четыре руки, три-крины обычно орудуют двумя гитками сразу.

Но интереснее всего не само оружие, а способ его изготовления. Три-крины не обрабатывают камень – они склеивают песок смесью собственной ядовитой слюны и сока одного из местных растений, получая прочную, похожую на вулканическое стекло массу под названием «дас». Вылепив предмет нужной формы, прежде чем дас застынет, богомол затачивает лезвия трением о камни.

Много здесь гигантских насекомых. Даже простые муравьи достигают двух с половиной метров в длину. Охотится на них сорокаметровая многоножка – мегалопеда. Но страшнее всего гигантские осы, чьи колонии выдают себя невысокими глиняными куполами, возвышающимися над песком. В каждом из таких куполов – труп, пожираемый изнутри бледной личинкой.

Причудлива фауна Ильного моря. Парят над сухими волнами летающие медузы. Беззвучно левитирующий небесный скат отбрасывает на барханы шестидесятиметровую тень. Плоские крокодилы-рукотки скользят по поверхности ила. Но куда больше чудовищ скрывается в толще пыли. Это и иловые змеи вдвое большие земной ананонды, и «пыльные ужасы» – гигантские каракатицы, щупальца которых настигают даже летающих ящеров.

*Не страшатся «ужасов» лишь восьмиметровые чернокожие великаны, населяющие острова в Море Ила и пересекающие пыльные «воды» вброд (к их счастью, на глубине трёх-четырёх метров ил уплотняется). Мало кто из людей посещал их страну. Говорят, там над источниками склоняются плотоядные растения, а древние дворцы и башни соседствуют с грубыми постройками исполинов.*

### МАГИЯ ПРОТИВ ЭКОЛОГИИ

Атас не всегда был пустыней. Легенды народов Атаса рассказывают о давно ушедших веках: Голубом, когда бурные воды покрывали мир, а пышная растительность окутывала немногочисленные острова, и Зелёном – эпохе, когда моря уступили место лесам. Нынешний же бесплодный век, наступивший после того, как солнце стало багровым, именуется Бурым.

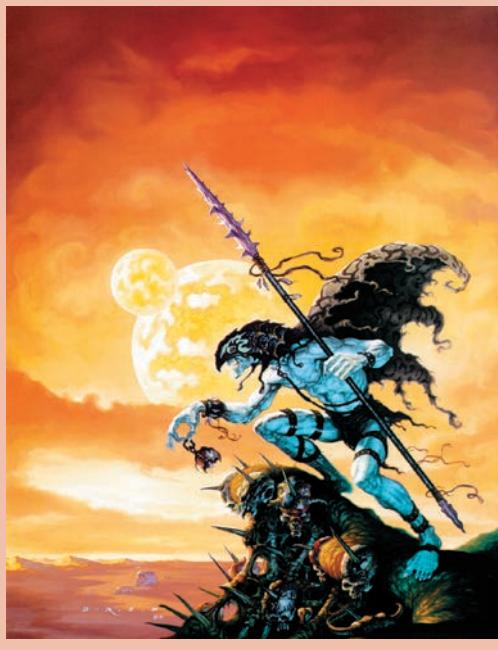
Эту экологическую катастрофу жители Атаса устроили себе сами, не учтя особенностей местной магии. Волшебство требует внешних источников силы, заклинатель лишь служит её проводником. Маги из мира Dark Sun используют для своих заклинаний стихию жизни. Проблема в том, что энергия при этом расходуется. Если брать её осторожно и по-малу, источник не иссякает и жизнь воспроизводит сама себя. Но жадность мага сеет смерть. Растения у его ног высыхают, а почва становится бесплодной. Каждое грубое применение волшебства оставляет на карте Атаса очередной круг выжженной земли. Лучи солнца накаляют обнажившийся грунт, горячий воздух устремляется вверх, отгоняя от границ страны редкие облака, сумевшие перевалить через горные цепи. Так заклинатели Атаса, уничтожив растительный покров, превратили свою землю в безводную пустыню.

Многие из магов умеют брать силу без ущерба для растений и даже превращать плоды в волшебные эликсиры. Такие колдуны называются хранителями. Но больше осквернителей, ведь выкачивание всей силы без остатка позволяет творить более мощные заклинания. Соблазн слишком велик. Могущественнейшие из магов-осквернителей не только становятся здесь правителями городов – королями-колдунами – но и создают культуры, предоставляя силы для чтения заклинаний жрецам-храмовникам. Настоящих богов Dark Sun лишён, так что жрецы, не желающие служить королям, вынуждены взывать к безличным Огню, Воздуху, Земле и Воде. Стихии им не отвечают, но элементов на помощь всё-таки посыпают и энергию заклинателям дают.

Друиды же Атаса, напротив, больше походят на традиционных жрецов. Ибо служат не обезличенной Матери-природе, а её персонификациям – «духам земли», воплощающим ущелья, заросли, скалы, ползущие барханы и редкие родники. Каждый участок суши в этом мире имеет собственного духа-покровителя. Обычно он бесплотен и лишь при

## ХУДОЖНИКИ

Джеральд Бром, несомненно, самый известный иллюстратор Dark Sun. Но далеко не единственный. Внимания заслуживают также Дэйв Рапоза, Михал Вондрачек, Керем Бейит, Матиас Тапиа, Уэн Рейнольдс и Ральф Хорсли, работы которых украшают эту статью.



необходимости принимает облик огромной человечоподобной фигуры из песка и камня.

Но жестокий мир Dark Sun учит полагаться только на собственные силы. Жители Атаса часто становятся мастерами психоники: это тайное искусство позволяет творить чудеса, используя внутренние ресурсы своего тела. Псионика, в отличие от обычного колдовства, требует не только развитой воли, но и железного здоровья, поэтому лучше всего подходит для карликов-дворфов.

*Не только гуманоиды владеют психоникой. Знакомы с этим искусством и монстры Dark Sun. Ящерицамыследемон охотится, извлекая страхи из подсознания жертв, постепенно сводя их с ума и подталкивая к гибели. Жук-мучитель просто питается болью. Людоед-белой, подчинив волю путников, заставляет их ночами покидать лагерь. А пигмеи из племени т'чуб воруют у спящих разум.*

### ПЛАВИЛЬНЫЙ КОТЕЛ НАРОДОВ

Как и полагается продуманному фантастическому миру, Атас дик, бесплоден, но при этом густо населён. Причём не только разбойниками и монстрами. Переписьaborигенов никогда не проводилась, но известно, что жителей в стране примерно пятнадцать миллионов, — и это считая лишь гуманоидов. Помимо них, разумом обладают не меньше десятка видов атасских шестиногих рептилий и гигантских насекомых, из которых наиболее известны три-крины. Б'рогов, четырехруких зелёных кочевников, тоже никто не считал, но и их немало. Разработчики явно перенесли сюда этот народ из степей Барсума («Марсианский цикл» Эдгара Берроузса), где они известны под именем тарков. Б'роги отлично приспособились к пустыням, похожим на ржавые равнины берроузовского Марса.

Гуманоиды Атаса принадлежат к расам, распространённым в типичных фэнтези-мирах. Это люди, эльфы, карлики-дворфы, полурослики и великаны. Говорят, орки и «классические» D&D-шные гномы здесь тоже были, но не сумели выжить в мире



Тёмного Солнца. Прочие расы приспособились, хотя и ценой чудовищных перемен.

Эльфы стали кочевниками и пасут скот — быстрых жуков-канков, несъедобных, но дающих ценный хитин и густой зелёный мёд. Высокие, больше двух метров ростом, болезненно худые, с грубой, сожжённой солнцем кожей, эльфы славятся склонностью к пирам, бесшабашному веселью и воровству. Они крадут всё. Даже невест из других эльфийских племён. Впрочем, эльфийки не допускают в этом деле половой дискриминации и тоже крадут себе женихов.

Всё краденое, кроме невесты, эльф продаёт. А если эльф продаёт не краденое, то оно наверняка протухшее или поддельное. Если украдь

Человек, как известно, приспособится ко всему. Но что будет с эльфом, воспитанным вдали от леса?

Для верховой езды жители Атаса используют ящерок-кродлу, а для грузов потяжелее — черепах-дриков



### ЗАКРЫТЫЙ МИР

Попасть на Атас не так-то легко. Его обитателям известно о существовании лишь стихийных планов (Воды, Огня, Земли и Воздуха), а также о плане Тени. От других измерений, входящих в систему Planescape, Dark Sun отрезан загадочным «Серым миром», обителью душ умерших. Исследователи отождествляют его кто с Эфиrom, связывающим стихийные и материальные миры, кто с планом Негативной энергии — ибо из Серого плана черпают силу некроманты и волшебники-тенеплыты. Из-за этого препятствия даже боги в Атас не заглядывают — слишком трудно добраться и поживиться ничем. Магия королей-колдунов, правда, способна прорвать таинственный барьер: уже в «историческом» время они приводили на Атас армии воинов с других планет. Ценой ещё большего вреда для окружающей среды, разумеется.





Если отвлечься от увлекательной батальной сцены, на заднем плане можно заметить колёсный парусник для путешествия по Морю Ила

не получается, эльф грабит. Если хозяин вещи не даёт себя ограбить, эльф бежит – удивительно быстро. Если эльф бежит чуть медленнее, он умирает. После чего превращается в нежить – «дюнного бегуна» – и обречён уже вечно бежать по пустыне, лишая разума и увлекая за собой других эльфов, попавшихся на его пути.

Очень сильно Атас изменил дворфов. Оставшись плотно сбитыми коротышками, они полностью лишились бород и волос, и такая потеря, похоже, пошатнула их рассудок. В человеческих поселениях дворфы преуспевают как трудолюбивые ремесленники, воины и чиновники, но такая жизнь кажется им пресной и бессмысленной. Каждым карликом движет идея-«фокус». Следуя своему фокусу, он уходит в пустыню и пытается построить мост там, где нет дороги, или выкопать колодец там, где не может быть воды. И выкапывает, иногда достигая, вопреки всему, водоносного слоя. Если же дворф умирает, не успев совершить задуманное, он тоже превращается в нежить – становится баньши и досаждает окружающим до тех пор, пока мост на пустом и ровном месте не будет построен.

Не пощадил жестокий Dark Sun и полуросликов, которые одними из первых, ещё во времена Голубого века, пришли на землю Атаса. К нашей эпохе миролюбивые земледельцы превратились в диких охотников. Они населяют горные леса и время от времени устраивают набеги на равнину. Племена коротышек, возглавляемые магами-хранителями, дружелюбны друг к другу и стремятся жить в гармонии с природой. Они уверены, что, избавившись от других рас с их магами-осквернителями, эру процветания можно вернуть. А чтобы поддержать экологический баланс, малыши употребляют в пищу не животных, а представителей разумных видов. Например, людей.

## ТОЛЬКО ПАРУСНИКИ НА ОГРОМНЫХ КОЛЁСАХ СПОСОБНЫ ПЕРЕСЕЧЬ МОРЕ ИЛА

С людьми как раз ничего особенного не случилось. В этом мире, как и в прочих, они возделали землю, построили города, окружили их стенами и с тех пор воюют между собой за урожай. Трудно сказать, каким Атас был до катастрофы, но ныне цивилизация сохранилась лишь в крупных оазисах. Каждый из них – город-государство, возглавляемый бессмертным, а значит, и бессменным королём-колдуном.

Города различаются между собой. В Балике можно увидеть беломраморные колонны древне-

■ Во многих мирах магия лучше технологии тем, что не вредит окружающей среде. Про Dark Sun такого не скажешь



греческих храмов и дворцов, а в Драже – мексиканские ступенчатые пирамиды, на вершинах которых жрецы вырезают пленникам сердца обсидиановыми ножами. Тир знаменит единственной в стране железорудной шахтой, а Урик славится добычей обсидиана. Есть города, захваченные пришельцами из других измерений, а есть и те, что полны нежити и управляются некромантами.

Однако города многое объединяет. Всюду бессмертные цари правят, опираясь на администрацию и полицию, состоящую из храмовников. Этот орден объявил грамотность своей монополией и немедленно казнит любого, кто уличён в умении читать. Нет пощады и магам. Население не любит их, не отличая осквернителей от хранителей, правителям и храмовникам тоже не нужны конкуренты. Из всех кудесников-нелегалов только жрецам стихий позволяют селиться в атасских городах.

Обычно храмовники враждуют с аристократами – владельцами колодцев, полей и рабов, обрабатывающих эти поля. Свободная чернь занимается ремеслом и мелкой торговлей. В каждом городе есть арена, ведь гладиаторские бои – важнейшая часть культуры Атаса. И везде можно видеть укреплённые подворья могущественных купеческих домов, контролирующих торговлю между городами.

За пределами крупных оазисов нет ничего, кроме песка, древних руин и чудовищ. Но людей можно встретить и здесь. Там, где растёт кустарник и хоть изредка бывают дожди, племена пастухов-дуаров разводят овец и всеядных чешуйчатых «страусов» эрдлу. Эти птицы дают яйца, мясо, кожу и острые когти,

## ДРАКОН ПРОТИВ КАРЛИКА



Дракон Тира сыграл огромную роль в истории Атаса. Именно он захватил в плен своего учителя, колдуна-полусорока Раджаата, который пытался истребить все «грязные» расы и вернуть Голубой век – попросту говоря, затопить мир. Борис много веков держал Раджаата в заключении, ежегодно принося в жертву тысячи рабов, чтобы иметь на это силы. Кончилось это для Дракона весьма неудачно.

пригодные для изготовления кинжалов. По дорогам из города в город тянутся купеческие караваны из колосальных, подобных кораблям, фургонов «агросси», в которых запряжены огромные шестиногие мекиллоты – нечто среднее между черепахами и ящерицами. А вдоль дорог караваны подстерегают банды разбойников и беглых рабов. Кое-где у колодцев, позволяющих оросить клочок земли, встречаются посёлки. У подножия гор торговцы создают фактории, чтобы обменивать ткани на драгоценную древесину. А в совсем уж глухих местах попадаются отшельники – друиды и психоники, как правило, достаточно могущественные, чтобы постоять за себя в одиночку.

*Одинок и единственный – к счастью – дракон Атаса. Змей Тира по имени, как ни странно, Борис, покрыт чешуйей, но ходит на двух ногах. Его дыхание – вихрь раскаленного песка. Но не оно внушает ужас всем, кто завидит вдали его колосальную фигуру. Борис – король-колдун, древний маг-осквернитель невероятной мощи, черпающий силу не только из растений, но и из тел людей и животных. Там, где колдует дракон, остаются вымершие посёлки, сухой кустарник и усеянные павшим скотом поля. Дракон Тира который когда-то был простым смертным, и каждому из сильнейших осквернителей рано или поздно предстоит превратиться в подобную тварь.*

### ПСИОННИКА ИЛИ МАГИЯ?

Психоника – яркая и узнаваемая черта мира Dark Sun. Именно отсюда она начала наступление на другие фэнтези-вселенные. Издатели позиционировали новое искусство как дополнение к привычным возможностям магов и жрецов. И было бы замечательно, соответствует ли это действительности.

На самом деле по первоначальной задумке психоника в пустынном Атасе ничего не дополняла. Задавшись целью создать мир, как можно менее похожий на толкиновское Средиземье, разработчики TSR ввели психонику как местный аналог магии, куда лучше гармонирующий с шестиногими ящерами и жестокими пустынями, чем традиционное волшебство. Психоника же по духу близка к научной фантастике вроде «Дюны» и связана с другим пластом современного фольклора – экстрасенсорикой и мистическими техниками, которыми якобы владеют мастера восточных единоборств.

Для нового тайного искусства была разработана особая игровая механика, более совершенная и убедительная. Во многих отношениях она была лучше, чем механика магии не только во второй редакции D&D, действовавшей тогда, но даже в третьей и четвёртой. Заклинания уже не набирались с бору по ссенке – появилось древо развития. И даже на самых высоких уровнях психоник не мог овладеть каждой из шести дисциплин: ясновидением, психокинетикой,



Зомби Атаса выпивают не только кровь, но и все прочие жидкости из тела жертвы, превращая её в мумию

позволяющей нагревать и перемещать предметы, целительной психометаболикой, психопортацией, телепатией и метапсионикой. На свои трюки заклинатель расходовал силу, запасом которой мог распоряжаться на своё усмотрение, применяя те или иные способности. Каждая попытка использования «наук» и «посвящений» могла с определённой вероятностью провалиться. Эффекты требовали поддержания, а наличие груза увеличивало затраты на левитацию.

### ГЛАДИАТОРСКИЕ БОИ – ВАЖНЕЙШАЯ ЧАСТЬ КУЛЬТУРЫ АТАСА. В КАЖДОМ ГОРОДЕ ЕСТЬ АРЕНА

Система вышла сложноватой, её достоинства можно было реализовать и проще, но беда заключалась в другом. В TSR так и не решились исключить из сеттинга привычных игрокам жрецов, волшебников и друидов. В итоге психоника стала использоваться в Dark Sun, а позже и в других мирах, не вместо магии, а вместе с ней. Две системы начали применяться одновременно. Причём одно и то же лицо могло сочетать способности психоника и колдуна, а эффект от психонических воздействий ничем особенным не отличался от действия магических и жреческих заклинаний. Так что параллельное использование двух игровых механик выглядело совершенно неоправданным.

\* \* \*

В начале двухтысячных усилиями энтузиастов был осуществлён перевод Dark Sun на третью редакцию D&D, который даже получил официальное признание. Тем не менее монстры сеттинга в мануалах редакции 3,5 включены не были. Казалось, что сеттингу пришёл конец, но в 2010 году, после выхода четвёртой редакции, Wizards of the Coast решила оживить мир Тёмного Солнца. Были изданы книги правил. Увидели свет три новых романа по сеттингу. Атас продолжает жить как образец благородного лаконизма и доказательство того, что успешная фэнтези-вселенная совсем не обязательно должна напоминать Средиземье. ☺

### Что почитать

- Трой Денис «Изумрудный перевал»
- Эбби Линн «Медный гамбит»
- Симон Хоук «Изгнаник»
- Райар Хьюдж «Тьма перед рассветом»

### Во что поиграть

- Dark Sun: Shattered Lands (1993)
- Dark Sun: Wake of the Ravager (1996)
- Dark Sun Online: Crimson Sands (1998)



Ведущий: Тим Скоренко

## ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

**Алексей Иванов «Сердце Пармы»**

Блестящий исторический роман о завоевании Великой Перми Московским княжеством. Очень странная и сильная книга.

**Джозеф Д'Леиси «Мясо»**

Это книга о производстве мяса, заготовке мяса, приготовлении мяса. О быках и коровах. О колбасах, вырезках, фарше и бифштексах. И о людях.

# МАШИНА ВРЕМЕНИ

Всё, друзья. Зима наступила, декабрь за окном, и всем нам осталось совсем чуть-чуть, потому что 21 декабря, как известно, грянет конец света. Не так давно я ехал на такси из аэропорта Шереметьево — кажется, часа в два ночи. И попался мне совершенно чудесный таксист, который Москву не знал вообще и во всём полагался на навигатор, поэтому ехали мы полтора часа (то есть около часа плутали, а потом я настоял на том, чтобы он выключил навигатор, перестал сопротивляться и разрешил мне показать дорогу). За эти полтора часа он рассказал всю правду о конце света. «Уезжайте из Москвы на пару дней! — сказал он. — Куда-нибудь в провинцию, на дачу, в деревню!» «А что, — поинтересовался я, — конец света будет только в Москве, на селе не будет?» «Не знаю, как на селе, — отозвался мой собеседник, — а в Москве будет точно!»

Но я вам рекомендовать подобное, конечно, не буду. Потому что конец света я собственным решением отменил. Ещё празднуя Новый год-2012, мы с друзьями устроили нечто вроде квеста, задачей которого было спасение мира от окончания майянского календаря. Как ни странно, мы пришли к единому выводу: мир будет спасён с помощью Мандарина Судьбы. Мандарин был торжественно помечен фломастером и засушен на батарее центрального отопления. Он и сейчас — твёрдый, как камень, сухой и покривевшийся — лежит у меня на шкафу, готовясь выполнить свою миссию.

Так что даю вам стопроцентную гарантию: всё будет хорошо. Никаких концов света, апокалипсисов и обрушений неба на землю не планируется. Единственный кошмар, который вам придётся пережить этой зимой, — это, собственно, сама зима, хотя и она полна прекрасных вещей. Например, снега, по которому можно кататься на санках и лыжах, льда для коньков и — будем надеяться — работающих батарей центрального отопления.

# Будущее — сегодня

## САМ СЕБЕ ФОТОГРАФ



■ Вспышки в камере, к сожалению, нет, поэтому ночной съёмка у Autographer не получится

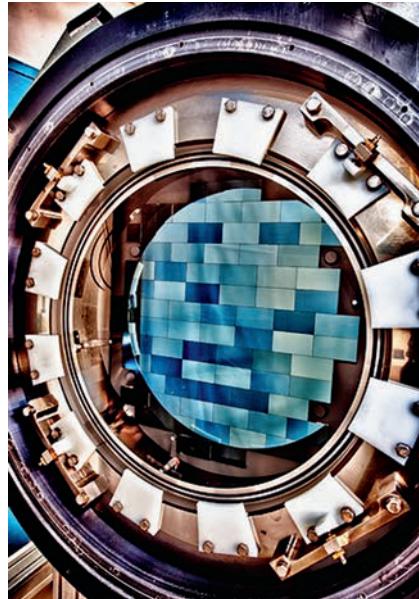
Технический прогресс в области быта направлен прежде всего на то, чтобы избавить человека от работы. Правда, при этом мы не замечаем, что работы меньше не становится: обслуживание гаджетов занимает столько же времени, сколько раньше занимала непосредственная работа, ныне гаджетами выполняемая. Так или иначе, компания OMG Life придумала и выпустила фотоаппарат Autographer, которому не нужен... фотограф! Устройство массой 58 граммов вешается на шею или на пояс. Оно оснащено рядом сенсоров, акселерометром, магнитометром, датчиками освещённости и температуры; когда их показания меняются определённым образом, камера «щёлкает». За день она способна сделать до 2000 маленьких снимков, реагируя на резкое движение, изменение уровня света или просто падение температуры — вдруг что-нибудь важное случилось, надо заснять! Эта 5-мегапиксельная «игрушка» с OLED-дисплеем и широкоугольным объективом будет весьма полезна для фотографов-документалистов и просто людей, опасающихся упустить интересный кадр.

## В ПОИСКАХ «ТЁМНОЙ ЭНЕРГИИ»

Вселенная бесконечна. Когда смотришь какой-нибудь научно-популярный фильм о космосе, начинаешь понимать, что человек не песчинка, и даже Земля не песчинка,

и вся наша галактика не песчинка и даже не атом в бескрайних просторах Вселенной. Нас просто не существует в этих масштабах. Да и, по сути, мы ничего о Вселенной не знаем, хотя постоянно пытаемся узнать. Вот, например, в одном чилийском исследовательском центре установили и запустили в работу 570-мегапиксельную камеру Dark Energy Camera, предназначенную для поиска «тёмной энергии». Эта камера, которая входит в состав мощного телескопа Victor Blanco, теоретически позволит рассмотреть более 100 тысяч галактик на одном снимке, — в том числе и объекты, отдалённые от Земли более чем на 8 миллиардов световых лет! За первые пять лет работы аппарат Dark Energy Camera заснимет около 1/8 звёздного неба, зафиксировав порядка 300 миллионов галактик, и, возможно, позволит дать ответ на вопрос, почему скорость расширения Вселенной постоянно возрастает.

■ Dark Energy Camera — самый мощный на сегодняшний день наземный исследовательский прибор в мире



## СЫРОМОБИЛЬ



Из чего только не делают нынче автомобильное топливо! То и дело появляются новые силовые агрегаты, работающие на водороде, воде или даже воздухе. А вот безумные (иначе и не скажешь) американские инженеры сконструировали автомобиль Aggie A-Salt Streamliner, способный передвигаться на... сырье! Ну, конечно, внутрь нужно заливать не расплавленный сыр, а специальное биотопливо, сделанное на основе сыра и молока, но сам факт поражает, не правда ли? Более того, Aggie A-Salt Streamliner — не просто дорожная машина, а гоночный болид, установивший рекорд в категории автомобилей с двухцилиндровыми двигателями суммарным объёмом 1 литр: он развил скорость 105 км/ч. Правда, строился «сыромобиль» вовсе не для рекорда, а для демонстрации возможностей биотоплива, созданного при участии микроорганизмов, то есть практически естественным путём. Рекорд же — это не более чем реклама, способ привлечь к проекту внимание и, возможно, дополнительное финансирование. Поэтому что новый проект тех же ребят — топливо на основе дрожжей — требует вложений.

■ Автомобили на масле уже существуют, теперь появился автомобиль на сырье. Что дальше? Кефир? Ёгурт? Гусёнка?



# КОРАБЛИ, ЭЛЕМЕНТЫ И ЗАПАХИ

## Зонд-7

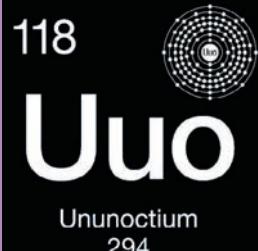


На 8 декабря 1968 года был запланирован первый в мире пилотируемый облёт Луны на советском аппарате «Зонд-7». Но ввиду того, что попытки вывести «Зонд» на орбиту в автоматическом режиме провалились, рискованный полёт был отменён, и пальма первенства перешла к американцам.

**10** витков сделал американский «Аполлон-8» при первом облёте Луны

## Унуноктий и прочие

Последний из запланированных к синтезу химических элементов — унбисептий (Ubh, атомный номер 127).



В то же время последний реально синтезированный элемент — это унуноктий (Uuo, атомный номер 118). Синтез 119-го элемента запланирован на 2013 год в Дубенском институте ОИЯИ.

атомные единицы — подтверждённая молярная масса унуноктия

## Великое зловоние

Жаркое лето 1858 года имело масштабные последствия: огромная масса отходов, которые сбрасывались в Темзу и фекальные ямы Лондона, заблагоухала так, что даже Палата общин была вынуждена покинуть город. Уже к концу года началось строительство Лондонской канализации.



**200** нерегулярно очищаемых ям служили Лондону «канализацией» до 1858 года

# Летопись • Декабрь

**220**  
лет назад

1 декабря (или 20 ноября по старому стилю) 1792 года родился великий русский математик, основатель неевклидовой геометрии Николай Иванович Лобачевский. Окончив Казанский лицей, молодой Лобачевский поступил в Казанский же университет — и был с самого начала огорчён слабым уровнем преподавания, дезорганизацией и в особенности тем, что у руководства нет никакого желания развивать систему обучения. Активный и смелый, Лобачевский уже в студенчестве представил ряд оригинальных математических работ, остался при университете, в возрасте двадцати одного года стал адъюнктом чистой математики, а после скандала, случившегося в 1820 году (ревизор Магницкий предложил закрыть университет ввиду его расхлябанности и бесполезности), стал деканом физико-математического факультета, поскольку весь руководящий состав был уволен в один день. Спустя шесть лет он получил должность ректора. На этом посту он целиком реформировал университет, сделав его одним из лучших вузов Европы. А вот научные работы Лобачевского современниками приняты не были и получили признание мировой общественности лишь после его смерти.



**120**  
лет назад

4 декабря 1892 года в семье потомственного военного Николаса Франко и Сальгадо родился мальчик, получивший полное имя Франсиско Паулино Эрменехильдо Теодуло Франко Баамонде и прославившийся впоследствии на весь мир как генерал Франко. Подобно отцу, Франко изначально стал делать военную карьеру, к 1926 году дослужившись до генерала, а в 1928 году получив должность руководителя Сарагосской военной академии. После бескровного свержения монархии и смуты 1930-х годов Франко достаточно быстро стал главой Генштаба, а благодаря гибели в авиакатастрофе Хосе Санхурxo, руководителя испанского восстания, был избран вождём, поскольку был умён, энергичен и, казалось, лишён личных амбиций. Франко виделся эффективным и смелым молодым политиком, способным вытянуть Испанию из кровавых раздоров и смуты. Он и вытянул, — но превратился при этом в жёсткого профашистского диктатора, который запретил любое инакомыслие и удерживал власть железной рукой вплоть до смерти в 1975 году. По сей день Франко считается одним из одиознейших диктаторов в мировой истории.



**70**  
лет назад

2 декабря 1942 года профессор Колумбийского университета, знаменитый физик Энрико Ферми произвёл эпохальный опыт, продемонстрировав миру первую в истории управляемую цепную ядерную реакцию. Интересно, что большую часть своих открытий в области ядерной физики Ферми сделал на родине, в Италии, а за работы по получению радиоактивных элементов путём нейтронной бомбардировки и изучение медленных нейтронов в 1938 году удостоился Нобелевской премии по физике. Отправившись в Стокгольм получать её, он уже не смог вернуться в Рим, поскольку диктатура Муссолини ликвидировала как условия для нормальной работы, так и многих сотрудников Ферми, поскольку те были евреями. Америка стала для физика второй родиной. Его разработки хорошо финансировались, и в 1941-42 годах в специальной лаборатории при Чикагском университете он с командой единомышленников построил первый в мире искусственный ядерный реактор, получивший прозвище «Чикагская поленница». А 2 декабря Ферми продемонстрировал возможность получения с его помощью мирной энергии.





**В ПОИСКАХ  
НЕФТИ:  
ПРОШЛОЕ  
И НАСТОЯЩЕЕ**

# Чёрное золото

«Насколько я понял, все говорили о науке. Кого-то намеревались оживлять. Где-то собирались провортить дыру сквозь землю. Проект обсуждался прямо на улице при большом скоплении народа, чертежи рисовали мелком на стенах и тротуаре.

Аркадий и Борис Стругацкие  
«Понедельник начинается в субботу»

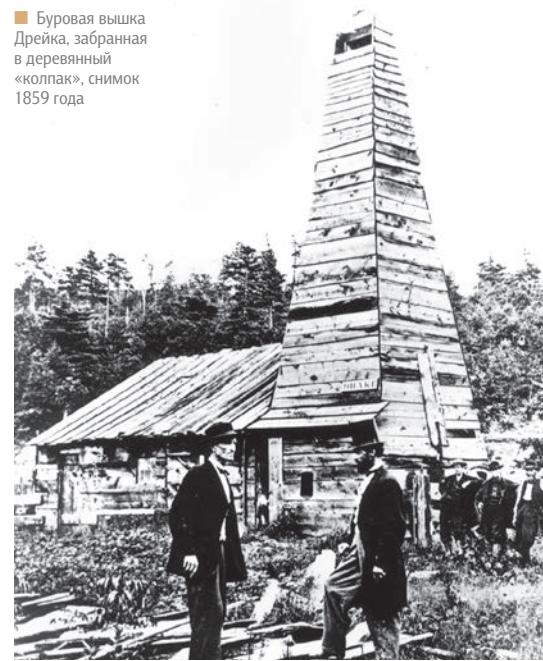
Техника «проверчивания» дыр в земле известна с древнеримских времён, если не дольше. Исторический метод заключался в том, что тяжелое железное долото, закреплённое на длинном древке (верёвка не позволяла наносить единообразные точные удары), поднималось на бурильной вышке и раз за разом сбрасывалось вниз. Для того чтобы пробитое отверстие имело окружную форму, перед каждым новым ударом долото немного поворачивали.

## НЕМНОГО ИСТОРИИ

Орудия долотом на длинной «ручке», бурильщики проходили от 3 до 18 метров в день в зависимости от свойств грунта; скважины чаще всего использовались для строительных нужд, а не для добычи чего бы то ни было. Более глубокие отверстия пробивать было очень сложно, если не сказать – невозможно. В частности, измельчённый камень требовалось извлекать. Для этой цели в скважину заливалась вода, которая затем вычерпывалась желонкой – узким ведром с клапаном на дне. Метод был крайне неэффективен, к тому же бур каждый раз приходилось поднимать и разбирать.

Бурение начало приобретать широкое распространение лишь в XVIII веке – в этот период в скважину для предотвращения осыпания стала вставляться железная обсадная труба. Первоначально техника бурения применялась для добычи артезианских вод и строительства узких колодцев, необходимых для вентиляции угольных шахт. Твёрдые ископаемые невозможно извлечь через крошечное отверстие, для их добычи раскапывались карьеры. Нефть же до середины XIX века вообще не рассматривалась как полезный ресурс и использовалась редко, разве что для ограниченных военных нужд.

■ Буровая вышка Дрейка, забранная в деревянный «колпак», снимок 1859 года



Как ни странно, ещё охотниками мезолита ценился асфальт (точнее, битум), пригодный для вклевивания каменных лезвий в деревянную или костяную основу. Позже асфальтом смолили корабли (в частности, он использовался при строительстве Ковчега в древнейшем, шумерском варианте легенды о Всемирном потопе). В Вавилоне асфальтом покрывали улицы. Нефть же, которая скапливалась в колодцах, выкопанных по берегам битумных озёр, применялась лишь в качестве компонента зажигательных смесей. По легенде входила она и в состав «греческого огня». В период Крестовых походов арабы считали нефть наряду со стрелами важнейшим боеприпасом, наличие которого определяло обороноспособность города.

В эпоху пушек спрос на зажигательные снаряды на основе нефти закономерно упал. О нефти в Европе и Америке вспомнили лишь в 1855 году, когда путём её перегонки был получен пригодный для осветительных ламп керосин. В России последнее произошло несколько раньше, так как продукты переработки «каменного масла» вместо дефицитного импортного «деревянного» (оливкового) масла систематически использовались в горящих под иконами лампадах ещё с 20-х годов XIX века.

Надо отметить, что первая нефтедобывающая скважина глубиной 21 метр была пробурена в 1846 году инженером Василием Семёновым недалеко от Баку (месторождение Беби-Эйрат), где к тому времени уже давно копали колодцы для добычи «чёрного золота». После разведочной пробурили вторую, «рабочую», скважину, через которую с 1848 года выкачивали так много нефти, что в 1857 году близ Баку был заложен нефтеперегонный завод.

Тем не менее официальной «датой рождения» нефтяного бурения считается август 1859 года, когда полковник Эдвин Дрейк пробил скважину в Пенсильвании, поскольку именно с его лёгкой руки буровой метод получил широкую известность и начал стремительно распространяться. Вы можете сказать: как же так, ведь он начал бурить на целых десять лет позже! Приведём аналогичный пример: во всей Южной Америке первым человеком, поднявшимся в небо на самолёте, официально считается Альберто Сантос-Дюмонт, а вовсе не братья Райт, поскольку его самолёт взлетел сам и сам же приземлился (планер Райт не имел шасси и взлетал с рельсов). Так и здесь: Дрейк разработал методику, которая дала начало современной, поэтому его можно смело называть первопроходцем в деле нефтяного бурения.

## БУРНЕНИЕ КАК ТАКОВОЕ

Подобно Семёнову, Дрейк прошёл только 21 метр. Правда, он начал бурение со дна шахты, предварительно вырытой вручную. Как оказалось, напрасно: выше нефтяного залегал водоносный пласт, и шахта немедленно оказалась затопленной. Потеряв изрядное время на откачивание воды, далее Дрейк продвигался намного быстрее предшественников; в этом ему помог прогрессивный способ очистки скважины, изобретённый в 1846 году французским инженером Фовелем. Способ заключался в постоянной подаче воды под высоким давлением через полуую буровую колонну (штанга заменилась трубами). Фонтанируя из скважины, вода выносила измельчённую породу. Необходимость в частом извлечении буровой колонны, таким образом, отпала, что позволило вдвое снизить затраты труда.

Несмотря на изобретение Фовеля, техника бурения ещё долгое время оставалась несовершенной и малопригодной для создания глубоких скважин. Заполняющая буровой канал вода препятствовала разрушению породы долотом, сама же колонна по мере удлинения становилась неподъёмной и недостаточно прочной. Такое примитивное бурение

господствовало в мире до начала 1880-х. Связано это было с тем, что потребность в нефти была не столь велика и ускорения добычи просто не требовалось.

Настоящая революция в бурильном деле произошла спустя тридцать лет после Дрейка, в 1889 году, когда был изобретён роторный бур – резец, который опускался в скважину и вращался там сначала вместе с буровой колонной, а позже с помощью пропущенного через колонну вала. Скорость проходки возросла.

В России вращательное бурение впервые было применено только в 1902 году при разработке нефтеносных полей под Грозным. Но отечественные инженеры быстро ликвидировали отставание, уже в 1922 году создав турбобур (его изобретение обычно связывают с именем известного советского учёного-нефтяника Матвея Капелюшникова). Ротор турбобура приходил во вращение под напором подаваемой в колонну бурильной жидкости. Перемещение двигателя в глубину скважины открыло возможности для действительно глубинного бурения, так как ранее с возрастанием длины вал, передающий движение на ротор, становился слишком массивным. В США, кстати, турбобур был запатентован на два года позже инженерным отделом компании Scharpenberg.

Техника турбинного бурения возобладала далее не сразу, но начиная с 1960-х годов стала господствующей. За последние полвека она не претерпела значительных изменений. На предварительно установленной вышке из отдельных труб, соединённых замками, собирается постепенно удлиняющаяся бурильная колонна, которая своим весом вдавливает в грунт режущую коронку. Подаваемый в колонну раствор – уже не просто вода, а смесь на основе полимеров или солей (гидрогель), а иногда и сама нефть с добавлением глины, – одновременно вращает ротор, смазывает и охлаждает твёрдосплавный или алмазный бур, а также вымывает породу. Поступая между обсадной трубой и колонной на поверхность, раствор подаётся на вибрирующие решётки, которые очищают его от шлама (искрошеннего буром камня), и отправляется в новое путешествие под землю. Бурение может продолжаться непрерывно ровно столько времени, сколько выдержит буровая коронка. Для её замены всю колонну всё-таки приходится извлекать, постепенно разбирая на части, а затем снова собирать по мере спуска.

*Описанный метод – основной, но не единственный. Горные породы разнообразны по свойствам, и оптимальные способы их бурения также различаются. Особо твёрдый камень приходится по старинке скручивать ударами. Дробящий инструмент долговечнее, проще и надёжнее режущего. Иногда же преграду удаётся одолеть лишь трением. Тогда в скважину засыпается «дробь» – шарики, вымываемые по мере разрушения вместе с истёртой породой. Небольшое распространение имеют вибрационное (в том числе ультразвуковое) бурение, гидродинамическое сверление высоконапорной жидкостью, термическое бурение (для легкоплавких пород) и химическое – путём растворения реагентами.*



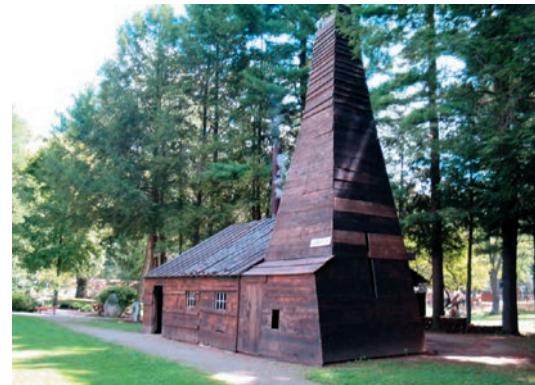
■ Полковник Эдвин Дрейк, считающийся основателем массовой нефтедобычи



■ Матвей Ал'кумович Капелюшников (1886–1959), легендарный советский учёный, изобретатель турбобура



■ Венгерская марка 1962 года – одна из многих, увековечивших в филателии нефтяные достижения стран соцлагеря



■ Американцы, в отличие от нас, бережно относятся к истории. Точная копия вышки Дрейка в посвящённом ему музее в Пенсильвании

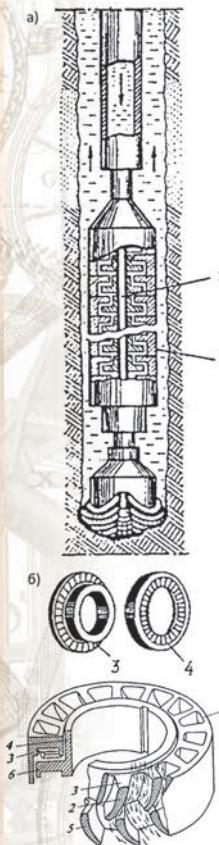
## ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ГЕОЛОГИЯ НЕФТИ

До самого конца XIX века нефть обнаруживалась только по каналам выхода на поверхность. Копать колодцы, а позже и бурить скважины для добычи «каменного масла» предпочитали там, где были залежи естественного асфальта или же из трещин сочился природный газ. На заре развития технологий нередко встречались ручьи и реки, воды которых покрывала радужная плёнка, приводящая современных экологов в состояние бешенства. В этом случае геологи шли вверх по течению до того места, где русло врезалось в содержащий нефть пласт, и принимали необходимые меры для защиты окружающей среды, то есть бурили скважины по берегам. В результате этого бочки наполнялись «чёрным золотом», уровень нефти в грунте закономерно понижался, а маслянистая плёнка на воде исчезала.

Иногда путь к солнцу для нефти случайно открывал сам человек. Фонтан бурой липкой жидкости внезапно ударял в результате бурения артезианских или соляных (в подземных водах часто растворены ценные минеральные вещества) скважин. Впрочем, в XIX веке такие сюрпризы бурильщиков не радовали, поскольку предложение превышало спрос и избыток нефти только мешал. Впоследствии цены выросли, и нефть принялись искать повсюду. Наука в плотную занялась исследованием того, как формируются нефтесодержащие пласти: благодаря пониманию этого механизма можно определить, какие особенности рельефа и минералы, присутствующие в пробах породы, указывают на близость нефти.

Наиболее обоснованной можно назвать биогенную гипотезу происхождения нефти: предполагается, что горючая жидкость образуется из отмерших морских организмов. На дне, в практически бескислородной и нередко отравленной сероводородом среде, разложение затруднено, в результате чего может накапливаться большое количество органического материала (как это происходит в торфяниках на суше). Затем осадочный слой оказывается погребённым под массой песка (или соляным панцирем – если пересыхает море) и опускается в глубины земной коры. Составляющие нефть углеводороды образуются в условиях высокой температуры и огромного давления на глубине 3–4 километров – этот процесс называется мезокатагенезом. Суммарно путь от живого планктона до «чёрного золота» может занимать до 350 миллионов лет.

■ Принципиальная схема турбобура: а) общий вид: 1 – вал, 2 – корпус; б) принцип действия турбины: 1 – внешний обод статора, 2 – лопатки статора, 3 – внутренний обод статора, 4 – внутренний обод ротора, 5 – лопатки ротора, 6 – внешний обод ротора



## БУРОВАЯ ПЛАТФОРМА

Впервые нефть со дна моря начали добывать в 1803 году в Баку – ещё до изобретения буровых скважин. На мелких участках моря были сооружены срубы, вычерпана вода и на обнажившихся участках дна выкопаны колодцы. Бурение подводных скважин со свайных конструкций началось на Бакинских промыслах в конце XIX века, а в 1938 году первая плавучая платформа появилась у берегов Луизианы.

Современные буровые платформы представляют собой гигантские сооружения, по массе сравнимые с крупнейшими авианосцами. По сути, это оборудованные для бурения и хранения нефти баржи, передвигающиеся с помощью буксиров. На месте добычи платформа фиксируется, причём по-разному. Если глубина невелика, то платформа ложится на грунт, затапливая балластные цистерны. Когда место чуть глубже, на дно опускаются опоры. Ещё глубже – платформа закрепляется с помощью якорей. Если же до дна от 1500 до 3500 метров, платформа удерживается на месте посредством двигателей, которые компенсируют снос течением и ветром.

А в 1999 году конструкторское бюро «Лазурит» запатентовало подводный буровой комплекс на базе атомной субмарины. Буровая атомная подводная лодка водоизмещением 30 000 тонн способна погружаться на 400 метров и вести работы на дне в течение двух месяцев. Такой оригинальный способ бурения может быть полезен при разведке на шельфе Ледовитого океана. Разумеется, для добычи нефти всё-таки придётся построить надводную платформу, снабжённую ледоломами.



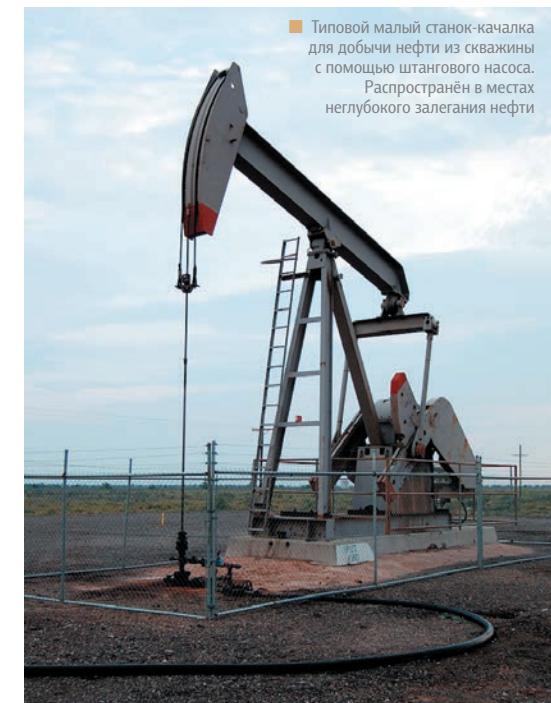
Гипотеза имеет много прямых и косвенных подтверждений. Из растительного сырья действительно не так уж сложно получить жидкость, похожую по свойствам на нефть. В самой нефти есть молекулы, принадлежавшие живым организмам. Наконец, месторождения располагаются именно там, где прежде были моря, и чаще всего накрыты соляными куполами. Нефтяными месторождениями на стадии формирования (ещё не опустившимися на необходимую для окончательного «созревания» продукта глубину) считаются залежи мальты – необычно густой и вязкой разновидности нефти, на треть состоящей из битума.

Слабость биогенной гипотезы только в одном: ничего подобного тем процессам, которые она описывает, в реальности наблюдать не удавалось. Например, при формировании угольных залежей мы наблюдаем все этапы превращения торфа в бурый, а затем в каменный уголь и антрацит. А вот мощных пластов органических отложений на дне океана не найдено, и нет оснований полагать, что условия для их появления могли существовать в прошлом. Впрочем, возможно, вся нефть уже образовалась и сейчас описанные процессы просто-напросто завершились.

По другим данным, мальта – результат распада нефти. В любом случае, мальта на Земле подозрительно мало для формирования должного количества нефти в будущем. Нестыковки биогенной версии позволяют некоторым исследователям отстаивать гипотезу неорганического происхождения «каменного масла». Согласно ей, нефть синтезируется на глубинах около 10 километров из мантийных вулканических газов: метана, водяного пара и углекислоты. Фрагменты же «живых» молекул в неё попадают позже. Это останки бактерий, живущих в земной коре (в том числе и в нефти) на глубине до 6–7 километров.

## МЕСТОРОЖДЕНИЯ НЕФТИ

Нефтяной бассейн – это вовсе не колоссальная подземная полость (впрочем, это же касается и прочих «подземных морей»). Месторождение представляет собой пласт пористой, пропитанной нефтью породы. Это может быть песок, песчаник, доломит или известняк, накрытый непроницаемым слоем глины или гипса. Как правило, нефтяная залежь похожа





■ Барельеф, изображающий нефтяной фонтан, на одном из зданий Техасского университета А&М

на слоёный пирог: наверху скапливается газ, ниже – нефть, а под ней – вода.

Возраст различных нефтяных бассейнов, по оценкам учёных, составляет от 50 до 300 миллионов лет. В течение этого времени они не только перемещаются вместе с континентами, но и мигрируют в толще породы. Когда геологические процессы накрывают пласт, нефть поднимается выше и иногда прорывается на поверхность. В этом случае лёгкие фракции испаряются, оставляя после себя озокерит, природный асфальт или битумные пески.

*В настоящий момент битумные пески, сосредоточенные в Канаде и Венесуэле, содержат вдвое больше углеводородного сырья, чем разведанные запасы нефти. Но для добычи песка приходится строить карьеры и шахты, что существенно сложнее бурения скважин. Помимо того, получение бензина из битумных смол обходится дорого как в экономическом, так и в экологическом отношении. В частности, для отделения углеводородов песок варят, а это связано с большим расходом пресной воды.*

При разработке скважины с помощью бурового раствора под трубой, проникшей в нефтяной пласт, намеренно вымывается пустота. В пустоту постепенно просачивается нефть из окружающей породы. От того, насколько быстро это происходит, зависит производительность скважины. Повышают выход нефти путём закачивания под землю воды или с помощью взрывов. Более тяжёлая вода выдавливает нефть наверх, а сотрясения грунта образуют новые трещины, которые облегчают просачивание жидкости из удалённых частей бассейна.

В некоторых случаях под землю закачивается пар, подогревающий породу, в результате чего легкие фракции нефти испаряются и легко просачиваются в полость скважины в виде газа. Правда, наиболее действенный способ повышения добычи в пласте – бурение новых скважин. Чем чаще они расположены и чем равномернее распределены по площади бассей-

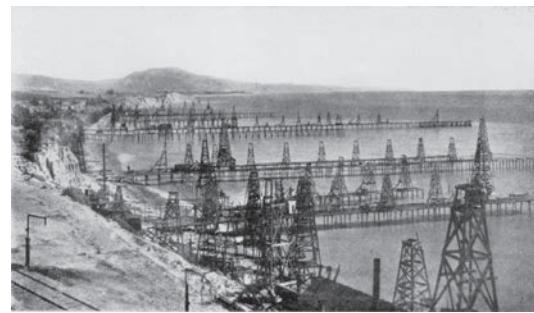


## КРОВЬ ЗЕМЛИ

Нефть трудно описать чётко и однозначно. Как правило, она представляет собой жидкость (хотя существуют вязкие виды нефти и даже «твёрдая нефть» – озокерит). Чаще всего она легче воды, хотя бывает и плотнее её. Цвет её обычно красно-коричневый, но может варьироваться от почти чёрного до зеленоватого или жёлтого. Иногда нефть бесцветна и прозрачна. Разница в свойствах обусловлена сложным составом, куда входит около тысячи различных веществ. Примерно половина из них по количеству (и 90% по объёму) – жидкие углеводороды. Остальное – сернистые, кислородные, азотные соединения, минеральные соли и вода. Сверх этого, в нефти растворено большое количество газов. Большой частью это основные компоненты «природного газа» – пропан, бутан. Но также присутствуют углекислота, водород и инертные газы: гелий и неон. Само собой, поступающая из скважины нефть всегда загрязнена частицами породы. Присутствуют в ней и более оригинальные примеси, например, живые бактерии.



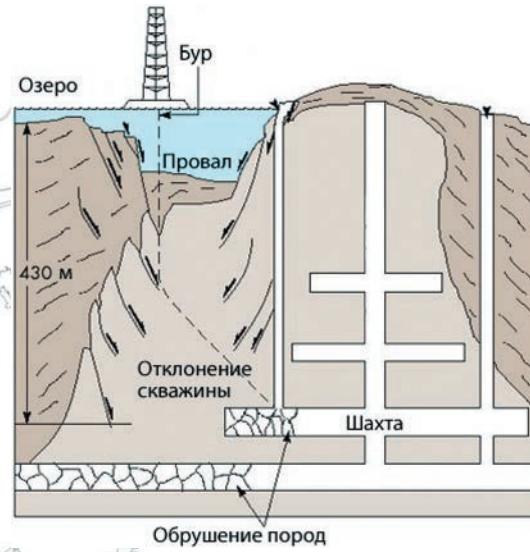
■ «Нефть», пожалуй, самый известный фильм о «чёрном золоте». Кто хочет увидеть, как выглядит нефть, не проходите мимо



■ Нефтяные поля в Сэммерленде, штат Калифорния, 1915 год

на, тем проще нефти просачиваться к ближайшему «выходу». Когда же и это средство исчерпывает себя, разработка нефтегенного поля прекращается. В зависимости от свойств породы и вязкости нефти извлечь удаётся от 9 до 75% запасов месторождения. На деле можно добывать и больше, но это уже не окупает себя с финансовой точки зрения.

Добыча нефти ведётся не только из нефтяных, но и из так называемых газоконденсатных месторождений. Это глубинные залежи нефти, расположенные в 4–6 километрах от поверхности. Температура на этом уровне так велика, что содержащиеся в нефти бензин и керосин, испаряясь, смешиваются с сопутствующим природным газом. На первый взгляд, пробурив скважину до «шапки» месторождения, не так уж трудно «снять сливки», поскольку лёгкие фракции – самая ценная составляющая нефти, и газ не требуется качать: он рвётся наружу сам. Но, как только пары бензина начинают выходить, давление вблизи скважины падает, нефть конденсируется и впитывается в поры породы. Поэтому добывший метод приходится, предварительно очистив от бензино-керосиновой составляющей, закачивать назад, чтобы всё-таки получить качественный продукт.



■ В 1980 году в результате пробного бурения на нефть посреди озера Пенэр (штат Луизиана) на глубине 400 метров бур пробил свод старой соляной шахты. Образованная уходящая в подземелья водой воронка засосала буровую платформу, одиннадцать барж, буксир и плавучий остров. Слева – общий вид озера Пенэр, справа – схема катастрофы



■ Газ, составляющий «шапку» нефтяного месторождения, часто сжигают на месте, так как его запасов недостаточно для строительства газопровода к скважине



### КОЛЬСКАЯ СВЕРХГЛУБОКАЯ

История нашей страны богата великими свершениями по нефтяной части. Так, самая длинная нефтяная скважина (12 345 метров!) была пробурена в 2011 году на Сахалине, в месторождении Одопту-море. Но это – наклонная скважина. Самой же глубокой вертикальной скважиной была и осталась 12 262-метровая СГ-3 на Кольском полуострове, заложенная для исследования литосферы.

Твердосплавный бур вонзился в мёрзлую землю Заполярья в 1970 году. Целью эксперимента было достижение поверхности Мохоровичича – отражающей сейсмические волны границы, которая проходит в земной коре на глубине от 5 до 70 километров. Именно на Кольском полуострове эта поверхность, характеризующаяся резким скачком плотности вещества и странным поведением сейсмических волн, залегала совсем неглубоко. Но задуманный эксперимент провалился (не повезло и американцам, которые также пытались установить природу поверхности Мохоровичича). При прохождении границы свойства породы изменились плавно, и объяснение странному поведению сейсмических волн учёные ищут до сих пор. Тем не менее собранные данные оказались неожиданными и сенсационными.

Медленно и трудно бур вгрызался в древний, возрастом три миллиарда лет, гранит. Каждые четыре часа коронку приходилось менять, поднимая всю буровую колонну. По мере углубления эта операция требовала всё большего времени. Сопротивление породы ожидало возрастало, ведь колоссальное давление препятствовало образованию микротрешин. И вдруг на уровне 7 километров порода стала хрупкой и слоистой. Это оказалось настолько неожиданным, что скважина осыпалась, колонну заклинило, и бур был потерян – в первый раз.

Впоследствии (работы на скважине велись до 1990 года) аварии происходили неоднократно. Изготавливая из лёгких сплавов буровую колонну массой 200 тонн то и дело рвалась. Канал цементировали, и бурение начиналось заново с полдороги. Между тем странности продолжались. Вопреки прогнозам, с глубиной порода становилась всё более и более рыхлой. Из бесчисленных трещин хлестала вода – перегретая до 200 градусов, иногда содержащая сложные углеводородные молекулы, но на такой глубине всё-таки лишённая признаков бактериальной жизни. Керны (пробы породы) стало почти невозможно извлечь. По пути на поверхность камень взрывался, обращаясь в песок. Подъём приходилось совершать очень медленно. Керны разрушал газ, заполняющий поры и микротрещины гранита под давлением 3000 атмосфер. Представле-

■ Озокерит – минерал, похожий на воск и пахнущий керосином. Представляет собой смесь нефтяных смол (битумов), оставшуюся после испарения лёгких фракций



■ Кольская сверхглубокая скважина. Буровая первого этапа (7600 м). 1974 год

■ Руины комплекса Кольской сверхглубокой, снятое фотографии в 2012 году. Ничего не осталось...



ния о тектоническом происхождении атмосферы и гидросфера, таким образом, получили экспериментальное подтверждение.

До границы Мохоровичича геологи так и не добрались: рухнул Союз, закончилось финансирование, и великий проект канул в Лету. Сегодня на его месте – огромный заваренный люк скважины и руины былых цехов. Печально, да.

Теоретически запасы нефти истощаются уже в текущем, XXI веке – при нынешних нормах её потребления. Причём последние капли нефти бурением уже не выдавишь, придётся применять другие методы. Удивительно, но современные буровые установки невероятно устарели относительно других технических достижений, они толком не изменились уже почти целый век! И кто знает, может быть, если человек придумает какой-нибудь другой метод проникновения в недра своей планеты, он сможет найти там нечто более интересное, чем «чёрное золото». Главное, чтобы Земля в результате подобных исследований не превратилась в яблочный огрызок.

### Что почитать

- Эдгар Берроуз «Полая Луна»
- Жюль Верн «Путешествие к центру Земли»
- Эптон Синклер «Нефть»

### Что посмотреть

- «Армагеддон» (Armageddon, США, 1998)
- «Земное ядро: Бросок в преисподнюю» (The Core, Великобритания-США, 2003)
- «Пещера» (The Cave, США-Германия, 2005)
- «Нефть» (There Will Be Blood, США, 2007)

### Во что поиграть

- Rise of Nations (2003)
- Empire Earth (2005)
- Xenus: Точка кипения (2005)
- Civilizations 4: Warlords (2006)
- Age of Empires 3: The WarChiefs (2006)

ТЕКСТ: ГРИГОРИЙ ПАНЧЕНКО

Влад неуверенно шагнул навстречу, но тут Чага сбросила с ладони несколько витков ремня, камень метнулся в лицо и, не долетев какого-нибудь дюйма, толкнул воздухом. Хорошо хоть заслониться не успел – перелом кисти был бы обеспечен...

Евгений и Любовь Лукины  
«Сталь разящая»

В сентябрьском номере «Мира фантастики» мы подробно рассказали об одной из разновидностей боевого цепа – о кеттэнморгенштерне, или «утренней звезде». Но тема далеко не исчерпана, поскольку и во времена гуситских войн, и в другие сложные периоды человеческой истории боевые цепы принимали самые разнообразные формы – например, форму бича или кнута. Помните хлыст Индианы Джонса? Так вот, это детская игрушка по сравнению с теми страшными приспособлениями, которые использовались для смертоубийства в различных европейских и азиатских войнах.

# ВРЕМЯ ПЛЕТИ НА ВОЙНЕ

Кистень – оружие весьма широкого применения, да и разновидностям его несть числа. Что же это такое: короткая булава на темляке, булава с «гибкой» рукоятью, цеп с удлинённым соединительным звеном и уменьшенным ударником, плеть с утяжелённым грузом на конце гибкой части, безрукояточный груз на гибком соединении любого типа – от цепи до тросяка или вообще тканого «рукава»? Что и как становится главной «поражающей частью» – груз при ударе с размаха или из вращения, тот же груз для «выстреливающего» удара? Груз в сочетании с гибким элементом полосующе-подтягивающего оружия? Для захлестывающе-опутывающего? Оружие основное или вспомогательное? Кавалерийское или пехотное?

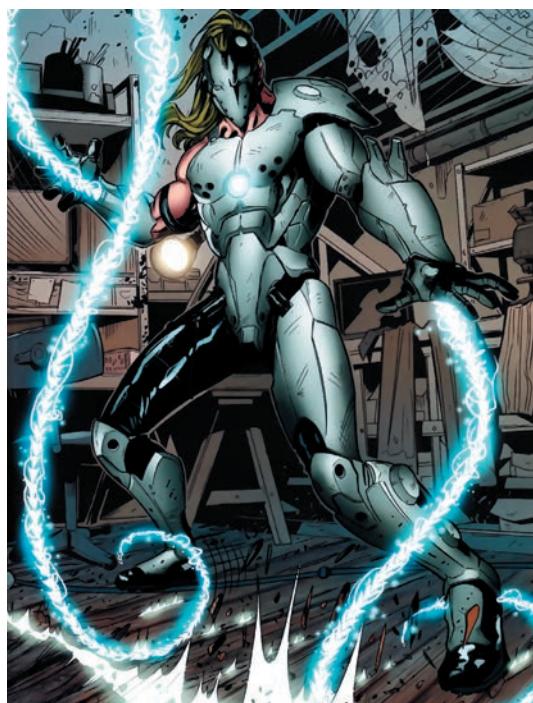
Откровенно говоря, кистень сочетает в себе всё вышеперечисленное. Но набор признаков может варьироваться в зависимости от обстоятельств. Так что дать окончательное и бесповоротное определение не получится: никогда и никакое оружие не способно совместить в одном образце все особенности, характерные для различных его разновидностей.

## ВОЛЬНЫЕ СТЕПНЯКИ

Самые массивные из кистеней близки к боевым цепам и кеттэнморгенштернам, а самые малые, оставаясь воинским оружием, приближаются к категории, которую принято называть «боевой бич». Вспоминается фраза из «Агента КФ» Кира Булычёва: «Он знал о таких хлыстах – бичах справедливости, – но видеть не приходилось. Хлыст был тонкий, из хвоста морской рыбы, с колючим шариком на конце». Хотя этот хлыст из дальнего космоса по сюжету не боевое оружие, он вполне вписывается в наш



■ Шамбок, южноафриканский короткий кнут, оружие самообороны



■ Хлыст, он же Марк Скарлотти, он же (в фильме) Иван Ванко, злодей из «Железного человека», орудует двумя энергетическими бичами



■ Фэйгоу, китайское оружие, которое также называют «летающие крюки»



■ Римский флагеллум (или флагрум) – кожаная плеть-многохвостка с вплетёнными в неё утяжелителями. Флагеллум использовался для порки рабов, но в крайнем случае им можно было и сражаться

разговор, поскольку боевые бичи далеко не всегда использовались в военных целях, а хлысты для всадников, в свою очередь, часто по виду напоминали оружие. Например, для восточных всаднических плетей весьма характерны навершия, присущие классическому воинскому кистеню, посаженному на цепь или ремень. Как правило, они довольно малы и легки – максимум пара сотен грамм. Но это вполне допустимые параметры: при учёте длины рукояти и гибкой части (будь то цепь, шнур или «тело» плети) такой кистень при ударе способен переломать все кости.

А как насчёт доспехобойной функции? Может ли утяжелённый хлыст справиться с железом? С этим дело обстоит похоже, но в той же Азии броня традиционно была лёгкой, не чета поздней рыцарской: главным образом «проминаемые» доспехи на основе кожи или кольчуги. Если не до смерти, то до серьёзной травмы угостить можно – пожалуй, даже эффективней, чем при ударе саблей по той же кольчатой броне. А меткость, присущая природным всадникам, вполне позволяла на скаку хлестнуть соперника в лицо, по кисти руки, по локтевому сгибу или ключице, а лошадь – по храпу или по глазам. Также можно было, мгновенно сменив вектор движения, пустить удар по непредсказуемой траектории. Наконец, некоторые делали осознанную ставку на несмертельный шоковый удар: пленик – завидный трофей, порой более ценный, чем его конь и оружие.

Для успешного обращения с бичом важны степняцкие навыки верховой езды, когда всадник в седле держится даже более непринуждённо, чем на своих двоих. При иных обстоятельствах подобное оружие не применишь: чуть меньше кавалерийское искусство – и сам себя (или коня своего) если и не зашибешь (плеть-кистень при случайном попадании не смертобойна), то ушибешь, а противник добавит.

## В МОСКОВСКОЙ РУСИ ВОИНСКИЙ КИСТЕНЬ БЫЛ ПРЕИМУЩЕСТВЕННО ОРУЖИЕМ ВСАДНИКОВ

Степная посадка делает плеть-кистень хорошим боевым снаряжением ещё и потому, что конём управляют без шпор – и плеть часто используется по своему «конному» назначению. Она всегда в руке либо на руке, а петля темляка охватывает мизинец или запястье, по-кистенному. Конечно, коня понужают ударом «в полплети», не кистеневой боеголовкой. Но если враг стремительно приблизился на дистанцию удара, то инерционное оружие – вот оно, а за клином ещё тянуться надо.

Вообще, самые страшные плети, с грузиком на конце (пусть и меньшим, чем требуется для превращения плети в кистень) или с несколькими звеньями шипов, вплетённых в хлыст по всей его

■ Китайский жуаньбянь (цепной кнут)



длине, – «погоняло», конечно, не для

лошади. Во всяком случае не для той, на которой сидишь верхом. А вот во время угона скота похищаемых животных торопливо «подбадривают» именно такими приспособлениями. Ну и, поскольку угон всё-таки дело не мирное, охранникам тоже может достаться, если они возражают против передела собственности.

Коня плетью-кистенём настёгивают лишь в ходе акций совершенно отчаянных, близких к одноразовым. Скажем, когда он впряжен в огненосную повозку. Между прочим, это уже нечто на грани фантастики: такие конструкции регулярно проектировались как штатная техника, но в реальности они применялись чаще всего от безысходности. Так же можно погонять подобной плетью тяжело бронированную лошадь.

Наконец, всадническая плеть-кистень широко применялась как охотничье оружие, против зверя до волка включительно (а фантастика может предложить и более широкий спектр «малых монстров»). Реальность тоже иной раз ударялась в экзотику: например, в африканских и австралийских прериях XIX века так охотились на страусов и эму (которого многие путают со страусом, хотя он относится к отряду казуаров). Фантаст в эту схему может «вмонтировать» и гораздо более опасного «бегуна», например, вымершего 2,5-метрового фороракоса. И даже ряд «летунов» вроде исполинского орла или небольшого грифона: против них, конечно, боевой бич будет употребляться преимущественно как оборонительное оружие, разве что и под всадником будет не лошадь, а какая-то летающая тварь. Так или иначе, при преследовании бегающих птиц имеется потребность в дальних, хлёстких ударах, не всегда прицельных, но покрывающих большую площадь. То есть в тех, которые и предлагает боевой бич.

Волк крепче страуса, так что собственно волкобойные нагайки иногда утрачивали разделение на рукоять, ремень и ударник, превращаясь в подобие гибкой дубинки: толстый плетёный стержень со свинцом внутри рабочей части. Но вот вам ещё оружие такого же класса, из совсем иной среды: европейский охотничий хлыст – тот самый, с которым Шерлок Холмс выходил и против бандита с револьвером («Союз рыжих»), и против опасной змеи («Пёстрая лента»). Тут, положим, ставится цель «ожечь», а не покалечить, да и диких крупнее лисы в Англии не найдёшь, так что боевые свойства этого «хлыста» используются довольно редко. Но они есть.

■ Цепной меч. Такие «гаджеты» существовали на самом деле, но делались по спецзаказу и использовались крайне редко ввиду сложности в изготовлении и эксплуатации



## ТО ЛИ ПЛЕТЬ, ТО ЛИ КИСТЕНЬ

Древнерусские кистени нередко обнаруживаются во время археологических раскопок, иногда фигурируют в летописях как боевое или «городское» оружие, однако на летописных миниатюрах мы их фактически не видим. Лишь в Радзивилловской летописи, беловой варианте которой был изготовлен уже на излёте русского Средневековья, есть два «стоп-кадра», причём в обоих случаях роль кистеня там неблагородна: он служит для внесудебного убийства. Один из этих кистеней, «гражданский», происходит от булавы, а второй сродни всаднической плети, но находится в руках воина. Вот только занят тот на рисунке не войной: после удачного набега на феодальных конкурентов княжеские дружины угоняют скот и забирают девушек в полон, а мужчин, пытавшихся против этого возражать, показательно забивают кистенями.



■ Японская кусаригами – кистень, совмещённый с «косой». Врага можно было запутать в цепи и добить лезвием

## КОРОЛЬ СКОРПИОНОВ

Помимо классических боевых цепов, гуситы использовали разновидность многохвостого кистеня-бича под названием «скорпион»: ростовое древко и 3-4 массивных цепи без ударников на концах, зато несколько дециметров длиной. Название подобного бича происходит

от именования древнеримской многохвостой плети. Правда, римские «скорпионы» назывались так за вплетённые в ремни острые косточки, оставляющие «кусачие» раны, а средневековые варианты, предназначенные для ударов по кольчуге (настоящие латники

в тогдашней Чехии были редки), действовали иначе, передавая сквозь проминаемую броню энергию удара. Наконец, стоит упомянуть танковые «скорпионы» XX века, названные так по сходству с оружием гуситов и предназначенные для «обмолова»... минного поля.

### ЭКЗОТИЧЕСКИЕ СТРАНЫ

Похоже, именно от боевых бичей восточных всадников раннего средневековья – аваров, хазаров и арабов – прямо или опосредованно ведут свою родословную те европейские и русские кистени, которые сродни не секционному цепу, а гибко-многозвездному «инерционнику», увенчанному компактным ядышком. Да и плеть Ногайской орды, то есть нагайка, тоже поздний отприск этого степного семейства.



Кубанская нагайка с утяжелённым концом. Убить не убьёшь, но серьёзно покалечить противника можно. И, кстати, не относится к холодному оружию

«Кистень на востоке зовется буздыганом, на западе – моргенштерном, а тут, посередине, как раз кистенем. Жихарь изготавливает его собственноручно. Древко вырезал из крепкой дубовой ветки. В круглый торец загнал железный пробой, предварительно продев в него конец той, княжеской, цепи – пригодилась ещё раз. Концы пробоя, вышедшие из древка, тщательно загнули вверх и забил, да ещё обмотал это место для верности куском полосового железа. Примерился для замаха и укоротил цепь. В последнее звено продел еще один пробой, разогнув его концы в стороны. Вырыл в глине круглую ямку, старательно разгладил её изнутри. Потом воткнул в глину десятка два толстых чугунных осколков <...>. Конец цепи опустил в ямку. Выпросил у хозяина свинца, которым тот запечатывал в сосудах всякую пакость. Растиопил свинец в котелке и выпил в ямку, а когда свинец остыл, рывком поднял готовое оружие, покрутил ежастый шарик над головой и остался доволен: таким запросто можно проломить башку хотя бы медведю. Можно и товарищу, и себе самому, если неумело обращаться».

Михаил Успенский «Там, где нас нет»

Между прочим, богатырь Жихарь слегка ошибся: и при изготовлении боеголовки (ну да ладно, на один удар хватит, а что потом цепь, свинец и чугунные осколки продолжат существование отдельно друг от друга – так тем хуже для них), и в названии. Обычный буздыган, как и обычный моргенштерн, – это скорее палица. Кистень же на Руси чаще назывался «бассалык» – тоже с восточным акцентом. У тюркоязычных народов так зовётся оружие с гибкой соединительной частью, как раз типа утяжелённой нагайки.

Немного отвлекаясь от темы, добавим, что Средневековье было распространены деревянные тренажёры для всадников, работающие по принципу кистеня. Традиционно они были темнолики, облечены в чалму и носили название «сарацин» или «мавр». Выглядят такой тренажёр как укреплённый на поворотном столбе манекен, в левой руке щит, в правой бывает и цеп, но куда чаще – кистень на многозвездной цепи, иногда даже трёххвостый. После того как конный копейщик на всем скаку ударяет в щит, «сарацин» проворачивается вокруг оси, и кавалеристу предстоит выполнить вторую часть упражнения – уклониться от хлещущего вслед кистеня.

Чтобы не зациклившись на европейском и центральноазиатском оружии, отметим экзотику иных краев. В Индии большие боевые кистени – редкость, а вот малые, зато многохвостые (пять или даже семь цепочек с легкими «когтистыми» грузилами на конце) распространены куда шире. Но все эти хвости

соединены с древком не в одной точке, а рассредоточены по Т-образной поперечине. Рукоять такого кистеня в результате напоминает грабли. Поражаемая площадь при этом возрастает; правда, падают концентрация силы, скорость и маневренность, – но эта игра, по мнению индийцев, стоит свеч, если делать ставку на контакт с плохо защищённым противником.

Полинезия – вотчина боевых дубинок. Там зачастую даже копьё отмирает: разнообразные типы палиц занимают всю оружейную нишу от кастета до пика. Есть среди них и без пяти минут бичи. Таковы, например, малые (предназначенные для ближнего боя) маорийские палицы-мере, по форме напоминающие... скрипку. Когда мере работают именно как палицей, то держат её за «скрипичный гриф», к которому обычно приделана длинная и прочная петля-темляк, позволяющая наносить удар на кистеневый манер.

### САМЫЕ МАССИВНЫЕ ИЗ КИСТЕНЕЙ – БОЕВЫЕ ЦЕПЫ, А САМЫЕ МАЛЫЕ – БОЕВЫЕ БИЧИ

Как основное оружие эти дубинки-кистени сошли на нет ещё в XIX веке, но как вспомогательное они употреблялись ещё во времена Второй мировой войны! Новозеландские солдаты-маори охотно брали с собой в армию небольшие компактные мере, рассчитывая применять их в джунглевых схватках, при снятии часов и так далее. Любопытно, что в современной Новой Зеландии закон очень строго смотрит на ношение и использование любых разновидностей холодного оружия – и в существующих там школах самообороны инструкторы обучают правилам пользования такими «безопасными предметами», как кусок хозяйственного мыла в носке или стопка монет в нём же. Фактически все это – кистени!

Новозеландские «скрипички» целиком вытеснялись из камня или, ещё лучше, из китовой кости, но эта специфика не могла прижиться за пределами Океании. Нередко материалом для наконечников боевых бичей служит металл – предпочтительно бронза, имеющая оптимальное сочетание прочности и удельного веса, но порой железо или свинец. Случается, у такого ударника только «сердечник» металлический, а оболочка кожаная – фактически мы имеем мешочек с утяжелителем внутри. Кость, не только китовая –



■ Венгерский парадный будыган XVII века – жёсткая палица, никак не хлыст



■ Многолезвийный индийский уруми, редкое и очень опасное для самого владельца оружие

■ Индузы тренируются сражаться на уруми, мечах-плетях. Бич уруми сделан из очень тонкой и гибкой полосы стали – им можно и резать, и хлестать. Распространено такое оружие в индийском штате Керала





■ Камень-наконечник маурской палицы-мере. На другом конце верёвки могла быть рукоять — а могло и не быть, тогда боец просто наматывал верёвку на руку

тоже приемлемый материал, но не всегда удаётся найти подходящую заготовку (в фантастике, конечно, возможностей больше: тут и позвонок дракона в дело пойдет, и бивень мастодонта). То же касается и камня: скажем, нефрит куда как хорош, но есть ли он в наличии, а если да, то удастся ли его обработать?

### РУССКИЙ БИЧ

На Руси в качестве ударника неплохо работало основание лосиного рога. В ранний период древнерусской истории это вообще был основной материал для боевого кистеня, металлу он уступил лишь с повышением уровня одоспешенности. А вот дерево используется крайне редко, даже если это твёрдая порода и каповый нарост. Правда, в новгородских былинах Василий Буслаев дерется «червлёным вязом», что, по-видимому, означает завозное красное дерево (со стороны посадничего сына это не просто «понты» — данный материал обладает большим удельным весом и замечательной прочностью). Этот «вяз» в разных описаниях предстает то как посох, то как «дубина ременчатая», то есть кистень — хотя скорее цепового, секционного типа.

## ДРЕВНЕРУССКИЕ КИСТЕНИ НЕРДКО ОБНАРУЖИВАЮТСЯ ВО ВРЕМЯ АРХЕОЛОГИЧЕСКИХ РАСКОПОК, А ИНОГДА ФИГУРИРУЮТ В ЛЕТОПИСЯХ КАК БОЕВОЕ ИЛИ «ГОРОДСКОЕ» ОРУЖИЕ

В Новгороде вообще хорошо известны и «дубинки для кулачного боя», и соответствующие кистени. Это, конечно, нарушение правил, однако привычное и ожидаемое. А в некоторых случаях, похоже, неизбежное: например, когда пересчитывают результаты вечевого голосования и избиратели решают вопрос «стенка на стенку» с особым пылом. При сходных обстоятельствах кистени использовались в Запорожской

■ Кистени Московской Руси в боевой обстановке явно уступали по значимости луку и сабле — но были примерно равны булаве и малой секирке. Хорошо виден бич у первого из всадников



### КОНСТРУКТОРСКАЯ МЫСЛЬ

Начиная с первой четверти XVI века соединительная часть некоторых цепов-кистеней, сохранив заметную длину, получает намеренное ограничение в гибкости. Иногда это делается за счёт толстого ременного плетения или, в случае с цепью, использования крупных перекрученных звеньев, но известны и более изощрённые решения, когда конструкция цепи обретает сходство с... велосипедной! В результате она, получая способность изгибаться в одной плоскости, работает как жёсткий стержень.

■ Обратите внимание: некоторые кистени рассчитаны на то, чтобы «обмотать» противника, обездвижить его, точно с помощью боло. Ударная роль — на втором плане



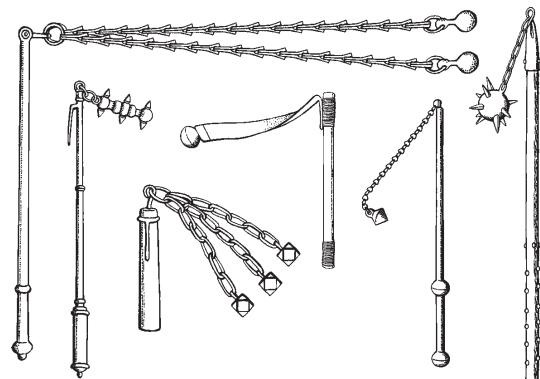
сечи — как крайнее средство «предвыборной агитации» и «административного ресурса», позволяющее избежать применению откровенно смертоносного оружия вроде сабли, обнажение которой всё-таки считалось беспределом и могло привести к срыву выборов.

Собственно, на Новгороде и Запорожье свет клином не сошёлся. Вплоть до начала XX века исход стечений боев между соседними деревнями, городскими слободами или «корпорациями» лодочников и грузчиков до такой степени влиял на торговый «рейтинг» той или иной компании, что это напрямую сказывалось на финансовых вопросах. Причём настолько, что для благоприятного исхода можно было и кистень в рукав припрятать. Или в оба. Или даже сам рукав в кистень превратить, зашив в его конец свинцовый груз.

Конечно, обычно кистень всё же существует отдельно от рукава. Мы же передём к бездеревковым вариантам. Тем, которые можно назвать кистенями в узком смысле слова: ременной шнур, петлей надеваемый на запястье. В русской традиции такая штука обычно называется «гасило». А вот как охарактеризовал это оружие знаменитый языковед Владимир Даёт: «Кистень летучий, гиря на ремне, который наматывается, кружка, на кисть и с размаху развивается; бывались и в два кистена, в оберучь, распуская их, кружка ими, ударяя и подбирая поочерёдно; к такому бойцу не было рукопашного приступа».

Именно так сражаются в «Стали разящей» Луканых и в «Многоруком боге Далайна» Логинова —

■ Различные виды кистеней. Справа — уже знакомый нам кеттенморгенштерн. А вот двойной кистень слева (Индия) и кистень с кожаной гибкой частью (Россия) скорее относятся к боевым бичам



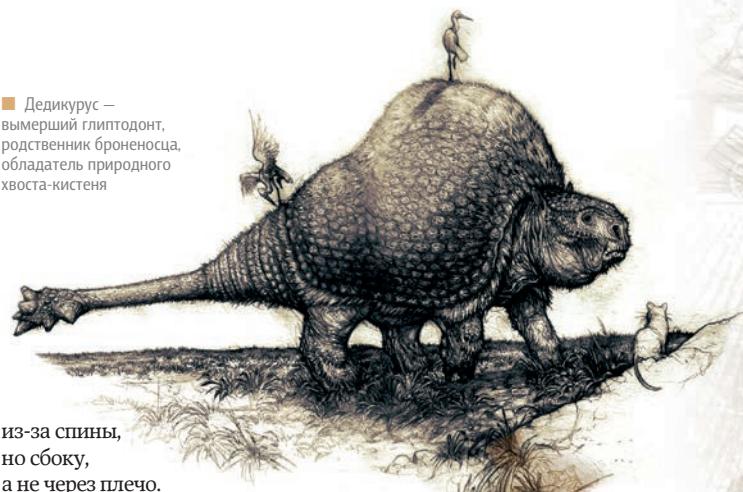
только у Логинова кистенём как инерционным оружием воздействуют и прямо на вражеское оружие или – шире – на всю вооружённую руку, сочетая удар с опутыванием. Так тоже бывало: если не на Руси (вполне возможно, и там, только данных не сохранилось), то в Германии, Италии, Ирландии, и с одинарным гасилом, и с многохвостыми бичами. Но, как правило, не в тесной строевой схватке; да и «ударный» боевой бич применим в как минимум разреженном строю.

Максимального совершенства техники работы безрукоятчным ударником достигает на Востоке. Разумеется, все сразу вспоминают школьницу-якудзу и её кистень-тигирики из «Убить Билла». Реально ядрышко бывало поменьше, причём в разы, да и стальная цепочка такой длины – слишком экспозивный продукт даже для самурайских технологий, однако прочный шнур длиной метров пять, а в исключительных случаях и десять мог иметь место.

Шведский историк Олаус Магнус в одной из иллюстраций к своей «Истории северных народов» (1555) показывает налёт разбойников на рыбакскую деревню и попытку сопротивления, в ходе которой один из рыбаков применяет большой кистень совершенно особым способом – как захлёстывающее оружие, причём с воздействием даже не на руку, а на ногу. Этот рисунок, разумеется, далёк от фотографической точности, однако существенные реалии XVI века он отражает. Ударник в данном случае неошипованный, вместо цепи, пожалуй, даже не ремень, а верёвка, длиной примерно равная рукояти. Может быть, это отчасти «лодочное» оружие (по генуэзским и венецианским источникам известно, что разнообразные боевые кистени входили в число корабельных боеприпасов). Но зачем нужно опутывать ногу, а не вооружённую руку, не бить в голову или корпус? Видимо, другого выбора не оставалось: копья в руках нападающих не позволяли контратаковать на верхнем или среднем уровне.

В Московской Руси того времени воинский кистень – оружие преимущественно всадническое (и на случай вынужденного спешивания), рукояточное. Не гасило, а типичный бассальк. Ударник уже чуть больше, чем характерный для универсального «кистеня-плети», но это все ещё боевой бич. Соединение с рукоятью ременное, а в месте этого соединения обычно посажены шипы – специально для того, чтобы противник в ближнем бою не перехватывал оружие. Носили его в боевых условиях, как правило, сзади за надоступшим поясом, выхватывали, судя по всему,

■ Дедикурус – вымерший глиптодонт, родственник броненосца, обладатель природного хвоста-кистена



из-за спины, но сбоку, а не через плечо.

Интересно сравнить эту манеру ношения с европейской. Если у современного оружия ремень для переноски холдит – единственный с ним комплект, то в средневековой Европе такого рода ремни – будь то пояс, портупея или детали конской сбруи – существовали отдельно, а оружие вроде кистеня, булавы или малого (всаднического) боевого молота носилось не столько за ремнем, сколько на ремне, крепясь к нему особыми крюками – вроде авторучки в нагрудном кармане. Можно было в зависимости от ситуации прицепить оружие то к седлу, то к поясу, то ближе к плечу – и освобождать от крепления одним движением.

На поле боя такие кистени перестали применяться уже в начале славных дел Петра. А вот история архаичной плети-кистена как вспомогательного, но боевого оружия российской конницы (правда, в основном иррегулярных формирований: казацких, татарских, калмыцких) продлилась куда дольше, не завершившись даже в 1812 году.

### ПРИРОДНЫЙ СЛЕД

Интересно, что бич – в отличие от того же моргенштерна – имеет вполне природное происхождение. Два наиболее показательных примера – панцирные динозавры и гигантские броненосцы. Некоторые их виды обладали хвостами в виде секционного оружия или кистеня-бича с компактной «боеголовкой». Известны и случаи, когда природа изобретала парные кистени, идя не «от хвоста», а «от крыла». Понятно, что крыло при этом утрачивало свои первоначальные функции, – но нелетающих птиц эволюция создаёт регулярно, хотя лишь очень немногие преобразовывали свои передние конечности в подобие кистеней.

А вот хобот-кистень в процессе эволюции так ни у кого и не появился, разве что у венерианских слоночёров есть что-то отдалённо похожее, но это всё же фантастика («Счастли декабра!» Севера Гансовского). Впрочем, до чего не додумались природа вместе с литературой, то освоила военная история: в Индии боевых слонов иногда приучали орудовать одной-двумя тяжёлыми цепями, которые при хоботном хвате за середину превращались в двух- или четырёххвостый «воинский бич». Иногда такие цепи выполнялись даже с гирьками на концах, но это было не обязательно: для человека любого слоновьего удара хватит и так.

Так или иначе, боевой бич – это красиво. Не всегда эффективно, весьма непросто в использовании, но – эффективно до невозможности. Поэтому многие писатели пытаются вручить своему герою подобное оружие, не очень хорошо ориентируясь в разновидностях и истории бичей. Мы надеемся, что теперь им станет немного проще. ☺



■ Офицерская казачья нагайка XIX века – скорее парадная, нежели «рабочая»



■ Боевая пружина – современный аналог боевого бича. Длинные пружины с рукоятью из кожаных обмоток нередко используются в уличных драках



■ «Линейный казак». Рисунок из альбома Фёдора Паули «Народы России». С правой руки у казака свисает плеть, которую можно было использовать и для понукания лошади, и против соперника в бою

### Что почитать

- Артур Конан Дойл «Записки о Шерлоке Холмсе»
- Святослав Логинов «Многорукий бог Далайна»
- Любовь и Евгений Лукины «Сталь разящая»
- Михаил Успенский «Там, где нас нет»

# Как пробка из бутылки

## ВАКУУМНЫЙ ПОЕЗД

Железная дорога, свяжавшая в 1830 году Манчестер и Ливерпуль, открыла новую страницу в деле перемещения пассажиров и грузов между крупными городами: больше не нужно было целыми днями трястись в дилижансах или пользоваться своеобразными водными путями. К 1890 году общая протяжённость мировой железнодорожной сети достигла рекордной цифры — 617,3 тысяч километров, причем прирост шёл стремительными темпами. Казалось, что паровоз — это навсегда.



Самое известное изображение Джозефа Смьюуда, одного из «отцов» пневматического поезда. После окончания инженерной карьеры братья Смьюуда удалились в политику, что породило множество карикатур

Выходя на пустынную ночной улицу, он направился к метро. Бесшумный пневматический поезд поглотил его, пролетел, как челнок, по хорошо смазанной трубе подземного туннеля и вместе с сильной струей теплого воздуха выбросил на выложенный ёлтыми плитками эскалатор...

Рэй Брэдбери «451° по Фаренгейту»

Однако для близких перевозок дымное и плюющееся паром чудовище не слишком-то годилось. Если на улицах паровые трамваи ещё можно было терпеть, то под землёй их эксплуатация была связана с огромным количеством трудностей. Тоннели требовали сложнейшей и дорогостоящей системы вентиляции, вагоны приходилось делать наглухо закрытыми — и так далее. Конечно, паровозы за неимением иных вариантов использовали, например, в Лондонском метрополитене с 1864 по 1925 год (причём применение их в XX веке было скорее данью английскому консерватизму), но альтернативу подземному пару искали всегда. И порой находили весьма нетривиальные решения.

### ПНЕВМАТИЧЕСКИЙ ПОЕЗД

В принципе, выход из ситуации был найден ещё даже до того, как Стефенсон построил первый паровоз. Ещё в 1810 году британский инженер и часовщик Джордж Медхёрст опубликовал брошюру, в которой описал принцип работы пневмопочты и её экономическую выгоду. Ещё двумя годами позже он же предложил и увеличенный вариант подобного устройства — для перевозки грузов и пассажиров, то есть, по сути, придумал пневматический поезд. Но дальше теории у Медхёрста дело нешло.

В 1824 году другой британец, некто Валланс, построил близ города Брайтон 46-метровый отрезок

пневматической железной дороги. Она представляла собой трубу из еловых досок почти двухметрового диаметра, внутри которой по проложенным рельсам передвигалась вагонетка с сиденьями для пассажиров. В «голове» состава находился круглый щит, с помощью кожаных уплотнителей плотно прилегающий к стенкам трубы. Насосы, установленные в конечных пунктах, создавали необходимое разжение воздуха, и каждый желающий мог совершить небольшое путешествие на новом транспорте.

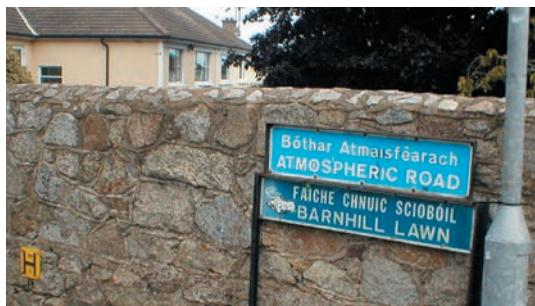
Оценив относительный успех Валланса, Медхёрст вновь вернулся к своим расчётам и в 1827 году опубликовал третью брошюру о «безлошадной» системе передвижения со скоростью до 60 миль/ч. В этой брошюре он предлагал не строить пневмодорогу с нуля, а воспользоваться уже существующими рельсошпальной конструкциями. Инновация заключалась в трубе небольшого диаметра между рельсами, с поршнем внутри которой должен быть жёстко связан головной вагон. Далее всё согласно законам физики: разжение воздуха тянет поршень, который двигает весь поезд. Но в конце того же года инженер умер, так и не успев реализовать свой проект. Чуть позже этот же проект пытался осуществить американец Генри Пинкес, но неудачно. Его идея была такова: в трубе метрового диаметра ходит жёстко связанный



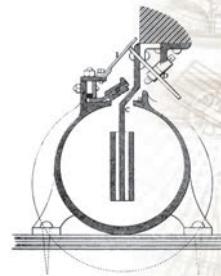
с головным вагоном поршнем; продольная прорезь в трубе закрыта канатом, покрытым жиром; при проходе вагона канат отодвигается, после чего воздух, устремляющийся в трубу, толкает состав вперед.

Основные трудности заключались в конструкции клапана, который разделял поршень, идущий внутри трубы, и сам локомотив: он должен быть герметичным, иначе никто никуда не поедет. Этую задачу в 1838 году решили британские инженеры — Сэмьюэль Клэгг и братья Сэмьюода, Джейкоб и Джозеф. Получив патент на «некоторые усовершенствования в конструкции клапана», они в 1840 году открыли в пригороде Лондона пробную линию длиной 0,8 километра. Испытания показали, что все механизмы отлично работают. «Воздушный» состав во время обкатки показал отличные результаты: на восемьградусном подъёме поезд весом 13,5 тонн развил скорость в 36 км/ч, тогда как паровоз Стефенсона «Ракета» с составом весом 12,6 тонны на участках без уклона разгонялся лишь до 25,5 км/ч. Система Клэгга-Сэмьюода получила широкую популярность в технической среде. Многие инженеры приезжали, чтобы перенять опыт британцев, в том числе сам Изамбард Брюнель, знаменитейший деятель промышленной революции, почитаемый в Британии как величайший инженер всех времён.

■ Современный указатель места, где располагалась насосная станция Dalkey Atmospheric Railway



■ «Прибытие в Кингстон». Иллюстрация к статье о Dalkey Atmospheric Railway из газеты The Illustrated London News от 6 января 1844 года



■ Схема из патента братьев Сэмьюода. Поршень не изображён, показан только его крепёж. Основная проблема — герметизация отверстия, через которое проходит крепёж поршня к телу вагона

После своего успеха изобретатели получили грант на постройку «атмосферной» дороги Dalkey Atmospheric Railway суммарной длиной 2,8 км между ирландскими городами Кингстон и Долки. Участок функционировал с 29 марта 1844 года (официальное открытие) по 12 апреля 1854 года. Скорость поездов на нем достигала 64 км/ч, при этом движение велось на подъём, а назад поезд возвращался «самоходом», катясь под уклон.

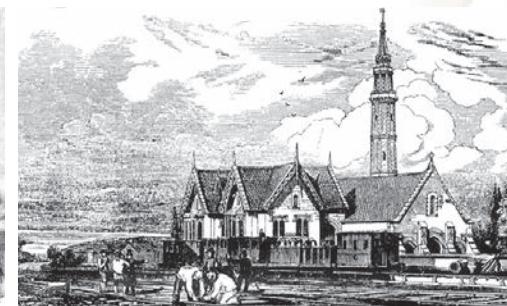
Устройство пневматического клапана было реализовано следующим образом: покрытый смесью воска и сала, после прохождения поршня он прижигался медным вагонным роликом, заполненным горящим углем. По замыслу изобретателей ролик должен был растопить смесь, которая герметизировала бы щели между поршнем и трубой, однако высокая скорость движения состава обернулась здесь недостатком: при столь мимолётном контакте смесь просто не успевала расплавиться. В связи с этим пришлось нанять множество людей, которые следили за состоянием дороги на всем её протяжении и частично герметизировали трубу вручную.

Пассажирские вагоны на пневматической железной дороге Клэгга и Сэмьюода использовались обычные, второго и третьего класса, модифицированные для пневмосистемы. Любопытно, что в случае аварии на насосной станции застрявший пневмопоезд должен был буксироваться к станции конкурентом-паровозом.

### ПАРК СКЕЛЕТОВ

Вскоре после описанных событий у Клэгга появился конкурент в лице британского инженера Уильяма Кьюбитта. В 1845 году он решил переоборудовать 12-километровый участок дороги London and Croydon Railway между, собственно, Лондоном и Крайдлоном в пневмосистему. Отличительной чертой нового пути стали не инженерные решения, а три насосные станции, построенные в готическом стиле, с множеством декораций и высоченными башнями-шипами, которые вмещали трубы паровых котлов. Помимо того, дорога стала знаменита тем, что в ходе

■ Одна из готических насосных станций железнодорожной системы между Лондоном и Крайдлоном





■ Современная реконструкция подвагонной пневмосистемы South Devon Railway, разработанной Изамбардом Брюнелем и братьями Сэмьюда



■ Участок пневмотруб South Devon Railway, дошедший до наших дней

■ Сохранившаяся до наших дней насосная станция South Devon Railway в Девоне

её оборудования была построена первая в мире железнодорожная эстакада — над обычными железнодорожными путями Портлендской железной дороги прошел отрезок пневматической. Правда, дорогу закрыли уже в 1847 году, поскольку Кьюбитт допустил множество ошибок: клапаны отказывали чуть ли не каждый день, компания разорилась, и это фиаско обошлось в 500 тысяч фунтов стерлингов.

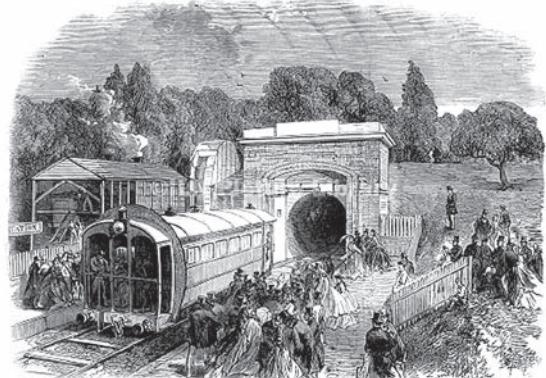
Третий британской попыткой построить пневмодорогу стал проект South Devon Railway. Участок дороги (кстати, спроектированной самим Брюнелем) между Эксетером и Плимутом перевели на пневмотягу. Занимались этим лично братья Сэмьюда, поэтому функционировала система вполне исправно, достигая уже привычной скорости 64 км/ч. 25 февраля 1847 года по линии отправился первый поезд, но так как одним из инвесторов был Брюнель, строгий и технический подкованный, он тщательно оценивал экономическую эффективность системы Сэмьюда — и по итогам года признал дорогу нерентабельной. 9 сентября 1848 года по ней прошёл последний пневмопоезд. Надо отметить, что South Devon Railway стала самой крупной подобной дорогой (32 километра!) — её обслуживали одиннадцать насосных станций, три из которых сохранились до сих пор.

Тем временем во Франции повторили британский опыт, построив 8,5-километровую пневмодорогу между Буа-де-Весине и Сен-Жерменом-ан-Ле. Она оказалась долгожительницей среди конкурентов, просуществовав с 1847 по 1860 год.

Вообще же в 1840-е проекты атмосферных железных дорог стали появляться, как грибы после дождя. Только за пять лет — с 1843 по 1847 год — около семидесяти изобретателей подали патентные документы на подобные конструкции. Среди этих проектов встречались и подобные поезду Валланса — с использованием самого состава в качестве поршня.

Так, в 1864 году под лондонским парком Кристал Пэлас по проекту Томаса Раммелла была построена на 550-метровая подземная пневмодорога Crystal Palace pneumatic railway. Поезда в ней должны были двигаться по овальному тоннелю (3x2,7 метра)

■ 1864 год. Открытие подземной пневмоподземной Crystal Palace pneumatic railway



от одного входа в парк до другого. Таким образом, за 6 пенсов пассажир мог пересечь Кристал Пэлас всего за 50 секунд. Раммелл лелеял планы по постройке более длинной линии от Ватерлоо до Уайтхолла под Темзой, однако работы так и не завершились, а местонахождение первого тоннеля со временем было забыто. Кстати, согласно легенде, в 1978 году некая женщина случайно наткнулась на этот тоннель и видела там железнодорожный вагон, внутри которого находились скелеты в старинной одежде. Какие-то остатки линии были найдены в 1992-м, но целиком тоннель так и не был раскопан.

### МЕТРОПОЛИТЕН КЛАССА ЛЮКС

Еще одна пневматическая подземная железная дорога Beach Pneumatic Transit была построена в Нью-Йорке в 1870 году инженером Альфредом Эли Бичем. Труба «воздушного метрополитена» имела всего 95 метров в длину и пролегала под Бродвеем — от Уоррен-стрит до Миррор-стрит. Две подземные станции были богато украшены фресками, статуями и аквариумами с золотыми рыбками, а к услугам пассажиров были мягкие кресла.

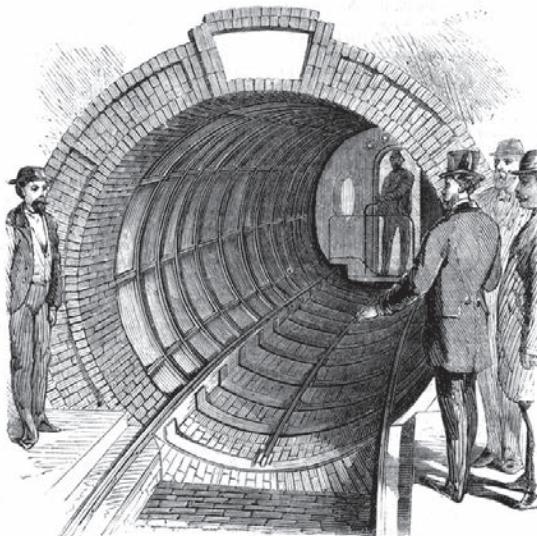
Система была в первую очередь демонстрационной, призванной показать возможности подобного вида транспорта, и поэтому включала в себя только один 22-местный вагон (причём Бич вложил в строительство 350 тысяч кровных долларов). Пневмопуть пользовался бешеным спросом: в первые две недели эксплуатации на нем прокатилось 11 000 пассажиров, а за первый год в вагоне побывало 400 000 человек. Но, несмотря на успех, документы на использование полноценной пневматической железной дороги изобретатель получил только в 1873 году, а к тому времени общественный и инвесторский интерес к проекту ослаб настолько, что даже демонстрационный участок пути пришлось закрыть из-за финансовых трудностей. Окончательно пневматическое метро похоронил обвал фондового рынка, после которого инвесторы покинули проект.

Однако «воздушный метрополитен» всё же оставил достаточно заметный след в искусстве. Так,



■ Общий вид Девонской железной дороги с пневмотягой





■ Внешний вид трубы системы Beach Pneumatic Transit

один из героев триллера Мортона Фридгуда «Опасные пассажиры поезда 123» упоминает о существовании пневматического тоннеля, а в фильме «Охотники за привидениями 2», выпущенном в 1989 году, под Нью-Йорком обнаруживается полноценная пневматическая железная дорога.

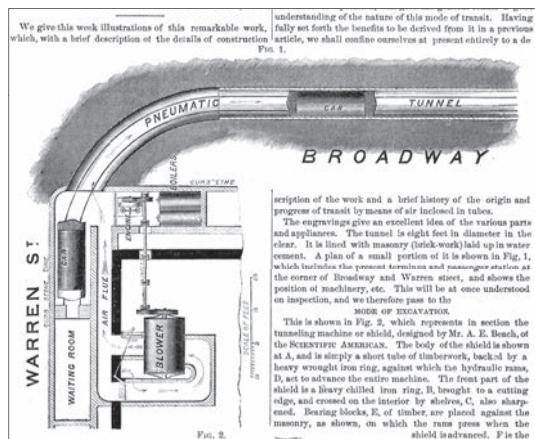
### АТМОСФЕРНЫЙ ЗАКАТ

Несмотря на то, что паровозы имели большую мощность, «атмосферическая» дорога всё же имела ряд немаловажных преимуществ перед традиционной: скорость передвижения, бездымный, бесшумный и плавный ход, а также безопасность (паровой котёл не мог взорваться, поскольку его не было). Кроме того, использование такого способа передвижения позволяло составам легче преодолевать подъёмы.

Однако Стефенсон, изобретатель паровоза, скептически отнёсся к новшеству. «Из этого ничего не выйдет, — говорил он. — Ведь это только видоизменение пресловутой неподвижной машины с канатной передачей. Я уверен при этом, что воздухонепроницаемые каналы окажутся гораздо менее надёжными, чем обыкновенные канаты. Они будут прочны не больше, чем канаты из песка».

Стефенсон оказался прав — пневмодороги пропали недолго. Камнем преткновения стал клапан, обеспечивающий герметичность трубы в районе поршня. Зимой в щель набивался снег, влага внутри трубы замерзала, что приводило к образованию наледи и выводило пневмодорогу из строя. В другие времена года влага, попавшая внутрь, способствовала коррозии трубы, и ржавчина быстро истирала клапан. Заодно люди не на жизнь, а на смерть сражались с крысами, которые с удовольствием

■ Схема системы Альфреда Бича из газеты Scientific American от 5 марта 1870 года



## НАШ ДУХОХОД, ВПЕРЕД ЛЕТИ!

В принципе, пневматику на железной дороге можно использовать и по-другому. Ещё в 1828 году в Великобритании был получен первый патент на локомотив с пневматическим двигателем, а десятью годами позже пневмовоз был построен во Франции инженерами Андро и Тесси. 9 июля 1840 года их машина успешно прошла испытательный участок, но инвесторов для дальнейшего финансирования проекта французы не нашли.

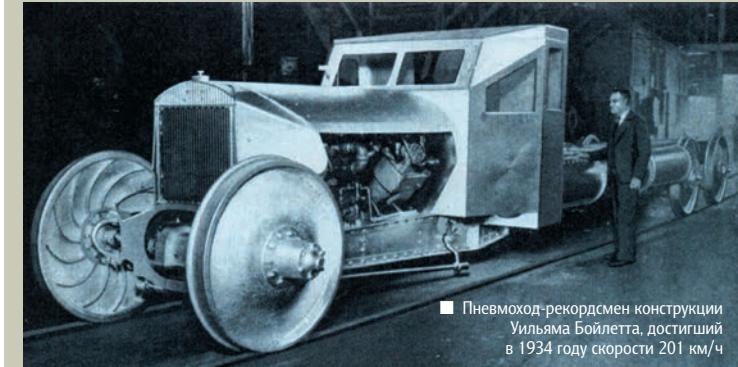
С тех пор пневмовозы появлялись с завидной регулярностью. Каждые пять лет в Британии, США или Франции кто-нибудь да строил локомотив на скатом воздухе, проводил его испытания, но этим всё и заканчивалось. Самая старая фотография подобного локомотива датируется 1875 годом — это снимок пневмохода, который некоторое время ездил по туннелю на перевале Сен-Готард (Швейцария). Внешне он напоминает двацепленных между собой вагона-цистерны.

В 1879 году в Нью-Йорке пытались пустить линию трамваев на пневматике. Их разработал инженер Роберт Харди для Pneumatic Tramway Engine Company. Строили подобные машины и крупные заводы, например Baldwin, — по спецзаказам, для определённых целей.

Единственная отрасль, в которой пневмокомотивы использовались достаточно широко и для которой даже производились серийно, — это шахтёрское дело. Пневмогонетки встречаются в шахтах и по сей день: это дёшево, безопасно и надёжно, а расстояния в шахтах небольшие, так что «заряда» пневмосистемы хватает с запасом.



■ Дошедший до наших дней шахтовый пневмокомотив компании Porter. Он служил с 1928 по 1961 год на золоторуднике Хоумстейк в Южной Дакоте



■ Пневмоход-рекордсмен конструкции Уильяма Бойлетта, достигший в 1934 году скорости 201 км/ч

пожирали пропитанную салом кожу. Наконец, чтобы достичь разрежения воздуха в трубе, использовались паровые двигатели на насосных станциях, которые можно было бы с тем же успехом применять на обычных паровозах.

Сегодня, в век загрязнения окружающей среды и грядущего дефицита топлива, пневматическая железная дорога может показаться хорошим транспортным средством, тем более что проблему герметичности клапана решить легко. Энергию на насосной станции можно получать любым экологически чистым способом — с помощью ветра, солнца, бактерий или водорода. Однако проблема низкого КПД и сложного технического обслуживания всё равно остаётся, что ставит эффективность пневмодороги под вопрос. Гораздо проще в этом плане использовать обычные электродвигатели — надёжные, безопасные для окружающей среды и давно проверенные временем. ☀



■ Изамбард Брюнель, одна из ключевых фигур мировой технической революции

### Что почитать

- Рэй Брэдбери «451° по Фаренгейту»
- Нил Шустерман «Беглецы»

### Что посмотреть

- Охотники за привидениями 2 (Ghostbusters II, США, 1989)
- Американская история 3: Сокровища острова Манхэттен (An American Tail: The Treasure of Manhattan Island, США, 1998)
- Опасные пассажиры поезда 123 (The Taking of Pelham 123, США, 2009)

# Эволюция нотной записи



Распространённая сегодня почти повсеместно (кроме разве что записи некоторых видов этнической музыки) система нотации – с пятью линейками, чёрными и белыми нотками с «хвостами» и без, с ключом в начале строки и так далее – возникла далеко не сразу. Давайте проследим, как это происходило.

Есть свидетельства, что музыку пытались записывать ещё в Вавилоне (клинописью) и в Древнем Египте (иероглифами). Последние якобы предназначались для певцов-хирономистов, которые одновременно с исполнением текста «дирижировали» – жестами рук показывали музыканту-аккомпаниатору, что и как нужно играть. Но, повторим, это не более чем предположение, и музыкальную нотацию тех далёких эпох не представляется возможным прочесть.

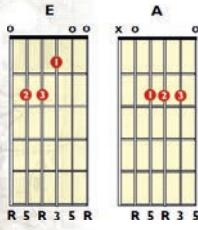


**ИНТЕРЕСНО, ЧТО В XVI ВЕКЕ НАРЯДУ С ГВИДОВЫМИ «УТ-РЕ-МИ-ФА-СОЛЬ-ЛЯ-СИ» В ГОЛЛАНДИИ СУЩЕСТВОВАЛА ДРУГАЯ СИСТЕМА НАЗВАНИЙ НОТ: «БО-ЦЕ-ДИ-ГА-ЛО-МА-НИ»**



С Ζ Ζ ΚΙΖ Γ Κ Ι Ζ ΙΚ Ο Σ ΟΦ  
‘Ο σον ζῆς, φαί νου, μη δὲν ὄλως σὺ λυ ποῦ.  
С Κ Ζ Ι ΚΙΚ Σ ΟΦ Σ Κ Ο Ι Ζ Κ Σ Σ Σ Χ  
πρός όλ ι γον ε στιτό ζήν, τὸ τέ λος ὁ χρόνος ἀπαι τεῖ.

Первые музыкальные записи, которые худо-бедно поддаются расшифровке, – это древнегреческие, на основе греческих и финикийских букв. Если требовалось записать не только мелодию для голоса, но и сопровождение для музыкального инструмента, использовались разные наборы знаков – впрочем, древние греки не жаловали полифонию. Один из наиболее древних образчиков – надгробие на могиле некоего Сейкилоса, найденное в окрестностях современного турецкого города Айдын и датируемое II в. до н. э. – I в. н. э. Высеченная в камне песня (так называемая «Эпитафия Сейкилоса») призывала радоваться жизни, такой короткой, и помимо собственно текста содержала буквы, обозначающие высоту исполнения каждого слога, – чтобы любой прохожий мог не просто прочесть, но и пропеть написанное. К слову, кроме высоты нот, древнегреческий способ записи музыки не мог фиксировать больше ничего.

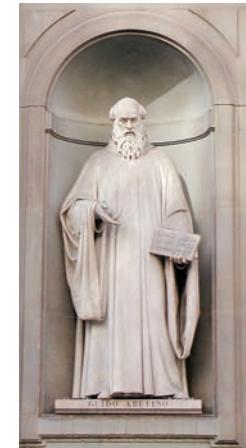


В раннем Средневековье греческие буквы в «сейкилосовой» системе нотации были заменены на латинские, а направление записи нот сверху вниз – на обратное (как это принято сейчас). До сих пор ноты кое-где обозначаются буквами: любой, кто пробовал учиться играть на гитаре, вспомнит, что Am, Dm, C и так далее – это обозначения аккордов, образованных от соответствующих нот.

В христианской музыке раннего Средневековья возникла невменная нотация. Невмы – графические значки, проставляемые над текстом, – были не более чем напоминанием для исполнителя (предполагалось, что мелодию в целом он знает) о выразительности и способах опевания тех или иных слов. Ни высоты, ни продолжительности звуков невмы поначалу не передавали. В разных регионах использовались разные наборы невм. Через Византию эта система записи музыки пришла на Русь (крюковое письмо) и в Армению (хазы).



Однако музыка развивалась, и для её записи прежних значков уже не хватало. Невмы стали записывать сперва на двух, а затем и на четырёх линейках, обозначая тем самым разную высоту звуков друг относительно друга. Четыре линейки, а также музыкальный ключ и «почти современные» названия нот – заслуга человека по имени Гвидо Аретинский. Этот итальянский монах, живший в XI веке, много времени посвящал обучению хоровому пению и, чтобы упростить запоминание, додумался назвать ноты по первым словам строк, составляющих гимн Святому Иоанну. Каждый из этих слогов исполнялся на ступень выше предыдущего. Правда, первая нота у Гвидо называлась «ут» (в «до» её переименовали существенно позже), а нот поначалу было всего шесть, поскольку большинство церковных мелодий той эпохи укладывалось в шестиступенный звукоряд (ноту «си» добавили несколько столетий спустя, назвав по «инициалам» адресата гимна, чье имя поётся седьмой строкой).



# 2500

лет насчитывает старейшая из известных нотных записей. Надпись на могиле князя И Цзэна представляет собой систематическое изображение нотной номенклатуры, словно в учебнике. Возможно, И Цзэн был композитором или даже при жизни сам разработал эту систему

Сам Папа Римский был в восторге от системы нотации Гвидо Аретинского, и всё с нею было хорошо, если бы не одно «но»: невмы совершенно не были пригодны для обозначения длительности звука, поэтому записать ритм – важнейший элемент музыки – не представлялось возможным. Впрочем, в те времена ритм был важен скорее для народной музыки, а культовые песнопения, по сути, представляли собой не более чем одноголосую декламацию священных текстов.

Церковная музыка становилась всё сложнее, появились сложные мелизмы, полифония, – и на смену невменной нотации пришла мензуральная, то есть «размеренная». Начало ей положил живший в XIII веке теоретик музыки Франко Кёльнский. Он ввёл обозначения для нот четырёх различных длительностей, каждая из которых была вдвое или втройке короче предыдущей. Они назывались «максима», «лонга», «бревис» и «семибревис» и обозначались чёрными ромбами и прямоугольниками разной формы. В XIV веке французский композитор и теоретик Филипп де Витри добавил к системе мензуральной нотации четыре ещё более короткие длительности: «миниму», «семиминиму», «фузу» и «семифузу». Они обозначались ромбами с вертикальными штилями и горизонтальными флагами (как на современных нотах).



Другая заслуга Филиппа де Витри – это введение наряду с распространённым ранее трёхдольным («перфектным») делением нот двухдольного («имперфектного») и упорядочение их соотношений. Эта система была значительно сложнее принятой сегодня; не вдаваясь в подробности, скажем только, что четыре символа тактового размера, предложенных де Витри, соответствовали сегодняшним 2/4, 3/4, 6/8 и 9/8.

Ещё столетие спустя ноты приобрели более знакомый нам вид: если раньше все значки были чёрными (закрашенными), то теперь чёрными остались только самые короткие длительности. Впрочем, головки нот по-прежнему были квадратными или ромбическими. Примерно в это же время появились отдельные обозначения для пауз, отдалённо напоминающие современные. Интересно отметить, что одно время где-то пользовались старым четырёхлинейным нотным станком, а где-то – пятилинейным, более «нотоёмким».



## САМАЯ КОРОТКАЯ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Средневековые хоралы были музыкой неспешной и протяжной. Об этом наглядно свидетельствует тот факт, что самая короткая из четырёх длительностей, введённых Франко Кёльнским и, по его мнению, достаточных для нужд тогдашней музыки, – семибревис, – соответствует целой ноте, самой продолжительной в современной нотации. Впрочем, справедливости ради следует сказать, что длительности больше целой ноты изредка, как пережиток прошлого, используются и сегодня.

В XV веке музыкальная нотация использовалась для записи уже не только духовной, но и светской музыки, с которой в дальнейшем связано развитие нотной записи. В XVI веке появились первые печатные издания нот. Умение читать музыку с листа и играть на каком-либо музыкальном инструменте получило весьма широкое распространение как среди людей знатного происхождения, так и среди их прислуги. И неудивительно: радиоприёмников и магнитофонов тогда ещё не изобрели, и если человек хотел услышать музыку, то должен был исполнять её друг или найти кого-нибудь, кто ему сыграет.



## РУССКИЕ РАЗНОВИДНОСТИ НЕВМЕННОЙ НОТАЦИИ – ЗНАМЕННОЕ И ДЕМЕСТВЕННОЕ ПИСЬМО – ДО СИХ ПОР ИСПОЛЬЗУЮТСЯ СТАРООБРЯДЦАМИ

В XVII–XVIII веках ноты из квадратных стали окружными, и система записи музыки в целом приняла современный вид. Однако этого было недостаточно. Музыка как явление постоянно усложнялась и изменялась, появлялась необходимость фиксировать на бумаге какие-то хитрые приёмы звукоизвлечения, характерные для тех или иных инструментов, обозначать особенности звучания нот, громкость, экспрессию... Как сказал Ференц Лист, главное в музыке нельзя записать нотами. И на нотном стане, и вокруг него появлялось всё больше символов и надписей. Этот процесс продолжается и по сию пору.

Prelude  
Op. 28, No. 7  
Andantino  
Frédéric Chopin

В XX–XXI веках, особенно с появлением компьютеров, в обиход начинают входить совершенно новые системы музыкальной записи, без всяких нот, а то и без линеек. Гитаристы наверняка вспомнят табуллатуры, где на линиях цифрами проставляются зажимаемые на грифе лады. Компьютерные программы для создания музыки предоставляют собственные символические системы, не предназначенные для использования на бумаге, но очень удобные на экране. Например, ноты (или даже целые семплы) складываются там, как кирпичики, на временно-высотную сетку. Да и сама музыка с появлением компьютеров становится зачастую всё менее пригодной для записи на разлинованном бумажном листе, – это уже тема для другой статьи...

I D m



— Т о есть, — уточнил один из членов комиссии, постукивая карандашом по столу, — предсказывать будущее всё-таки можно?

Кажется, это был сенатор Браун, от консерваторов. Вчера, уже сидя на борту правительенного боинга, вырванный из постели и полусонный, Джошуа пытался их всех гуглить, но, естественно, бесконечные имена и лица перепутались. Пусть будет Браун.

— Да, — максимально твёрдо произнёс он. — Можно.

«А теперь вы нам дадите финансирование».

— Но, — сенатор, если, конечно, это был он, с некоторым раздражением перевернул несколько страниц доклада, — тут же вы пишете, что эти данные недостоверны.

«А теперь финансирования не будет». Надо же, дочитал.

— Давайте я объясню, — примирительно произнёс Джошуа. — Человеческим, так сказать, языком.

Несколько членов комиссии заулыбались.



В принципе, ничего сложного в этой презентации не было. За свои неполные сорок лет (для учёного сорок лет — не возраст!) Джошуа провёл таких немало. Хотя, разумеется, до-кладывать в Сенате ему ещё не приходилось. Всех этих дядь и тёть надо обаять, дать им красивую картинку, понятную, интересную, — но не завершённую. Если всё сделать правильно, то результатом будет грант на дальнейшие исследования.

— Смотрите, — сказал он. — Вот я — предсказатель. У меня есть дар и всё такое. И я впадаю в транс... Ну, это сейчас у нас есть компьютерный томограф и видеодекрипторы, а у бедного Нострадамуса были только мухоморы...

Улыбки стали шире.

Строго говоря, они так и не сумели выяснить, чем же пользовался Нострадамус, но, в конце концов, пусть будут мухоморы. Может, кстати, он вообще ничем не пользовался. Может... Так, стоп! Не отвлекаться.

— Ну вот, — продолжил Джошуа. — И моя мысль начинает шарить — там, в будущем. — Он кивнул сенатору Брауну. — Это как раз та часть доклада, где говорится, что предсказывать можно.

— А вторая часть? — Нет, всё-таки этот тип не может быть сенатором. Слишком прямолинеен, слишком нетерпелив. Может, кто-то из армейских?

Джошуа честно попытался вспомнить, но мешанина гугловских страниц так и осталась мешаниной.

Ну и ладно.

## ОБ АВТОРЕ

Степан Варташов стал известен в 1990 году благодаря повести «Белая дорога». При тотальном отсутствии отечественного фэнтези эта история с параллельными мирами, мечами, кланами и древними артефактами вызывала у читателей живой интерес, тем более что реальность была богатой и продуманной, а герои — живыми и сложными. Позже появился цикл «Кристалл» — о мире фэнтезийной игры, которая обрела независимость от создателей. В цикле смеялись черты боевика и отличной юмористической фэнтези. Ещё один цикл — написанный в начале двухтысячных «Путь в тысячу ли»: роман «Эй-Ай» и рассказы, гомерически смешные истории о будущем, в которых нашлось место телепатам, искусственно интеллекту, прыжкам на другие планеты и коварным, но невезучим инопланетянам. Сейчас Степан пишет крайне редко, и мы рады представить читателям его новый рассказ — неожиданный поворот злободневной темы.



— Я как раз собирался переходить ко второй части, — произнёс он. — Только имейте, пожалуйста, в виду, что это лишь первые данные. То, что сегодня кажется невозможным...

На этом месте, однако, его перебили.

— Вы не беспокойтесь, молодой человек, — улыбнулась председатель комиссии, Алина Кей, шестидесятилетняя глава какого-то там фонда. — Дадут вам деньги, дадут.

«Ох».

— Работа у вас интересная, — продолжила председатель, — взрывная, прямо скажем, работа... Так что всё будет хорошо. Просто рассказывайте и ни о чём не волнуйтесь.

Джошуа кивнул. Вздохнул, ловя ускользающий настрой.

— Попробую. Вот... вот ваша мысль шарит в будущем — что она ищет? Что она вообще может искать, на что ориентироваться? Ведь там нет архивариуса, который сортирует события, раскладывая их по кучкам: в эту — то, что важно, в ту — то, что не важно. Нет у событий таких ярлыков.

Он сделал паузу.

— Но кое-что всё-таки есть. Мы ведь ищем... и находим.

Вопрос в том, что мы в результате находим? На что обращаем внимание?

Аудитория молчала. Джошуа был хорошим докладчиком и знал это. Они будут слушать, и деньги... деньги тоже будут. Можете считать это предсказанием.

— А находим мы События. С большой буквы. Яркие события. Как вы сказали — взрывные.

Потому что это единственный способ нащупать что-то там, впереди. Ну... пока что единственный. То, что выделяет важные вещи на фоне всех остальных.

— И вот тут возникает проблема. Скажем... — он задумался на мгновенье. — Скажем, работы Пастера, с его вакцинами. Например. Десятки, сотни миллионов спасённых жизней. Но было ли, точнее, если смотреть из прошлого, будет ли это чем-то ярким? Нет. Важным — да. Ярким — нет. Годы нудной лабораторной рутины, статьи в никому не интересных научных журналах...

Джошуа обвёл глазами озадаченную аудиторию.

Обожаю, сказал он сам себе. Обожаю этот момент, когда слушатель начинает понимать. Когда загораются глаза. Сейчас... сейчас вы у меня всё поймёте. Все. Даже сенатор Браун.

— А вот если взять, например, Чернобыль, — продолжил он, — о, тут дело иное! Само по себе событие ничем не примечательно. Ни особых жертв, ни последствий... Только плохой пиар. Но мы как раз о пиаре и говорим... День за днём весь мир следит за сенсацией. День за днём газеты раздувают страхи. Сейчас будет второй выброс! Сейчас радиоактивное облако накроет всю Европу! Больше того, в России выпустили компьютерную игру и целую книжную серию, — а пока человек играет, он верит! Он живёт в мире книги или, скажем, игры. И что увидит предсказатель, попробуй он взглянуть на мир глазами этого человека?

Вот она, проблема предсказаний! Он снова сделал паузу.

— Кстати, «чернобыльник» — это ещё одно название половины. И когда очередной пророк вещал, будто «упадёт с неба звезда Польнь, и треть людей умрёт», — что он видел? Правду?

Или её отражение в массовом сознании – самом кривом из существующих зеркал?

Реальных жертв – сотни, но спроси обывателя – что за число он назовёт? Чуть ли не треть населения. Именно так. И именно поэтому, когда предсказатель видит пожар, он воспринимает это с точки зрения отрезанного огнём человека: не как «взгорание в чулане со швабрами», а как «гибель всего мира в пламени пожара». И честно выдаёт нам предупреждение.

Джошуа развел руками.

– Казалось бы, куда дальше? – спросил он у притихшей комиссии. – Но ведь есть куда! Ибо нигде не утверждается, что информация вообще должна иметь связь с реальностью. Может быть, достаточно вымысла? Подумайте: майя предсказывают конец света на 2012 год, мы его ждём, снимаем зреющий и – для предсказателя-майя – чертовский убедительный фильм, и не один. И просмотр фильма рождает у зрителей мощнейший эмоциональный отклик... Который, в свою очередь, и считывает создатели предсказания о конце света.

– Самосбывающееся пророчество? – спросил кто-то из зала.

– Почти. Точнее... – Джошуа нахмурился. – И да, и нет. В точности наоборот, в этом весь фокус. События-то нет. И не было, и не будет. А пророчество – есть.

– И отличить истинные события от вымыщленных вы не в состоянии? – уточнила председатель.

– Пока нет. Мы работаем над этим. Можно, например, строить фильтры, отсекая сигналы, приходящие по вине... э... индустрии развлечений. Можно проводить проверку одного пророчества другим. Можно...

Спор только начал набирать силу, но госпожа председатель взяла собрание в железную хватку и повела в нужном направлении. Джошуа поблагодарили, пообещали ему денег

и выставили за дверь. У сенаторов есть и другие важные дела. Ощущение было... как при недавнем резком пробуждении. Готовился, мотивацией запасался... А сражаться не потребовалось. Сказали спасибо, дали денег, прогнали прочь.

Сразу захотелось спать.



Бредя по коридору, пустому и гулкому, Джошуа вздохнул. Раньше эта маленькая победа принесла бы ему радость. Раньше... да. Но сегодня... Просто рутинные действия по инерции и без особого смысла. Потому что знать будущее – это не всегда хорошо.

Джошуа вытащил сотовый телефон и нажал на кнопку быстрого набора. Запоздало мелькнуло: не ночь ли сейчас в России? Вроде нет... Работая с коллегами на всех континентах, как не запутаться?

– Алло, Андрей, это ты?

– И тебе приятных сновидений, – русский был мрачен, и речь его, вопреки обыкновению, казалась путаной.

Всё-таки ночь.

– Извини, не рассчитал. Я перезвоню.

– Да чего там, я уже проснулся.

– Что-нибудь получилось?

– Нет, – буркнул русский. – Чего спрашивать? Неужели ты думаешь, что тебе бы не позвонили, получи мы хоть что-нибудь? Ни-че-го. Ни у нас, ни в Церне, ни даже у Ван Луна, на его суперантенне. После 12.12 – полная тишина.

– Джерри Адамс считает, что это могут быть помехи из-за мощной вспышки на Солнце, – неуверенно произнёс Джошуа.

– Ну да, – без особого энтузиазма отозвался русский. – Может, конечно, и вспышка. Объяснение не хуже любого... другого.

© Степан Вартанов  
Иллюстрация Александра Ремизова



# Фантастическая викторина



Предлагаем вашему вниманию нашу традиционную «Фантастическую викторину». Перед вами десять вопросов, объединённых темой авторов из книжной серии «Сны разума».

Ответы присылайте по адресу [ответ@mirf.ru](mailto:otvet@mirf.ru) или на почтовый ящик редакции (смотрите в начале номера). Ответы должны быть в виде «1-а, 2-б, 3-в...», в теме письма укажите «Сны разума – декабрь». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живёте в Москве – и телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами – указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Итоги викторины мы подведём в февральском номере за 2013 год. Десять победителей, наиболее верно и полно ответивших на вопросы, получат призы – долгожданные романы Паоло Бачигалупи «Заводная» и Питера Уоттса «Морские звёзды».

Желаем удачи всем нашим читателям!

Рецензию  
на книгу Питера Уоттса  
«Морские звёзды»  
читайте на стр. 34

Благодарим  
издательство «АСТ»  
за предоставленные призы



**1. Вампир был среди героев романа:**

- а) «Лакомые кусочки» Марго Ланаган;
- б) «Младший брат» Кори Доктороу;
- в) «Ложная слепота» Питера Уоттса;
- г) «Город в конце времён» Грега Бира.

**2. Земля оказалась окружена загадочным барьером в романе:**

- а) «Счёт по головам» Дэвида Марусека;
- б) «Ложная слепота» Питера Уоттса;
- в) «Спин» Роберта Чарльза Уилсона;
- г) «Стены Вселенной» Пола Мелкоу.

**3. Похожие на кузнечиков пришельцы действуют в романе:**

- а) «Ложная слепота» Питера Уоттса;
- б) «Пандемоний» Дэрила Грегори;
- в) «Стены Вселенной» Пола Мелкоу;
- г) «Эйфельхайм: город-призрак» Майкла Флинна.

**4. Действие романа Питера Уоттса «Ложная слепота» происходит в:**

- а) 2032 году;
- б) 2082 году;
- в) 1992 году;
- г) 2666 году.

**5. В романе «Пандемоний» Дэрила Грегори демон убил президента США:**

- а) Рональда Рейгана;
- б) Джорджа Буша-младшего;
- в) Джона Кеннеди;
- г) Дауита Эйзенхауэра.

**6. Герой романа Кори Доктороу «Младший брат» попадает в руки:**

- а) Комитета государственной бдительности;
- б) Агентства общественного спасения;
- в) Департамента национальной безопасности;
- г) Управления секретных исследований.

**7. Город в конце времён из одноимённого романа Грега Бира называется:**

- а) Кельпи;
- б) Каппа;
- в) Копра;
- г) Кальпа.

**8. Путешествиям между измерениями посвящена книга:**

- а) «Город в конце времён» Грега Бира;
- б) «Стены Вселенной» Пола Мелкоу;
- в) «Туннель к центру Земли» Кевина Уилсона;
- г) «Спин» Роберта Чарльза Уилсона.

**9. Всемирную премию фэнтези получил роман:**

- а) «Спин» Роберта Чарльза Уилсона;
- б) «Лакомые кусочки» Марго Ланаган;
- в) «Купец и волшебные враты» Теда Чана;
- г) «Эйфельхайм: город-призрак» Майкла Флинна.

**10. Герои романа Питера Уоттса «Ложная слепота» путешествовали на корабле:**

- а) «Язон»;
- б) «Геракл»;
- в) «Тезей»;
- г) «Персей».

# Фантастическая викторина



Предлагаем вашему вниманию нашу традиционную «Фантастическую викторину». Перед вами десять вопросов, посвящённых творчеству Нила Геймана и Терри Пратчетта.

Ответы присылайте по адресу [ответ@mirf.ru](mailto:otvet@mirf.ru) или на почтовый ящик редакции. Ответы должны быть в виде «1-а, 2-б, 3-в...», в теме письма укажите «Благие знамения – декабрь». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живёте в Москве – и телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами – указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Итоги викторины мы подведём в февральском номере за 2013 год. Десять победителей, наиболее верно и полно ответивших на вопросы, получат приз – долгожданное русское издание книги **Терри Пратчетта и Нила Геймана «Благие знамения»**.

Желаем удачи всем нашим читателям!

Рецензию  
на книгу читайте  
на стр. 32

Благодарим  
издательство «Эксмо»  
за предоставленные призы



## ТЕРИ ПРАТЧЕТТ НИЛ ГЕЙМАН

### БЛАГИЕ ЗНАМЕНИЯ

*Good Omens*



ВПЕРВЫЕ  
НА РУССКОМ  
ЯЗЫКЕ!

1. С кем всё время выходит прокол в известной песне Нянюшки Ягг?
  - а) Волшебник;
  - б) кот;
  - в) ёжик;
  - г) старуха.
2. Какая книга легла в основу «Истории с кладбищем» Нила Геймана?
  - а) «Дракула»;
  - б) «Маугли»;
  - в) «Шерлок Холмс»;
  - г) «Алиса в Стране чудес».
3. Общество охраны каких животных спонсирует сэр Терри?
  - а) Кошек;
  - б) ёжиков;
  - в) людей;
  - г) орангутангов.
4. Какого героя комиксов повстречал Песочный человек, разыскивая свою сумку?
  - а) Хеллбоя;
  - б) Константина;
  - в) Бэтмена;
  - г) Маску.
5. Кого озвучил сэр Кристофер Ли в телефильмах по Пратчетту?
  - а) Ринсвinda;
  - б) Смерть;
  - в) Сэма Ваймса;
  - г) все мужские роли.
6. Легенду о каком герое Нил Гейман переработал в сценарий к мультфильму?
  - а) Беовульф;
  - б) Король Артур;
  - в) Кухулин;
  - г) Геракл.
7. Какое существо сэр Терри показал нам без прикрас, а также без дураков?
  - а) Человека;
  - б) Бога;
  - в) кота;
  - г) ёжика.
8. В какой книге Геймана есть семь принцев и три ведьмы?
  - а) «Никогда»;
  - б) «Американские боги»;
  - в) «Песочный человек»;
  - г) «Звёздная пыль».
9. Чей девиз «Не сломано – не чини»?
  - а) Песочного человека;
  - б) Ринсвinda;
  - в) патриция Витинари;
  - г) маркиза Карабаса.
10. Какой роман Геймана вырос из сценария для телесериала?
  - а) «История с кладбищем»;
  - б) «Звёздная пыль»;
  - в) «Никогда»;
  - г) «Коралина в стране кошмаров».

# Зона развлечений Культив просветом



Колумнист: Густав

И всё-таки меня ценят. Стоило пару раз провести «Почтовую станцию», как в редакции меня все зауважали. А Пекло, тот и вовсе расцедрился. «Что-то ты, Густав, — говорит, — далёк от мира игр. Держи презент за все пропущенные дни рождения». И подарил PlayStation 3. Не новую, с царапиной на передней панели, но вполне рабочую.

Я-то понимаю, что это он в благодарность за жвачку и поездку на мопеде, но всё равно приятно.

Чтобы стать экспертом в области игр, я решил немного почитать интернет. Оказывается, игры выходят с постоянством конвейера и скоростью паровоза. С файтингами это устроить проще простого. Добавил пару персонажей, и вот получился уже не «Супер Стрип Файтер», а «Супер-Пупер Стрип Файтер». Или вот FIFA. Добавил игроков, актуальных в текущем сезоне, сделал +1 к названию, — и готов абсолютно новый бестселлер. Только с экшенами такой трюк не работает — приходится действительно браться за разработку новой игры. Яркий пример тому — серия Call of Duty. Хороший бизнес. Надо будет туда податься, после того как издам свой роман.

Став экспертом, я решил перейти от теории к практике. В самом тёмном редакционном шкафу я откопал ничейный диск с какой-то Resident Evil. Редактора на меня странно посмотрели, когда я понёс его домой, но я этому значения не придал. А зря. Игра оказалась... Ладно, в рецензии прочтете. Когда дождусь получки, поеду на блошиный рынок и куплю тетрис. Я всегда доверял классике.

## ЗА МЕСЯЦ...

### Заехал в редакцию

Теперь все стены увешаны мемами с Бородицом. Нельзя так просто взять и написать о Шоне Бине!

### Сходил с коллегами на «Ральфа»

Долго не хотели пускать в зал. Причины мне непонятны. Понравились халевый попкорн и то, как Пекло смеётся. Мульттик тоже ничего.

## Resident Evil: Operation Raccoon City

Operation Raccoon City реально пугает, вызывая непреодолимое желание выключить консоль и забраться под одеяло. К сожалению, не потому, что тут много зомби, а потому, что это не игра, а адский ужас. Неряшливая картинка лишена ярких цветов и безбожно затемнена, как будто мы не в боевике, а в шведском артхаусном фильме. Персонажи совершенно безлики, история тоже примитивна до предела — новый штамм и город, полный зомби, а чего ещё вы ожидали? Но хуже всего — никакой Миллы Йовович! Нет, я знаю, что когда-то её в серии не было, но представлять себе подобное отказываюсь.

Без Миллы игровой процесс утомителен и не мил. Патронов вечно не хватает. Не только боссов и зомби, но и рядовых вражеских солдат приходится фаршировать свинцом до упора, как будто на них мифриловая кольчуга надета в три слоя. Одно спасает: противники тупы как пробки, слова «тактика» они даже не слышали. То же относится и к сослуживцам, которые постоянно торчат на линии огня и утыкаются в дверь или стену. Так и тянет расстрелять этих болванов за вредительский идиотизм на поле боя.

Если у искусственного интеллекта проблемы с головой, то у нашего немиловидного героя нелады с координацией. Из-за неудобного управления он напоминает марионетку в истерике. Бедняга автоматически прижимается к стенам и прячется в укрытие, даже когда на горизонте нет ни одного зомби. Да ещё и расстояние, на котором вещь можно подобрать с пола, строго фиксировано, так что мне приходилось в разгар боя устраивать шаманские пляски.

Игра становится сносной только в компании друзей. Моя коллега Аташева показала мне много командных режимов, от совместного прохождения куцего сюжета до поисков вируса на скорость и драки стенка на стенку. Но это жалкое оправдание для такой кривой поделки, которая позорит имя славной серии. Ну в самом деле, я думал, проведу время, весело шинкуя зомби, а в итоге теперь даже к клавиатуре прицеливаюсь две минуты — всё боюсь, что расстояние не то.

Итог: фантастически унылая игра с неудачным управлением и тупым искусственным интеллектом. И даже нет Миллы Йовович, чтобы это скрасить. Немного удовольствия от Operation Raccoon City можно получить, только играя с друзьями под пивко, но я лучше пройду ещё раз «Марио».



Тип игры: пострелушки

Разработчик: Slant Six Games, Capcom

Издатель в России:

«ИС-СофтКлаб»

Гамал на: PlayStation 3



■ Статисты спешат поскорее умереть. Им ещё в «Сталкере» и Fallout сниматься



■ Непонятно, что пугает больше: громадный зомби или серые замыленные текстуры



**Universal Soldier: Day of Reckoning**  
**Жанр:** боевик  
**Страна:** США  
**Режиссёр:** Джон Хайамс  
**Сценаристы:** Джон Хайамс, Даг Магнусон, Джон Гринхалг и другие  
**Возрастной рейтинг:** 18+  
**В ролях:** Скотт Эдкинс, Андрей Арловский, Жан-Клод Ван Дамм, Дольф Лунгрен  
**Прокат в России:** «Люксор»  
**Премьера в России:** 4 октября 2012 года  
**Похожие произведения:** любой недавний фильм Жан-Клода Ван-Дамма

## Универсальный солдат 4

**Сюжет?** У фильма был сюжет? Я не хотел заполнять эту колонку, но редактор заставил. Ну ладно. На глазах у обычного американца Джо жестоко убивают его жену и маленькую дочку, а его самого избивают до полусмерти. Выходя из комы, Джо узнаёт, что в гибели его семьи виноват преступник и дезертир Люк Деверо, лидер группы универсальных солдат, взбунтовавшихся против правительства. Да начнётся месть!

\* \* \*

Не поймите меня неправильно: я не про «продолжения всегда хуже» сейчас буду брюзжать. И вообще, я вырос на фильмах с Van Damme и Лундгреном. Но некоторые продолжения лучше было бы никогда не снимать. Взять хотя бы знакомую с детства серию «Универсальный солдат». Франшиза начала катиться ко дну уже со второго фильма, а к третьему и вовсе этого дна достигла. Однако режиссёр Джон Хайамс смог совершить невозможное и снял ещё более ужасную ленту.

К четвёртой части происходящий на экране абсурд достигает концентрации, несовместимой с жизнью, а деградация былого героя Люка Деверо может сравниться разве что с падением самого Жан-Клода Ван Дамма. Насколько старина Дам Вам не в форме, можно судить по недавним «Неудержимым 2», где он почти превзошёл Чака Норриса – не по крутисти, увы, а по количеству морщин. В «Солдате» Жан-Клод выглядит ещё хуже, потому что зачем-то решил побритьсь налысо, а по богатству мимики способен посоперничать с Беллой из «Сумерек». Представьте себе каменномолотого колобка в возрасте. Представили? Вот главное впечатление от этого фильма.

Отчаявшись разобраться в хитросплетениях сюжета, я сел на мопед и покатил в «Йеке». Там-то, спустя пять порций хот-догов и домашних тафтелеек, на меня и снизошло понимание.

Оказывается, где-то между вторым и третьим фильмами программа «Универсальный солдат» претерпела важные изменения. Если раньше для производства бойцов брали тела павших на поле битвы американских солдат, то теперь «унисолов» попросту клонируют. Оно и понятно: стоит семье погибшего не получить взятое на опыты тело, как через пару часов слухи о бессердечных экспериментах американского правительства разлетятся по всему интернету. Вот только вместе с уникальностью новые солдаты почти полностью утратили неуязвимость. Если раньше от «унисола» можно было избавиться, только раскроив его на мелкие кусочки и засунув в доменную печь, то теперь достаточно и выстрела из дробовика в упор. Смысл в таких хиляках теряется, зато теперь понятно, каким образом герой Дольфа Лунгрена с упорством Дункана Маклауда дважды воскресал из мёртвых. Таким же манером, скорее всего, он вернётся и в пятой части, если её, Gud Förbjude, снимут.

Но даже такой гениальный сюжетный ход не оправдывает трясущуюся камеру, невнятный монтаж и манеру повествования, похожую на бред наркомана. И не объясняет, как, как, во имя короля Густава Адольфа, Люк Деверо из положительного парня превратился в полного психа, возглавляющего восстание «унисолов». Или хотя бы почему упомянутое восстание напоминает собрание недовольных качков в подвале, а-ля «Бойцовский клуб», а из их подвигов можно вспомнить только отстрел шлюх, драку с Дольфом Лунгреном в борделе и эффектную погоню на шоссе, на которую, видимо, и ушёл весь бюджет.

**Итог:** «Универсального солдата 4» стоит смотреть только ради эпизодических появлений Дольфа Лунгрена, который, кажется, единственный понимает, куда попал, и ведёт себя соответственно. Стойте, а фильм что, ещё и в 3D был? Вот так сюрприз!

■ «Вспомнить всё» – это уже попса, давайте с вами лучше всё забудем. Например, о том, что вы снимались в четвёртом «Универсальном солдате»

### УДАЧНО

- Хорошо поставленные драки
- Сцена погони
- Чёрный юмор
- Дольфа Лунгрена

### НЕ УДАЧНО

- Психodelичный сюжет
- Лысый Ван Дамм
- Режиссёр и команда сценаристов



# Интересное ВОКРУГ

## Бронзовые шорты



Теперь Брюссель будет ассоциироваться не только с писающим мальчиком. Столицу Бельгии украсил памятник местному уроженцу Жан-Клоду Ван Дамму. Его, правда, скульптор скромно одел в тайские шорты. Мне кажется, эря. Представляете, какой был бы смелый ход: писающий мальчик, а рядом – писающий Ван Дамм...

1,4 метра – полный рост бронзового памятника. И Ван Дамма

## Бэтмен арестован

В Мичигане полиция задержала Бэтмена. Оказалось, что супергерою 33 года, его зовут Марк Уэйн Уильямс и он хотел помочь полиции. Чтобы служебная собака не перепутала след преступника со следом Бэтмена, того пришлось увезти в отделение.

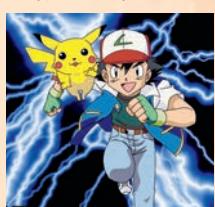
В прошлом году Марк уже попадал под стражу, когда в образе Бэтмена сидел на крыше и мешал полицейским вести наблюдение.



6 месяцев Уильямсу нельзя было носить костюмы супергероев после инцидента на крыше

## Покемоном по врагу

В далёких девяностых одна серия «Покемонов», показанная по ТВ, вызвала у зрителей приступы эпилепсии. Американцы взяли на заметку чудодейственное влияние Пикачу на психику и задумались об оружии, которое сможет вывести жертву из строя



с помощью мелькающих картинок. В Пентагоне, правда, уверяют, что дальние планы дело не пошло. Но вы всё равно пореже включайте телевизор – так, на всякий случай.

6 видов покемонов существует на данный момент. Вы только представьте себе силу удара!

# Почтовая станция



**Здравствуйте, дорогой читатель!**  
Уже очень скоро мы увидим первую часть «Хоббита». Из-за того, что Джек-сон решил разбить сказку на три части, давно вынашиваемый план «Успеть посмотреть «Хоббита» до конца света» рискует с треском провалиться. Но даже при таком раскладе эта премьера остаётся самым волнующим событием года. Если не считать означенного конца света — правда, непонятно, состоится он или нет, да и вообще он меркнет и бледнеет на фоне возвращения в Средиземье. Я заговорила об этом не только потому, что прочитала две прекрасные статьи в «Видеодроме». Дело в том, что книжка в синей обложке с нарисованным деревом и большими буквами «Хоббит» когда-то давным-давно положила начало моей любви к фантастике. Любви вполне взаимной, судя по тому, что сейчас я сижу в этой редакции, заедаю чай шашлыком и любуюсь на клейкую бумажку возле экрана, надпись на которой гласит: «Разобраться с временными парадоксами в журнале!»

Вот, пожалуй, сейчас доехим шашлык и пойду разбираться с временными парадоксами, — потому что с почтой уже разобралась. Сегодня мы рассказываем, что общего между «Миром фантастики» и парфюмерным магазином, где можно купить старые номера и почему в журнале нет отдельной таблицы с рейтингами книг, а также делимся некоторыми сообщениями насчёт детской фантастики.

Екатерина Пташкина  
Ведущий редактор



## КАК НАПИСАТЬ ПИСЬМО В «ПОЧТОВУЮ СТАНЦИЮ»

Если вы хотите написать нам письмо, в вашем распоряжении есть три основных способа.

1. ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС: [pochta@mirf.ru](mailto:pochta@mirf.ru)  
В теме письма напишите: «Письмо в «Почтовую станцию»! Ваше послание обязательно будет прочитано, редакция оставляет за собой право ответить на него по электронной почте либо воздержаться от дискуссии.
2. РЕАЛЬНЫЙ АДРЕС: 111123, Москва, шоссе Энтузиастов, дом 56, строение 32, «Мир фантастики». Ваше письмо обязательно будет прочитано, но вступать в переписку по обычной почте редакция не будет никогда.
3. SMS-СЕРВИС: пошлите сообщение на номер 1121, набрав префикс #mpost (это важно — иначе сообщение не дойдет). Стоимость — приблизительно 3 рубля.  
Ваше сообщение обязательно будет прочитано, но вступать в переписку при помощи SMS-сервиса редакция не будет никогда.

На страницах «Почтовой станции» публикуются самые интересные письма, SMS-сообщения и сообщения с форума журнала, расположенного по адресу [forum.mirf.ru](http://forum.mirf.ru), с ответами редакции.

Позвольте задать встречный вопрос: а отрывки из книг кто-нибудь читает? Просто я не понимаю смысла в их публикации. Если уж я захочу роман почитать, то и так возьму, а если нет, то отрывки читать тем более не стану. Да и какой смысл читать отрывок, если нет самого произведения? Сам я как-то сразу понимаю, стоит книгу брать или нет, а читать отрывки — только время терять. Зачем место тратить в журнале? Лучше бы рассказик какой напечатали или всю книгу по частям.

*С уважением и наилучшими пожеланиями, Артём Патрикеев*

а мимо несколько раз с многозначительным видом проходит продавец, обстановка создаётся не самая подходящая для того, чтобы проникнуться текстом. Усесться с журналом в родном уютном кресле (или где вы обычно читаете МФ) и не спеша познакомиться с главой из книги — звучит чуть лучше, не находите?

Можно сравнить отрывки из романов с пробниками духов в парфюмерных магазинах. Прежде чем потратить кучу денег на флакончик с новым ароматом, покупатели тестируют разные запахи, чтобы определиться с выбором.

И да, я считаю своим долгом сообщить, что это сравнение предложила не я, а Лин Лобарёв.

*Первый раз эту просьбу излагал в письме ещё Светлане Каракаровой, бывшей в то пору главредом журнала. После этого главред сменился, а проблема осталась.*

Итак, в старом варианте (ещё до тотального redesigna) была в журнале сводная таблица, в которой публиковались книги с самым высоким читательским рейтингом и альтернативные произведения, рекомендуемые редакцией к прочтению. Это было реально удобно: вся информация размещалась на одной странице, весь журнал можно было не читать (не в обиду, но порой банально времени не хватает читать все рецензии на новинки — хочется просто знать мнение редакции). А в новом дизайне этой страничке места не нашлось. Да и общее количество рецензий, кажется, сократилось, уступив место большим интересным статьям. Ну очень жаль.

Конечно, не всё так плохо: немного места для пары-тройки высокорейтинговых, по мнению посетителей сайта, книг всё-таки выделили. Но вот для альтернативного рейтинга — с точки зрения высокочитимых мэтров из редакции — места не нашлось.

*Может, вернёте сводную таблицу, а?*

*С уважением, Stan*

Начнём с того, что количество рецензий в журнале осталось практически неизменным. Просто они частично переехали в авторские колонки. Если раньше, например, рецензии на научно-популярную литературу попадали в «общий котёл», то теперь им отведено отдельное место. А вот тратить полосу на таблицу, в которой не будет ничего, кроме сухих рейтингов, — это уже перебор. Мы лучше расширим какую-нибудь большую интересную статью, уж извините.

А составить представление о том, какие книги больше всего приглянулись редакции, вполне можно и сейчас. Хотя, конечно, если на чтение всего журнала недостаёт времени, сделать это будет несколько труднее. Но даже одной минуты хватит, чтобы пролистать блок рецензий в «Книжном ряду» и обратить внимание на значки «Выбор редакции». Или изучить оценки, которые рецензенты выставляют книгам. Из произведений, которые получили восемь баллов и выше, вполне можно сформировать рейтинг по версии «высокочитимых мэтров». Ибо если не считать таковыми Бориса Невского и прочих рецензентов МФ, то кого же считать?..



Хочу сделать одно дополнение: в статье про петлю времени в фильмах и сериалах вы забыли упомянуть о телесериале «Зена – королева воинов». Там эта тема развита во второй серии третьего сезона.  
P.S. Не подскажите, где в Москве можно приобрести старые номера?  
И можно ли приобрести отдельно диск без номера?  
С уважением, ваш преданный фанат Игорь Мартыненко

Спасибо за ваше дополнение! Дело в том, что временная петля в «Зене» – второстепенный мотив в рамках истории, которая повествует совершенно о другом. А в нашей статье мы писали именно о таких фильмах, где петля времени выступает основным двигателем сюжета, лежит в основе всего произведения. Поэтому «Зена» не была упомянута в статье – как и другие фильмы и сериалы, где мотив временной петли хоть и встречается, но не становится сюжетообразующим.

Что же касается старых номеров, то к вашим услугам сайт [магазина журналов.рф](http://магазинжурналов.рф). Вы можете заказать интересующие вас выпуски и получить их из рук курьера на пороге собственной квартиры – или самостоятельно подъехать на склад. Те, кто живёт в других городах России, могут заказать доставку по почте. А вот приобрести диск отдельно, увы, не получится.



Виду того, что у нас подрастает второе поколение (которому скоро будет три года), хотелось бы обратиться с просьбой. Не могли бы вы выделить страницу, или колонку, или хоть какое-нибудь место в вашем журнале под обзор детской фантастики? Дело в том, что у вас как-то в перемешку идут рецензии на абсолютно все издания. И иногда непонятно, стоит ли читать это детям, или всей семье, или лучше детям не давать совсем... Было бы здорово хотя бы раз в месяц (если жалко бумаги на постоянно действующий раздел) делать обзоры детской фантастической литературы, ну хоть рейтинг составлять... А то сейчас в книжных магазинах, особенно на полках с детской литературой, сам чёрт ногу сломит. И хочется прививать любовь к чтению не только через Булгакова и Гаррисона (с чего начинала я) или Фрая и Толкина (с чего начал мой муж), но и узнавать о новых авторах и читать их вместе всей семьёй.

E.R.

Вы прямо-таки читаете наши мысли! Идея подобной колонки давно витает в воздухе и, вполне возможно, когда-нибудь воплотится. К сожалению, даже если она станет постоянной, на первых порах она не сможет выходить чаще раза в месяц. Но мы поработаем над этим!

Однако, даже пока эта мысль ещё болтается где-то в атмосфере, наш журнал вполне можно использовать как путеводитель в том числе и по детской фантастике. Обратите внимание: в «Книжном ряду» над каждой рецензией указан жанр книги. И если она предназначена для детей или подростков, то это прописано прямым текстом. Помимо того, в самих рецензиях авторы частенько рассуждают о том, кому

именно адресована книга. Так что, если внимательно прочитать рецензии, можно найти литературу на любой вкус – благо в каждом номере мы стабильно освещаем несколько детских и подростковых книг.

А вот что считать детской литературой – это вопрос отдельный. Вы сами упоминаете Гаррисона, Фрая, Толкина... По-вашему, это исключительно детские авторы? Мне думается, что нет. Однако же вы с них начинали, – и, судя по всему, они у вас отлично пошли. А значит, не надо бояться давать детям книжки, которые традиционно считаются «взрослыми». Наш главред, к примеру, в три года прочитал Саймака. И вот чем всё кончилось.

## ГЛАС НАРОДА

На сайте «Мира фантастики» регулярно объявляется новое голосование. Результаты самых интересных опросов публикуются на страницах «Почтовой станции». Для участия в текущем голосовании зайдите на [mif.ru](http://mif.ru)

### РОБОКОП, СУДЬЯ ДРЕДД. ВСПОМНИТЬ ВСЁ... КАКИЕ ЕЩЁ РИМЕЙКИ ВЫ БЫ ХОТЕЛИ УВИДЕТЬ?

- |  |  |               |
|--|--|---------------|
| 1. Руки прочь от святого! Идите к чёрту со своими римейками! | <span style="color: red;">     </span> | 1012 (52.9 %) |
| 2. Дюна  | <span style="color: red;">     </span> | 483 (25.2 %)  |
| 3. Звёздные войны: Новая надежда                             | <span style="color: red;">     </span> | 231 (12.1 %)  |
| 4. Назад в будущее   | <span style="color: red;">     </span> | 205 (10.7 %)  |
| 5. Парк Юрского периода                                      | <span style="color: red;">     </span> | 153 (8.0 %)   |
| 6. Пятый элемент   | <span style="color: red;">     </span> | 147 (7.7 %)   |
| 7. Сияние  | <span style="color: red;">     </span> | 97 (5.1 %)    |
| 8. Полёт навигатора  | <span style="color: red;">     </span> | 95 (5.0 %)    |
| 9. Терминатор-2  | <span style="color: red;">   </span>   | 84 (4.4 %)    |
| 10. Инопланетянин (Е.Т.)                                     | <span style="color: red;">   </span>   | 46 (2.4 %)    |

Отдано голосов: 2553  
Проголосовало человек: 1914

## Читайте в ЯНВАРЕ

### ТЕМА НОМЕРА

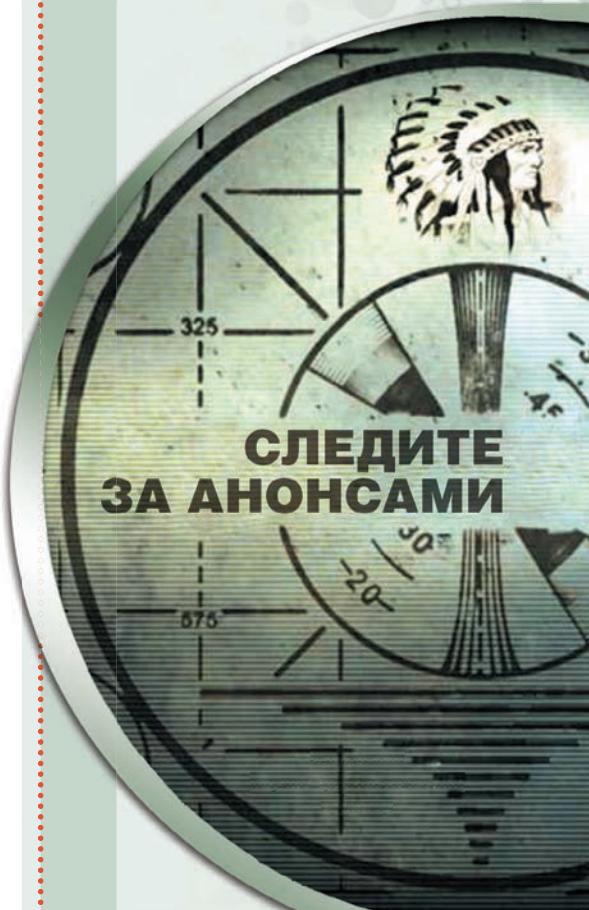
### ❖ ОЖИДАНИЯ 2013

ЧТО БУДУТ ЧИТАТЬ, СМОТРЕТЬ И ВО ЧТО БУДУТ ИГРАТЬ ПЕРЕЖИВШИЕ АПОКАЛИПСИС

### ❖ МИФИЧЕСКИЕ ТЕЛА СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ

ТО, ЧЕГО НЕ РАЗГЛЯДЕТЬ В ТЕЛЕСКОП

- Контакт: Джо Аберкромби
  - На злобу дня: Лавбургер в фантастике
  - Современники: Стэн Ли
  - Арсенал: Боевые лазеры
  - Паломничество в ад
  - Музикальный центр: Wintersun — Time I
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, МУЗЫКАЛЬНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ



Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

## ВОПРОС НА ЗАСЫПКУ

