КНИГИ / ФИЛЬМЫ / ИГРЫ / СЕРИАЛЫ / НАУКА / МУЗЫКА / ИСТОРИЯ / МИФОЛОГИЯ

ТОМ 131 № 07 2014 ИЮЛЬ

Мир Фантастики

16+

МЕТРО и МОРИЯ
Все виды подземных миров

«ВОЛКОДАВ»
появился как протест!
Разговор с Марией Семёновой

ДРАКОНОВ
приручают не так!
Мультфильм и книга Крессиды Коуэлл

МОНСТР
в твоём животе
Как придумали «Чужого»

СУПЕРГЕРОЙ
на тумбочке
Коллекционные фигурки

ОТРЫВОК ИЗ НОВОГО РОМАНА

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
Операция «Метель»

Художник: Сергей Шикин

Воображариум МОНТИ ПАЙТОНА
Что творится в голове Терри Гиллиама

WWW.MIRF.RU

9 771810 224009 14007

ИгроМедиа

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Лин Лобарёв
Выпускающий редактор Сергей Серебрянский
Ведущий редактор Екатерина Пташкина
Редакторы Александр Гагинский, Татьяна Луговская, Борис Невский
Ведущие рубрик Ксения Аташева, Густав, Дмитрий Злотницкий, Павел Ильин, Сергей Канунников, Николай Кудрявцев, Антон Первушин, Владимир Пузий, Андрей Щербак-Жуков
Корректор Мария Луговская
Арт-директор Денис Недыпич
Дизайн и вёрстка Анна Григорьева, Юрий Ионкин
Иллюстрация на обложке Сергей Шикин
Дизайн обложки Роман Грыныха
Художник-иллюстратор Александр Ремизов
Редактор видео Тимофей Тимофеев
Помощник по связям с общественностью Дарья Беленкова *(belenda@mirf.ru)*

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Антон Вильгоцкий, Василий Владимирский, Даниил Воробьёв, Александра Давыдова, Павел Гремлёв, Алексей Ионов, Николай Караев, Александра Королёва, Маргарита Кузнецова, Денис Майоров, Алексей Мальский, Кирилл Размыслович, Алексей Сапонов, Тим Скоренко, Станислав Степанченко, Влад Стерхов, Ян Трифонов, Сергей Цилюрик, Игорь Чёрный

ИЗДАТЕЛЬ ООО «ИГРОМЕДИА»

www.igromedia.ru • Тел./факс: +7 (495) 730-40-14

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по распространению Юлия Воробьева *(sales@igromania.ru)*
Отдел распространения Юлия Поржежинская, Дина Ситдикова
Директор по рекламе Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Менеджеры проекта Анастасия Елагина *(nastya.elagina@igromedia.ru)*, Ирина Нечаева *(nechaeva@igromedia.ru)*
Руководитель digital-направления Леонид Молвинских *(leo@igromania.ru)*
Менеджер проектов для iOS и Android Евгений Пекло *(peklo@igromania.ru)*

АДРЕС РЕДАКЦИИ

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

MIR FANTASTIKI MAGAZINE

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

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

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

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

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

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

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

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

Фантассамблея • 2013
специальная премия «За стойкость»

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Одна из задач литературы — постоянно ставить перед человечеством всё более сложные вопросы. И морально-этические, и сугубо физические. И фэнтези — едва ли не самый подходящий для этого жанр. В самом деле, где ещё удастся вот так вот, напрямую, поинтересоваться: а что, дорогой представитель человечества, в силах ли ты взять и покрошить в капусту дюжину-другую богов?

Но для того, чтобы фэнтези не повторяло раз за разом судьбу советской предвоенной фантастики, где доблестные красноармейцы побеждали любого врага за считаные часы, ответы на такие вопросы должны быть честными. Да, постепенно герои становятся всё более могущественными, но всегда остаются враги, которые им не по зубам. Причём вовсе не из-за превосходящей силы.

Вспомните «Лабиринты Ехо»: на протяжении восьми книг автор с ехидной усмешкой накачивает своего героя могуществом (предварительно поселив его в идеальном карамельном мирке), — а потом несколько раз подряд с головой макает в ситуации, когда это могущество оказывается никчёмным и бессмысленным. Грозный сэр Макс не в силах справиться ни с Книгой Огненных Страниц, ни с Тихим Городом…

Увы, среди фэнтези-писателей (да и среди читателей, к сожалению) немного тех, кто понимает эту простую истину. Большинство считает, что чем больше мышц, чем длиннее меч и чем толще книга заклинаний, тем герой всесильнее. И вот из эпопеи в эпопею кочуют никчёмные обладатели крутых возможностей, сокрушая всё более могучих противников. И верится в это всё меньше.

Потому что есть форма, а есть содержание. Сэр Макс — это не тот, кто может плевком убить любого врага, а тот, кто готов на всё ради друзей и при этом без них бессилен. Арагорн — не тот, кто носит серый плащ и выскакивает из-за угла с криком «Здрасте, я ваш король!», а тот, кто принимает ответственность за страну, встав во главе практически обречённого войска. Дамблдор — не тот, кто может одной палочкой зажечь тысячу свечей и пользуется славой «величайшего мага современности», а тот, кто даже в последнем злодее и подлеце видит человека, кто и собственную смерть использовал как ход в партии, цель которой — уберечь от зла ещё одну душу.

Вот такое оно на самом деле, наше с вами любимое фэнтези. В этом номере мы говорим о нём достаточно много. В интервью с Марией Семёновой мы беседуем о том, как появился Волкодав *(стр. 34)*, в рубрике «Книжный сериал» напоминаем о том, как (по мнению писательницы Кресиды Коуэлл) *на самом деле* приручают драконов *(стр. 41)*, а в рубрике «Фантастический туризм» рассказываем о драконах, уже приручённых (навсегда) человеческими архитекторами (стр. 102). «Местом действия» на сей раз становятся подземные миры *(стр. 111)*, и хотя под землёй встречаются и ядерные бункеры, и тоннели метро, и даже оазисы с недовымершими динозаврами, мы помним, что в первую очередь подземелья — это вотчина гномов. Хэй-хо!

Есть на страницах журнала и другие маги, зомби, орки… Не говоря уже о Терри Гиллиаме *(стр. 8)*.

Но, конечно же, одним только фэнтези никакой любитель фантастики сыт не будет. Поэтому космические корабли по-прежнему подвергаются нашествию злобных Чужих *(стр. 50)*, представители враждующих цивилизаций становятся лучшими друзьями и даже в чём-то родственниками *(стр. 60)*, а на туалетных столиках выстраиваются отряды роботов и супергероев *(стр. 77)*.

Приятного чтения!

Лин Лобарёв
Главный редактор

Лучшая фантастика месяца «20

ИЮЛЬ 2014

7 Эпиграф
Пётр Бормор «Круглое число»

Спецматериалы

8 Терри Гиллиам
Этот режиссёр снял такие шедевры гротеска и абсурда, как «Монти Пайтон и Священный Грааль», «Бразилия» и «12 обезьян». Он настолько загадочен и самобытен, что кажется, будто его подбросили нам эльфы или инопланетяне. На самом деле таким, какой он есть, его сделали бурная жизнь, широкий кругозор и отчаянная отвага.

Книжный ряд

18 Слово редактора
Новости литературы
Фантастические Нью-Васюки, очень дорогой архив, скандал с «Гравитацией», а также большой дракон Шепарда, третье путешествие квантового вора, судьба Меча Империи и плоды «зелёной» революции.

20 Книги номера
«Ведьмачьи легенды» • **Сергей Лукьяненко, Иван Кузнецов** «Печать Сумрака» • **Вадим Панов** «Дикие персы» • **«Зеркальные очки»** • **Энтони Райан** «Песнь крови» • **Диана Уинн Джонс** «Волшебный витраж» • **Хидэюки Кикути** «Собрание призрачного меча» и другие книги, а также советы читателям.

34 Контакт
Мария Семёнова
Наш сегодняшний собеседник известен всем истинным любителям отечественного фэнтези. Ведь это автор, который в своё время создал новое направление российской литературы, причём не только задал его канон, но и до сих пор остаётся самым опытным игроком на этом поле: историк, писатель Мария Васильевна Семёнова.

ХИТ-ПАРАД КНИГ

1. **А. Пехов** «Проклятый горн»
2. **Т. Пратчетт** «Незримые Академики»
3. **Д. Аберкромби** «Герои»
4. **М. Фрай** «Ветры, ангелы и люди»
5. **О. Громыко** «Космопсихолухи. Том 1»
6. **Г. Моррисон** «Бэтмен: Лечебница Аркхем. Дом скорби на скорбной земле»
7. **Т. Пратчетт** «Шмяк!»
8. **Н. Гейман** «Океан в конце дороги»
9. **С. Вестерфельд** «Голиаф»
10. **Е. Лукин** «Тело, которому ты служишь»

По результатам голосования на сайте mirf.ru

41 Сериал
«Как приручить дракона»
Драконы — опасные твари. Жестокие, хищные, коварные, эгоистичные, любят пыхать огнём и пожирать принцесс. С ними нужно держать ухо востро, а то можно недосчитаться и ушей, и других частей тела! Но что, если приручить дракона? Скажете, невозможно? Однако герою Крессиды Коуэлл это удалось!

44 Комиксы
Авторская колонка Дмитрия Злотницкого
Прошедший месяц ознаменовался в мире русскоязычных комиксов вторым пришествием Супермена и Ходячих мертвецов. **Рецензии**: **Роберт Киркман** «Ходячие мертвецы. Том второй. Мили позади» • **Дж. Майкл Стражински** «Супермен: Земля-1. Книга 2»

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 сайте mirf.ru и в сообществах vk.com/mirfantastiki и facebook.com/MirFantastiki существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение в сетевых представительствах журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

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

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

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с DVD с доставкой на дом. Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте). По всем вопросам, связанным с доставкой журнала, обращайтесь в агентство, через которое оформляли подписку.

КАТАЛОГ «РОСПЕЧАТЬ»

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

КАТАЛОГ «ПРЕССА РОССИИ»

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

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ»

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

Заказать «Мир фантастики» с доставкой по цене издателя вы можете на сайте **магазинжурналов.рф**

Электронную версию журнала «Мир фантастики» всегда можно приобрести в магазине «Игромания Digital» **igromania.ru/digital**

Интерактивную расширенную версию журнала для iPad можно скачать в **AppStore**

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

Выпускается ООО «Игромедиа».

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

Цена свободная. Тираж 35 000

Отпечатано в **UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd.** Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.

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

Издание ёфицировано

© «Мир фантастики», 2003–2014 год

«МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

vk.com/mirfantastiki
facebook.com/Mirfantastiki
twitter: @Mir_fantastiki
instagram.com/MirFantastiki
youtube.com/user/MirFantastiki
google.com/+MirfRus

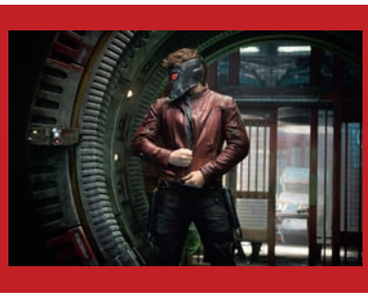
РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Издательство «Альфа-книга» ..... **четвёртая обложка**
ИП Пылаев И.А. ..... **вторая обложка**
ООО «Игромедиа» ..... **третья обложка**
ИП Роготов В.П. **5**
ООО «Синема Престиж» **85**

ИМЕНА, ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ВСЕЛЕННЫЕ В НОМЕРЕ

ЛЮДИ

Арамаки, Синдзи **65**
Аренев, Владимир 20
Батлер, Джерард **58**
Белянин, Андрей 20
Берроуз, Эдгар Райс 111
Блант, Эмили 59
Бланшетт, Кейт 58
Бойн, Джон 39
Бормор, Пётр 5
Боуи, Дэвид 94
Булычёв, Кир 111
Васильев, Владимир **20**
Верн, Жюль 111
Галина, Мария **20**
Ганн, Джеймс 48
Гаррисон, Гарри 32
Герберт, Брайан 18
Гигер, Ганс Рудольф 50
Гиллиам, Терри 8
Д'Альвейдр, Сент-Ив **111**
Де Блуа, Дин 58
Дёмина, Карина 25
Джекман, Хью 56
Джоли, Анджелина 57
Джонс, Диана Уинн 31
Джонс, Дункан 46
Дизель, Вин 48
Дэвид, Питер 44
Золотько, Александр **20, 23**
Зорич, Александр 130
Кикути, Хидэюки **33**
Киркман, Роберт 44
Кожин, Олег 28
Копли, Шарлто 57
Круз, Том 59
Крусанов, Павел 21
Куарон, Альфонсо 46
Кудрявцев, Леонид 20
Кузнецов, Иван 22
Лайман, Даг **59**
Лоуренс, Дженнифер 56
Лоуренс, Марк 39
Лукьяненко, Сергей 22
Макэвой, Джеймс **56**
Меркьюри, Фредди 94
Найто, Ясухиро **62**
Никитин, Олег 23
О'Бэннон, Дэн **50**
Образцов, Пётр 128
Обручев, Владимир 111
Осборн, Оззи 94
Оссендовский, Антоний 111
Отомо, Кацухиро 64
Оттом, Дина 24
Панов, Вадим **22**
Петерсен, Вольфганг 60
Погуляй, Юрий 25
Прэтт, Крис 48
Райан, Энтони **18, 30**
Райаниеми, Ханну 18
Райт, Эдгар 46
Романова, Марьяна 24
Рыженкова, Юлия 26
Сакурадзаки, Хироси **59**
Салдана, Зои 48
Семёнова, Мария 34
Сингер, Брайан 56
Синкай, Макото 111
Скотт, Ридли 50
Стражински, Дж. Майкл 44
Стерлинг, Брюс 29
Стромберг, Роберт 57
Стюарт, Патрик 56
Тейлор-Джонсон, Аарон **55**



«48
Съёмочная площадка
Стражи Галактики

Видеодром

46 Слово редактора
Новости кино
О рухнувших надеждах на «Человека-муравья» Эдгара Райта и нового «Поттера» от Куарона, о сюжете «Варкрафта» и о том, почему на диске МФ отныне не будет фильма и почему это хорошо.

48 Съёмочная площадка
Стражи Галактики
Кто такие Реактивный Енот, Гамора, Грут и Звёздный Лорд и почему фильм о них так ждёт редакция МФ?

50 Черновики
История создания «Чужого»
«Чужой» был задуман как аллегория изнасилования, монстр должен был иметь щупальца, а Рипли могла стать мужчиной. МФ вспоминает, как создавался и каким мог стать самый страшный фильм о космосе.

55 После финальных титров
Годзилла • Люди Икс: Дни минувшего будущего • Малефисента • Как приручить дракона 2 • Грань будущего

60 Ретро-обзор
«Враг мой»
Вспоминаем философскую фантастику Вольфганга Петерсена, в которой можно увидеть как наше прошлое, так и настоящее.

62 Аниме
Об эпидемии римейков и инопланетных вторжений, о новом проекте от создателя «Гангрейва» и пара слов о новых частях «Чёрного дворецкого» и Sword Art Online.
Рецензии: Kill la Kill • Short Peace • Космический пират Харлок

Видеоигры

66 Новости видеоигр
Продолжения серий Halo, Far Cry и Mortal Kombat, интерактивные игрушки от Nintendo, MOBA с участием Николы Теслы и Жанны д'Арк, свежий эксклюзив для PlayStation 4 и пара мыслей о летних видеоиграх.

68 Онлайн
«Проклятье Долины Ледяного Ветра»
Обзор дополнения Neverwinter, посвящённого одному из самых знаменитых мест Фаэруна — Долине Ледяного Ветра. Перед нами тот редкий случай, когда дополнение превосходит оригинал по погружению в игровой мир.

70 Лучшие видеоигры
Wolfenstein: The New Order • Watch_Dogs • The Amazing Spider-Man 2 • Lego the Hobbit • Bound by Flame • Max: The Curse of Brotherhood • Among the Sleep

76 Фантастика из пластика
Kuzunoha Raidou — Game Characters Collection DX
Повертим в руках фигурку потустороннего защитника японской столицы из альтернативной реальности. У этого красавца есть всё, что нужно герою: красиво развевающийся плащ, длинный меч, сменное лицо со шрамом, стильная фуражка и говорящий кот.

77 Стиль жизни
Коллекционные фигурки
Может показаться, что коллекционирование — пассивное хобби. Любой сможет зайти в магазин и купить игрушку.

ХИТ-ПАРАД ФИЛЬМОВ

Хоббит: Пустошь Смауга
Люди Икс: Дни минувшего будущего
Холодное сердце
Первый мститель: Другая война
Ной
День Доктора
Лего. Фильм
Космический пират Харлок
Голодные игры: И вспыхнет пламя
Новый Человек-паук: Высокое напряжение

По результатам голосования на сайте mirf.ru

Но мир коллекционных фигурок столь огромен, что в нём немудрено потеряться. Вожделенный разноцветный пластик отливается десятками фирм в разных уголках света, относится к разным сериям и стилям оформления. МФ поможет сориентироваться в мире миниатюрных героев.

82 Новости настольных игр
Обновлённые подземелья, драконы и космодесантники, успехи русских настольных игр на Kickstarter, ролевая игра с детским рейтингом, а также небольшой рассказ о ситуациях, когда можно и нужно менять правила любимой игры.

84 Лучшие настольные игры
Войны магов • Ходячие зомбецы

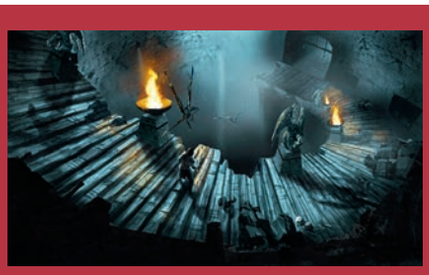
87 Ретроспектива
Мобильные адаптации настольных игр
Когда планшетные компьютеры ещё считались высокотехнологичной диковинкой, идея выпускать на них настольные игры казалась странной — ну кому захочется в них играть на маленьком экране? Большинство считает так до сих пор, и зря. Многие настолки обрели цифровые воплощения, которые пользуются популярностью даже среди тех, кто никогда не бросал кубик.

Музыкальный центр

94 Музыкальный центр
Musician video games
Жанр музыкальных игр на удивление разнообразен. Есть игры для тех, кто хочет стать музыкантом. Есть танцевальные игры. А есть и такие, где музыканты выступают главными героями. И над некоторыми из них поработали настоящие звёзды рок-сцены.

96 Лучшая музыка
Tuomas Holopainen — The Life and Times of Scrooge • **State of the Union** — My Time Away • **Edguy** — Space Police — Defenders of the Crown • **Laibach** — Spectre • **Эпидемия** — Сокровища Энии

98 Мюзикл
«Последнее испытание»
Постановка, созданная по мотивам «Саги о копье», рассказывает о нисхождении тёмного мага Рейстлина в Бездну, о его любви к светлой жрице Крисании и о предательстве. Это первый в России полноценный фэнтези-мюзикл, да к тому же первый настолько большой проект, созданный командой энтузиастов, вышедших из ролевой субкультуры.



«111 Место действия Подземные миры

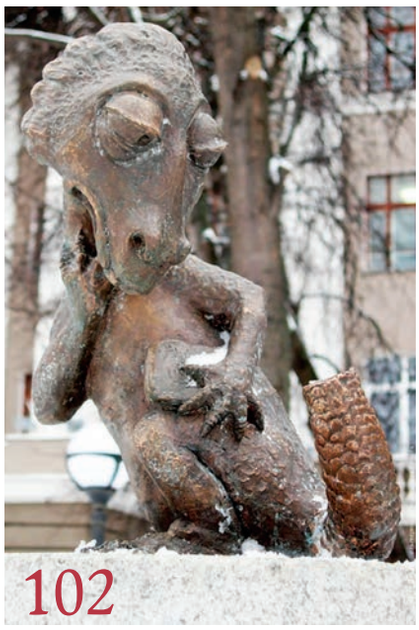
Врата миров

100 Слово редактора
Новости вселенных
Disney продолжает закрывать проекты Расширенной вселенной Звёздных войн, новую повесть Джорджа Мартина вот-вот опубликуют, а первая серия нового сезона «Доктора Кто» появится на экранах уже в августе.

102 Фантастический туризм
Драконы Европы и бывшего СССР на улицах и гербах
Мало с кем из фантастических существ связано столько же легенд и преданий, как с драконами. Их не оставили без внимания ни скульпторы, ни топографы, ни специалисты в области геральдики.

111 Место действия
Подземные миры
Когда действие книги, фильма или игры перемещается под землю, кажется, будто впереди героев ждут только безликие тёмные пещеры. Однако насколько же ярким и разнообразным может быть подземный мир!

116 Конвент
«КомМиссия-2014»
Крупнейший отечественный фестиваль комиксов — «КомМиссия» — был в этом году юбилейным, тринадцатым. На весенней сессии, ориентированной не столько на потребителей, сколько на творцов, побывали и корреспонденты МФ.



Машина времени

118 Слово редактора
Новости науки
Робот в совете директоров, ГМО от природы, система поиска второго носка, игровая приставка для собаки, а также новые галактические соседи, бактерии на Марсе, самый быстрый робот, мысленный полёт, сладкая жизнь и размышления о достоверности информации.

120 Вперёд в прошлое
Гонка за рекордом
1920-30-е годы ознаменовались великой гонкой — десятки пилотов стремились установить новый рекорд скорости на суше и на воде. Самым знаменитым эпизодом стало сражение между англичанами Малькольмом Кэмпбеллом и Генри Сигрейвом, непримиримыми соперниками, которые подстёгивали друг друга к новым достижениям.

126 Эволюция
Скорость
Испокон веков люди стремятся передвигаться всё быстрее и быстрее. Мы вкратце расскажем вам историю этого стремления — от римских колесниц до сверхскоростных поездов, космических кораблей и человеческого тела.

128 Популярная наука
Авторская колонка Антона Первушина
Палеонтология — наука о древнем прошлом, которое дошло до нас только в виде окаменелостей и отпечатков в горных породах. Чтобы реконструировать исчезнувший мир, палеонтологам приходится прибегать к воображению. И зачастую в своих «играх разума» они могут дать фору любому фантасту.
Рецензии: **Спенсер Уэллс** «Генетическая одиссея человека» • **Ричард Форти** «Трилобиты: Свидетели эволюции» • **Пётр Образцов** «Удивительные истории о существах самых разных»

Зона развлечений

130 Рассказ
Александр Зорич «Операция „Метель»«
Отрывок из нового романа знаменитого фантаста. Полностью книга выйдет только осенью, но читатели МФ уже сейчас могут посмотреть, что изменилось во вселенной цикла «Завтра война», когда автор пересадил своих героев с космических истребителей на наземные бронемашины.

141 Конкурсная площадка
Призы этого номера — знаменитая трилогия Джона Толкина «Властелин колец» в шикарном подарочном издании с иллюстрациями художника Дениса Гордеева.

142 Почтовая станция
Как писатели-фантасты относятся к читателям, почему Сапковский продолжает «Ведьмака» и можно ли создать «условно-безгонорарный» журнал.

144 Зона комикса
Александр Ремизов «Война и орки»-2

Постеры
«Стражи Галактики»
«Космический пират Харлок»

Толкин, Джон Р. Р. ... 141
Успенский, Михаил ... 20
Уэллс, Герберт ... 111
Уэллс, Спенсер ... 128
Фассбендер, Майкл ... 56
Форти, Ричард ... 128
Харингтон, Кит ... 58
Шекли, Роберт ... 32
Шепард, Люциус ... 18
Эдвардс, Гарет ... 46, 55

ФИЛЬМЫ

12 обезьян ... 8
Kill la Kill ... 63
Short Peace ... 64
Бандиты во времени ... 8
Бармаглот ... 8
Бразилия ... 8
Братья Гримм ... 8
Волкодав из рода Серых Псов ... 34
Воображариум доктора Парнаса ... 8
Враг мой ... 60
Годзилла ... 55
Грань будущего ... 59
Как приручить дракона 2 ... 41, 58
Король-Рыбак ... 8
Космический пират Харлок ... 65
Люди Икс: Дни минувшего будущего ... 56
Малефисента ... 57
Монти Пайтон и Священный Грааль ... 8
Приключения барона Мюнхгаузена ... 8
Стражи Галактики ... 48
Страна приливов ... 8
Страх и ненависть в Лас-Вегасе ... 8
Теорема Зеро ... 8
Чужой ... 50

ИГРЫ

Among the Sleep ... 73
Battlelore ... 82
Battlestar Galactica ... 83
Bound by Flame ... 72
Brütal Legend ... 94
Dungeons & Dragons ... 83
Far Cry 4 ... 66
Lego The Hobbit ... 71
Max: The Curse Brotherhood ... 74
Neuroshima Hex ... 87
Neverwinter ... 74
Omikron: The Nomad Soul ... 94
Portal ... 111
Sacred 3 ... 66
Shin Megami Tensei ... 76
Small World 2 ... 87
The Amazing Spider-Man 2 ... 70
Ticket to Ride ... 87
Warhammer 40,000 ... 82
Watch_Dogs ... 69
Wolfenstein: The New Order ... 68
World of Warcraft ... 111
Война магов ... 84
Голливуд ... 83
Каркассон ... 83, 87
Метро 2033 ... 111
Ходячие зомбецы ... 86
Эволюция ... 83

СЕРИИ И ВСЕЛЕННЫЕ

DC ... 46
Forgotten Realms ... 74, 111
Magic: The Gathering ... 87
Marvel ... 48, 56, 70
Ведьмак ... 20
Волкодав ... 26
Гарри Поттер ... 46
Доктор Кто ... 111
Звёздные войны ... 46, 100
Звёздный путь ... 46
Средиземье ... 46, 73, 111, 141

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ВОВРЕМЯ 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

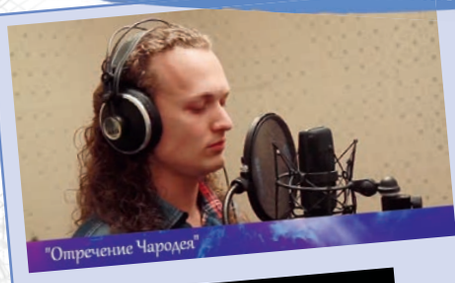
УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Материалы на диске

«Последнее испытание»



«Движение»: фильм о том, как создавался мюзикл. Вы увидите процесс кастинга, фрагменты репетиций, интервью с артистами и создателями спектакля.

«Последнее испытание»: аудиоверсия. Представляем вашему вниманию первую инкарнацию мюзикла — двойной аудиоальбом. В издание в качестве бонуса входит трек с альтернативным финалом.

«ПредПоследнее испытание»: презентационный концерт, на котором впервые были спеты отдельные номера из будущей постановки. Выступают артисты всех трёх составов, так что зритель имеет возможность решить, какой из составов больше по душе лично ему.

Истоки кино

Первые фантастические фильмы мира. В этом выпуске — самая знаменитая лента самого знаменитого режиссёра начала XX века. Жорж Мельес «Путешествие на Луну».

Обзоры

Видеорецензии на новинки прошедшего месяца. Какие-то из них оправдали наши надежды, а какие-то — горько разочаровали. Смотрите, узнавайте, соглашайтесь, спорьте!

Трейлеры

Кинотеатр повторного фильма

Лучшие видеоматериалы МФ прошлых лет. В этом выпуске — передача «Движущиеся картинки: „Чужой: антология“».

Фильм Ридли Скотта вышел в 1979 году, всего через два года после «Близких контактов третьей степени» и «Звёздных войн». К космической сказке Лукаса и спилберговской мечте о звёздах добавился третий взгляд на инопланетян — история, в которой пришелец откусит вам голову. И да, в космосе никто не услышит ваших криков.

Мария Кустовская

Аудиокниги

Предлагаем вашему вниманию два рассказа журналиста и писателя-фантаста, постоянного автора нашего журнала Антона Первушина: «Иванушка и автомат» и «Благая весть». Читает Влад Копп.

Выражаем глубочайшую признательность проекту «Модель для сборки» (mds.ru) за предоставленные материалы.

Контакт

В этом номере мы публикуем большое интервью с создательницей «Волкодава» Марией Семёновой. А на диске предлагаем видеоверсию этой беседы — для тех, кто хочет ощутить эмоции от живого разговора с любимым автором. Беседу ведёт главный редактор «Мира фантастики» Лин Лобарёв.

И другие материалы

ПЁТР БОРМОР

КРУГЛОЕ ЧИСЛО

Рыцарь подкинул на ладони камешек, прицелился и забросил его вглубь пещеры. Раздался глухой стук. «Попал», — подумал Рыцарь.

— Кто там? — спросил из пещеры Дракон.

— Смерть твоя, — представился Рыцарь. — Вылазь давай.

Дракон высунул голову и близоруко прищурился, изучая гостя.

— А, ты из этих... Пришёл помериться силой?

— Не, — помотал головой рыцарь. — Чего там мериться, я всё равно сильнее. Я пришёл тебя победить.

Дракон приподнял бровь.

— А не надорвёшься?

— Я одолел уже сто девяносто девять драконов. Ты будешь двухсотым. Дело-то нехитрое.

— Ну это как сказать... А я вот сожрал двести рыцарей. Тоже, знаешь, не особо напрягаясь.

— Ровно двести? — уточнил Рыцарь.

— Ну да.

— Красивое число. Круглое. И что, ты действительно хочешь его испортить?

Дракон задумался. Вспомнил двадцать пятого и сорок шестого рыцарей. Один разорвал ему крыло, а другой едва не выпустил кишки. А ведь тогда и сам Дракон был помоложе... Всё-таки возраст уже даёт себя знать, вот и зрение иногда подводит... А двести — и правда красивое число.

— Нет, — признал Дракон. — Не хочу. Ладно, сдаюсь, ты победил.

Рыцарь расплылся в довольной улыбке.

— Отлично! Двести побед подряд! Новый мировой рекорд.

Из пещеры высунулась Прекрасная Принцесса.

— Вы уже закончили? Мне можно выходить?

— Ага, — кивнул Дракон на Рыцаря. — Он вот победил.

— О, мой спаситель! — радостно заверещала Принцесса. — Обними же меня и увези скорее в свой замок!

— Сожалею, сударыня, — холодно произнёс Рыцарь и отстранился. — Я уже освободил до вас ровно двести прекрасных принцесс. Мне бы не хотелось нарушать статистику.

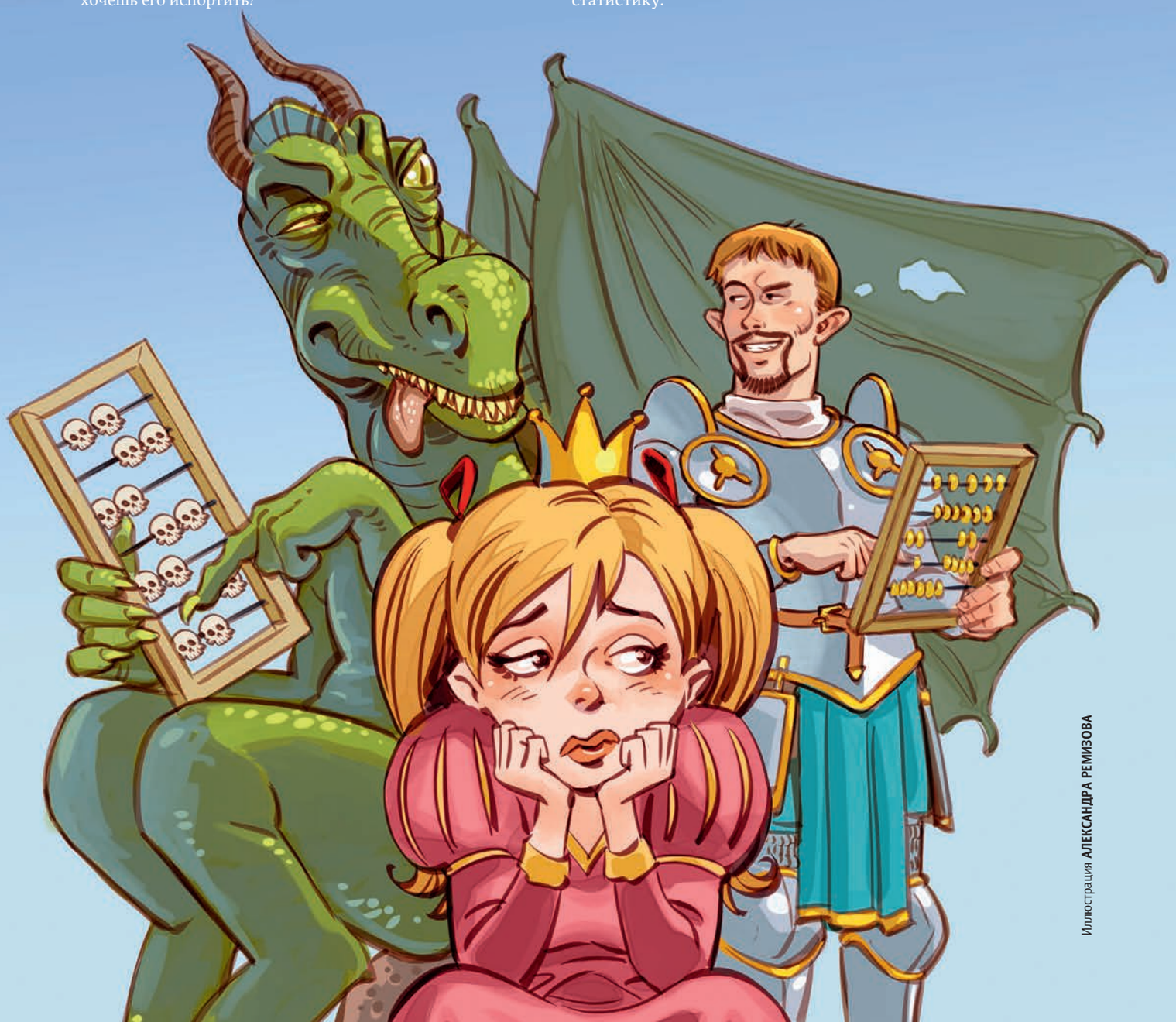


Иллюстрация АЛЕКСАНДРА РЕМИЗОВА

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОРОЛЁВА

КОРОЛЬ и ШУТ

Терри Гиллиам

Я кинодокументалист. Я просто наскребаю кино из того, что вижу вокруг.
Терри Гиллиам

В Голливуде его называют «Капитан Хаос».

Говорят, у него склочный характер, дурной вкус и завышенная самооценка.

Говорят, он несовременен и безнадёжно застрял в 1960-х.

Говорят, с ним якшаются одни маргиналы и нонконформисты.

Говорят, его фильмы приносят несчастья актёрам, которые в них снимаются: карьера Мерседес Руель закончилась после «Короля-Рыбака», а Хит Леджер и вовсе умер чуть ли не на съёмочной площадке «Воображариума доктора Парнаса».

Продюсеры при встрече с ним переходят на другую сторону улицы, критики-интеллектуалы брезгливо морщат нос — и только зрители беззаветно его любят. Особенно дети.

Он такой один — Теренс Вэнс Гиллиам, рыцарь трагикомического образа, король и шут своего маленького странного королевства.

ОЗАДАЧИТЬ КОТА: ГИЛЛИАМ И НОНСЕНС

Мы говорим «Терри Гиллиам» — подразумеваем «Монти Пайтон» (правильнее, конечно, «Питон», но что поделать, если название знаменитой комик-труппы утвердилось у нас в другом виде). И это странно. Может сложиться впечатление, что, не окажись в жизни Гиллиама «пайтонов», он не стал бы тем самым Гиллиамом. Это верно лишь в том смысле, что снимать полнометражное кино он начал именно в их компании — его первой режиссёрской работой был «Монти Пайтон и Священный Грааль».

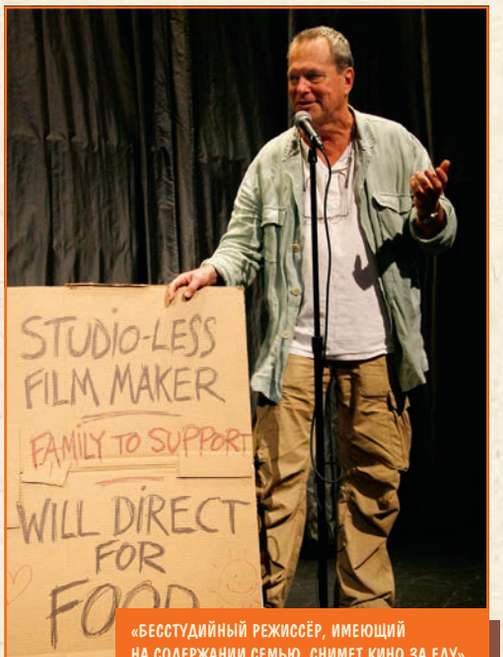
> *Фильм мы сняли, он вышел на экраны и оказался очень успешным. А поскольку в титрах стояло «режиссёры Терри Гиллиам и Терри Джонс», я тут же стал режиссёром — только и всего.*

На самом деле секрет в том, что Гиллиам был «тем самым» Гиллиамом задолго до встречи с «Монти Пайтоном» и не вписался бы в их компанию, будь это не так. Поначалу его с трудом терпели в труппе просто потому, что он американец, а Грэм Чепмен, Джон Клиз, Эрик Айдл, Терри Джонс и Майкл Пэлин — англичане. С присущим этой нации снобизмом и врождённой аллергией на всё неанглийское. Особенно на юмор. Фирменный британский абсурд возможен только в империи, над которой когда-то не заходило солнце, — по крайней мере, британцы так думали. Как оказалось, человек, воспринимающий Вселенную так же странно, вполне мог родиться на тучных кукурузных полях Миннесоты. Переезд в Англию, получение британского паспорта (1968) и отказ от американского гражданства (2006) для Терри Гиллиама были репатриацией, возвращением домой. Хотя всё-таки его настоящий дом всегда был внутри его черепной коробки.

> *Лишь в одном я уверен полностью: в моём формировании сны сыграли большую роль, чем реальность.*

У мальчика, выросшего в захолустном городке Медсин-Лейк на берегу одноимённого озерца, в домике с удобствами во дворе, были все условия для развития главного инструмента художника — воображения. Во-первых, само окружение: дремучий лес, начинавшийся прямо за домом, и болото через дорогу. Позже Гиллиам изобразит похожие места в «Братьях Гримм» и «Стране приливов». Во-вторых, главный, а поначалу и единственный источник информации о «большом мире» — радио. Американским подросткам того времени радиопостановки заменяли не всегда доходившие в захолустье комиксы. Гиллиам хорошо понимал, почему из хитового радиосериала «Тень» получился средненький фильм: сам этот персонаж требовал недосказанности и «недопоказанности», без которых он терял героический ореол тайны. Во многом поэтому Гиллиам не даёт в своих фильмах чётких ответов на поставленные вопросы. Ему важно, чтобы воображение зрителя работало само. Задача художника — дать толчок заржавевшим мозговым шестерёнкам потребителя духовной пищи. Никто ведь не удивится, узнав, что одним из главных увлечений маленького Терри были фокусы?

> *Дело не в том, что мне хочется смутить зрителей, заставить их решить головоломку. Скорее мне хочется привлечь их к работе, заставить что-то сделать самостоятельно — и тогда каждый выходит из зрительного зала с собственной версией картины в голове.*



«БЕССТУДИЙНЫЙ РЕЖИССЁР, ИМЕЮЩИЙ НА СОДЕРЖАНИИ СЕМЬЮ, СНИМЕТ КИНО ЗА ЕДУ». В ЭТОМ ВЕСЬ ГИЛЛИАМ

МОНТИ ПАЙТОН И СВЯЩЕННЫЙ ГРААЛЬ

Фэнтезийная комедия, 1975
Мнение: Александр Гагинский

Всего лишь сборник комедийных скетчей на тему короля Артура и его рыцарей, но из всех фильмов Гиллиама именно он лучше всего «пошёл в народ». В среде западных гиков и ролевиков его цитируют чаще, чем в Китае — труды Великого Кормчего. Не удержались даже создатели WarCraft III (потыкайте курсором юниты Альянса — поймёте). Говорят, многие мастера D&D запрещают игрокам упоминать шутки из «Монти Пайтона» во время игры. Потому что ну сколько можно?

«МОНТИ ПАЙТОН» ВРЕМЁН РАСЦВЕТА (ГИЛЛИАМ — ТОТ, КТО НЕ В БЕЛОМ)

БАРМАГЛОТ

Фэнтезийная комедия, 1977
Мнение: Влад Стерхов

Полная чёрного юмора история о том, как важно оказаться в нужное время в правильном месте. Сын бондаря Деннис отправляется пытать счастья в большой город, где словно невзначай делает головоружительную карьеру, побеждает чудовище и женится на принцессе (причём последнее его крайне огорчает). Поклонникам Льюиса Кэрролла этот фильм понравится многочисленными отсылками к одноимённому стихотворению, а любителям мрачной атмосферы — реалистичным миром немытого средневековья. Но особенно чудесным в своей устрашающей отвратительности получился сам Бармаглот. Умели же когда-то обходиться без «нарисованных» компьютерных спецэффектов!

НА СЪЁМКАХ «БРАТЬЕВ ГРИММ» С МЭТТОМ ДЕЙМОНОМ, ХИТОМ ЛЕДЖЕРОМ И ХУДОЖНИКОМ-ПОСТАНОВЩИКОМ ГАЕМ ХЕНДРИКСОМ ДИАСОМ

В-третьих, будущего режиссёра, конечно, сформировало кино. Первыми лентами, поразившими воображение маленького Терри, стали диснеевские полнометражные мультфильмы и раннее голливудское фэнтези «Багдадский вор». Позже, когда Гиллиам приехал учиться в Нью-Йорк, он попал в круг молодых снобствующих интеллектуалов, считавших достойным внимания только европейское кино. Так будущий режиссёр познакомился с картинами Феллини и Бергмана. А четвёртым фактором оказалось телевидение, в частности — телешоу великолепного комика Эрни Ковача, чей стиль повлиял на десятки современных американских шоу, от «Субботнего вечера в прямом эфире» до «Улицы Сезам».

Эти составляющие, вступив между собой в сложную химическую реакцию, дали неожиданный эффект. С одной стороны, Гиллиам рано понял, что ему претит всё американское — особенно замшелые протестантские семейные ценности и тихая обывательская жизнь (тут уместно вспомнить главного мерзавца «Бразилии», совмещающего в себе черты нежного семьянина и подлого доносчика). С другой стороны — там, где «Монти Пайтон» стоял на плечах гигантов, играя в абсурдистские игры со всей британской культурой (и она отвечала взаимностью), Терри Гиллиам оказывался в пустоте, не имея под собой опор, помимо сомнительных. У него, как у Мюнхгаузена и Дон Кихота, нет другой религии, кроме необузданного воображения.

Есть такой знаменитый монтипайтоновский скетч — «Озадачивание кота». В нём ветеринар ставит впавшему в кататонию зверю диагноз: потеря способности удивляться и «ангст», безотчётная тоска от бессмысленности мироздания. Чтобы вывести кота из тоски, целая команда

ДЖОНАТАН ПРАЙС В «БРАЗИЛИИ»: ГЕРОИЧЕСКИЕ СНЫ ПРОТИВ ОРУЭЛЛОВСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

БАНДИТЫ ВО ВРЕМЕНИ

Подростковое фэнтези, 1981
Мнение: Александр Гагинский

Самый детский фильм Гиллиама и сравнительно «обычный», чем невольно разочаровывает. Сказку о маленьком попаданце, которого банда гномов утащила путешествовать в экзотические эпохи и волшебные страны, мог снять кто угодно. А от Гиллиама ждёшь феерии абсурда и чёрного юмора. Зато именно в «Бандитах во времени» по-настоящему раскрыты таланты карликов-актёров, которые не только играют ведущие роли, но и выполняют сложные трюки. Даже лукасовскому «Уиллоу» до подобного было далеко.

актёров показывает ему сюрреалистическое представление. Гиллиам — это кот, который всю жизнь притворяется ветеринаром: он не столько озадачивает других, сколько пытается удивиться сам. Смысл его анимационных вставок в шоу «Монти Пайтона» зачастую не могли понять сами «пайтоны». Переабсурдить записных абсурдистов — это надо постараться.

Столкновение с реальностью, которое заставило Терри всю жизнь безуспешно искать «эскейпа», побега за пределы осязаемого мира, случилось с ним после колледжа, когда он начал карьеру художника. Несколько связанных друг с другом событий переполнили чашу его терпения. Во-первых, на фоне истерической подготовки США к войне во Вьетнаме (тогда она ещё представлялась «маленькой и победоносной») Гиллиаму пришлось провести полгода на армейских сборах. Этот опыт оставил у него самые гнетущие впечатления. Во-вторых, он наблюдал жестокий разгон мирного антивоенного митинга в Лос-Анджелесе. В-третьих, столкнулся с «закручиванием гаек» в отношении неформальной молодёжи: его с друзьями-журналистами не пропустили в Диснейленд из-за того, что волосы у них были чуть длиннее, чем это считалось приличным. Этот случай оказался последней каплей — в 1967 году Гил-

БРАЗИЛИЯ

Сатирическая антиутопия, 1985
Мнение: Сергей Бережной

Сэм Лаури проделывает путь от мелкого клерка до крупного террориста в рекордные несколько часов. Причём ведомый исключительно благими намерениями. Он верит, что государственная машина не допускает ошибок, однако ему поручают исправить одну из них. Сэму не сразу приходит в голову, что исправить формально несуществующие ошибки нельзя. Потому что раз ты пытаешься их исправить, даже формально, — значит, признаёшь их существование. А если ты признаёшь существование ошибок, значит, не веришь, что система безупречна. Но раз ты не веришь в безупречность системы, значит, ты против неё. Следовательно, ты террорист.

МИР ГЛАЗАМИ ТЕРРИ

Фильмы Терри Гиллиама легко узнать по его фирменному визуальному «почерку». Даже человек, не разбирающийся в технических тонкостях, поймёт, что «Бразилию», «Страну приливов» и «Теорему Зеро» снял один и тот же человек. Правда, не сможет объяснить, почему он так решил. А вот специалисты — смогут.

Из членов съёмочной группы Гиллиам наиболее придирчиво выбирает художника-постановщика и оператора — тех, от кого зависит точность передачи на экран картинки из головы режиссёра. Раскадровку Гиллиам, как неизлечимый мультипликатор, не доверяет никому и сам прорисовывает каждый кадр. На съёмках монти-пайтоновских фильмов Терри привык всё делать сам, поэтому найти людей, на чьи плечи он мог бы переложить часть груза, для него непростая задача. Операторов он меняет редко и только по принципу «хорошего на лучшего». С англичанином Роджером Праттом он снял «Бразилию», «12 обезьян» и «Короля-Рыбака». На «Приключениях барона Мюнхгаузена» работал Джузеппе Ротунно, снимавший фильмы Феллини и Висконти. В последние годы Гиллиам работает с другим итальянским оператором — Никола Пекорини. Это он снимал «Страх и ненависть в Лас-Вегасе», «Братьев Гримм», «Страну приливов», «Воображариум доктора Парнаса» и «Теорему Зеро». Зловещая деталь к портрету: Пекорини слеп на один глаз.

Картинка в фильмах Гиллиама как будто увидена очень близоруким человеком, который старается получше рассмотреть то одну деталь, то другую на фоне неустойчивого, расплывающегося мира. Именно так сняты, например, роскошные галлюцинации главного героя «Страха и ненависти в Лас-Вегасе». Этот эффект достигается благодаря тому, что в камере используются линзы крайне малого фокусного расстояния — 28 мм. Обычно в киносъёмке применяются линзы от 40 до 65 мм фокусного расстояния, имитирующие естественное зрение нормально видящего человека. Но нет, такие линзы, по словам Никола Пекорини, «для нас с Терри слишком длиннофокусные». А широкоугольные линзы с экстремальным фокусным расстоянием всего в 14 мм получили в кругу кинематографистов прозвище «гиллиамовские», потому что режиссёр часто применял их при съёмках «Бразилии». Забавно, что Терри объяснял их использование малобюджетностью фильма — мол, широкоугольная съёмка заставляла маленькие декорации выглядеть большими, а иначе атмосферу антиутопического государства-монстра было не передать.

Кроме того, зачастую кадр в фильмах Гиллиама умышленно выстроен так, чтобы искажать перспективу. Он активно использует необычные ракурсы: «лягушачью перспективу» (съёмку из точки на уровне пола), которая превращает зрителя в «маленького человечка в большом мире»; съёмку с верхней точки («с потолка»); «голландский угол» (метод съёмки, когда камера смотрит на персонажа снизу на фоне «заваленного горизонта») — Гиллиам считается одним из самых известных фанатов последнего ракурса. По словам режиссёра, все эти приёмы — следствие «я так вижу», а не желания покрасоваться. И он честно предупреждает, что из-за этого видения его фильмы гораздо лучше воспринимаются со второго-третьего просмотра, когда уже нет нужды бороться с укачиванием и приучать себя к необычным ракурсам и композициям.

Никола Пекорини с Терри Гиллиамом на съёмках «Воображариума доктора Парнаса»

НА СЪЁМКАХ «БРАТЬЕВ ГРИММ» С МЭТТОМ ДЕЙМОНОМ, ХИТОМ ЛЕДЖЕРОМ И ХУДОЖНИКОМ-ПОСТАНОВЩИКОМ ГАЕМ ХЕНДРИКСОМ ДИАСОМ

лиам переехал в Лондон, где и познакомился с «пайтонами». Кстати, с тех пор он никогда не стрижётся коротко.

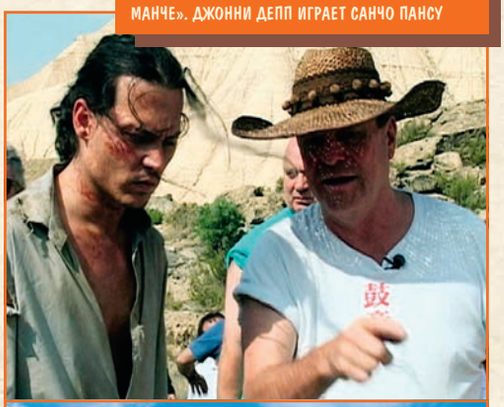
Много позже в беседе с писателем Салманом Рушди он говорил, что стал бы террористом, если бы не уехал из Штатов. Террористом он не стал, но анархистом остался на всю жизнь — и речь не только о причёске, которую давно считают богемной, а не протестной. Борьбе с системой посвящены многие его фильмы — это особенно заметно в «Бразилии», «12 обезьянах» и последней его работе «Теорема Зеро». Вечный фрилансер, режиссёр без студии, готовый сражаться за свои идеи до последней капли крови (его «битва» за концовку «Бразилии» вошла в историю кино), — такие люди обречены оставаться одиночками. Стал ли он при этом мизантропом и хамом, как говорят о нём конкуренты? Отнюдь. По отзывам знакомых, Терри — весьма обаятельный парень, умеющий расположить к себе людей. На выпускном балу в своей школе он, между прочим, был королём. Им и остался.

МАЛЕНЬКИЕ ГЕРОИ: ГИЛЛИАМ И МАГИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ

«Не знаю, кто придумал термин «магический реализм», но он мне нравится. Он говорит о расширении видения мира. Ведь мы живём в эпоху, когда в нас вколачивают мысль, что мир такой и никакой другой. С телеэкрана, отовсюду нам твердят: «Вот он какой». Но мир — это миллион возможностей.»

Снимать фэнтези Терри Гиллиам начал не столько по велению души, сколько из чувства противоречия. После монти-пайтоновских гротесков ему хотелось сделать что-то своё, не деля режиссёрское кресло ни с кем из коллег. Но при этом он не желал выпускать ни комедии, ни модные в 1970-е реалистические социальные драмы. «Я хотел иметь дело со всем на свете, лишь бы там были приключения, саспенс, любовь, текстуры, запахи, атмосфера». Из обрывков идей, недовоплощённых в «Монти Пайтоне и Священном Граале», родился фильм-бурлеск «Бармаглот» (иногда его название оставляют без перевода — «Джаббервоки»). Это грустно-ироничная псевдосредневековая сказка о «нечаянном герое», который всего-то хотел завести собственное маленькое дело и жениться на пышнотелой соседке, а вместо этого получил принцессу и полкоролевства, чего совершенно не желал. В этой картине, первой самостоятельной работе Терри, спрятались, как дерево в семечке, все его излюбленные темы и мотивы. Любимые технические приёмы также остались с тех пор неизменными: Гиллиам по сей день не любит рисованные спецэффекты, предпочитая на-

НА МАТЕРИАЛЕ СЪЁМОК НЕСОСТОЯВШЕГОСЯ «ЧЕЛОВЕКА ИЗ ЛА-МАНЧИ» БЫЛ СДЕЛАН ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ «ЗАТЕРЯННЫЕ В ЛА-МАНЧЕ». ДЖОННИ ДЕПП ИГРАЕТ САНЧО ПАНСУ



ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА

Сказочная фантасмагория, 1988
Мнение: Сергей Бережной

Книга анекдотов, написанная двести лет назад, преобразилась в трагическое и щемящее повествование о человеке, который внезапно осознал, что он — Прошлое. Пожалуй, гений Гиллиама проявился именно в этом фильме как нельзя более ярко. Режиссёр добавил к классическому тексту совсем немного. Он лишь чуть-чуть подправил традиционный грим, сгладил кривизну зеркала. Так капля крови оживляет стакан мёртвой воды.

12 ОБЕЗЬЯН

Хронофантастика, 1995
Мнение: Сергей Бережной

Коула отправляют в прошлое, чтобы он выяснил, почему в будущем цивилизация погибла. Фильм втягивает зрителя в сложную игру воспоминаний. Сцена в аэропорту, с которой он начинается, прокручивается несколько раз, и каждый раз в ней что-то меняется. Но ведь именно этот эпизод стал фундаментальным для тогда ещё детской психики Коула. Так был ли он там? А если был, то что именно запомнил? Какой вариант воспоминаний ближе к действительности? Первый? Второй, третий? Десятый? Но если прошлое настолько неустойчиво, насколько стабильно настоящее? И будущее, которое теперь невозможно изменить, — было ли оно вообще?..

СКАЗОЧНИК В МАСКЕ МЮНХГАУЗЕНА. ИЛИ ДОН КИХОТА?

стоящие костюмы и декорации, и лучше многих умеет работать с ограниченным бюджетом. Так, замок короля в «Бармаглоте» был сделан из трона и нескольких чёрных драпировок.

Терри Гиллиам обожает играть с классическими сюжетами и архетипами. Его главный герой — это всегда Дурак в том значении, какое имеет эта карта в колоде Таро: чистый лист, начало пути, который может привести куда угодно. Деннис Купер из «Бармаглота» в этом плане сродни банде развесёлых карликов из «Бандитов

«БАНДИТЫ ВО ВРЕМЕНИ» СТАЛИ ПАРОДИЕЙ НА ВСЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ФИЛЬМЫ СРАЗУ, В ТОМ ЧИСЛЕ МОДНОГО «РОБИН-ГУДОВСКОГО» ЖАНРА

во времени», Сэму Лаури из «Бразилии» и Раулю Дюку из «Страха и ненависти в Лас-Вегасе». Мономиф «Пути Героя» знаком американцу Гиллиаму в опосредованном виде — из голливудских фильмов о победителях, и эта версия ему определённо не очень-то нравится. Из всё того же чувства противоречия он никогда не снимает фильмов об однозначных «виннерах». Гиллиам всегда оставляет зрителю простор для интерпретации: выиграл герой или проиграл? Что ждёт его после финальных титров? Не случайно у «Бразилии» есть два финала — однозначный «студийный» и спорный «режиссёрский».

Джоан Ролинг, создавшая одну из самых известных вариаций на тему «Пути Героя», признала в Гиллиаме родственную душу. Именно его она хотела видеть режиссёром «Гарри Поттера и философского камня», но продюсеры дали понять, что об этом не может быть и речи. Терри впоследствии утверждал, что любую часть «Гарри Поттера» он сделал бы лучше всех. Первый фильм Криса Коламбуса он считает занудным, а третий — Альфонсо Куарона — «наиболее близким к тому, что я снял бы сам». Ричард Йейтс, снимая «Гарри Поттера и Дары Смерти», отдал дань Гиллиаму, изображая Министерство Магии под властью Волдеморта: в нём нетрудно узнать бюрократический кошмар «Бразилии».

Артуровский мономиф, один из краеугольных камней англосаксонской культуры, не мог остаться без внимания Гиллиама. И речь не только о его фарсовой интерпретации в первом фильме «Монти Пайтона». «Король-Рыбак» (1991) стал самой сентиментальной, любимой зрителями и недооценённой критика-

КОРОЛЬ-РЫБАК

Магический реализм, 1991
Мнение: Лин Лобарёв

У фильма два главных героя. Джек — бывший популярный радиоведущий, из-за чьей циничной шутки случилась трагедия, погибли люди. Перри — бывший профессор, который, потеряв по вине Джека жену, свихнулся на почве мифов о короле Артуре.Через несколько лет после трагедии они встречаются — и, несмотря на всё равнодушие Джека, безумие Перри затягивает его в свою реальность, где Грааль скрыт в частном доме на Манхэттене, в Центральном парке за бродягами охотится Красный Рыцарь, а на городских свалках можно встретиться с Маленьким народцем... Джек понимает, что у него есть шанс спастись, только если он поддастся этому безумию.

ДИТЯ БАРОККО

Снять «Барона Мюнхгаузена» Терри Гиллиам задумал, когда увидел знаменитые иллюстрации Гюстава Доре к классической книге Распе. Для него, ярко выраженного визуала, было важно не только перенести на экран историю о знаменитом фантазёре, непонятом современниками, но и воплотить её именно так, как она была нарисована. Ранние фильмы Гиллиама — монти-пайтоновские и идейно близкие к ним «Бандиты во времени» — иногда сравнивают с картинами Брейгеля и Босха. Эпоха позднего Ренессанса, маньеризма и барокко наиболее близки стилю и философии режиссёра.

Барокко стало результатом разочарования в идеалах Ренессанса. Почти религиозная вера в Человека и его возможности не очень сочеталась с эпохой, переполненной войнами, восстаниями и религиозными смутами. Великие географические открытия поставили европейца перед фактом: он живёт в мире, который гораздо больше, сложнее и враждебнее, чем ему представлялось. Реальность стала другой — зыбкой, трудно поддающейся управлению и осмыслению. Смелые мечты Ренессанса сменились пессимизмом и скепсисом. Бог превратился из вдохновенного Художника в Механика, который собрал мир как громадную машину, завёл его огромным ключом и потерял к нему интерес. По словам проницательного Блеза Паскаля, человек этого времени чувствовал себя «чем-то средним между всем и ничем», «тем, кто улавливает лишь видимость явлений, но не способен понять ни их начала, ни их конца». Плутовской роман, «роман воспитания», роман-путешествие — жанры, в которых типичный герой барокко, вечный скиталец и авантюрист, чувствовал себя как рыба в воде.

Всё это невероятно похоже на мироощущение Терри Гиллиама, и даже странно, что он — наш современник, а не деятель искусства XVI-XVII веков. Кино и мультфильмы он бы, конечно, не снимал, но наверняка нашёл бы себя как художник, а то и драматург. А в нашем постмодернистском

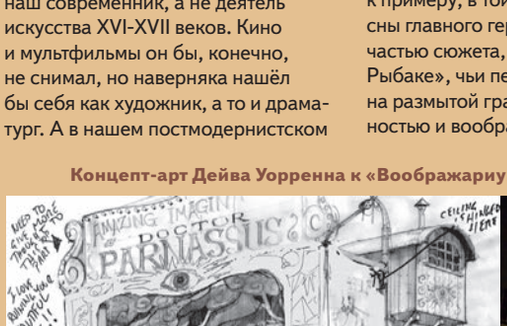
Барочные костюмы и декорации из «Воображариума доктора Парнаса»

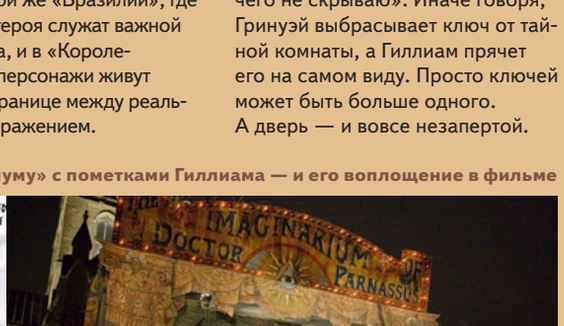
веке ему только и остаётся, что воспроизводить барочную эстетику другими средствами.

Конфликт рационализма и мистицизма, механического и живого, практичного и бессмысленно-прекрасного, мира реальности и мира мечты — любимые истории Гиллиама. Визуальный ряд тоже демонстрирует сочетание несочетаемого: в «Бразилии» и «Теореме Зеро» это соседство цифровых мониторов с нелепыми трубами и линзами, «киберпанк встречает стимпанк и признаёт в нём родственника». Барочная концепция «жизнь есть сон» также отображена во многих фильмах Гиллиама — к примеру, в той же «Бразилии», где сны главного героя служат важной частью сюжета, и в «Короле-Рыбаке», чьи персонажи живут на размытой границе между реальностью и воображением.

Один из немногих режиссёров, с кем Гиллиама сравнивают, — фестивальный любимец Питер Гринуэй, ещё один адепт барочной эстетики (наиболее ярко она выражена в фильме «Книги Просперо», вольной экранизации шекспировской «Бури», которая считается одной из первых предвестниц эры барокко). Зная это, наш герой очень точно указывает на главную разницу между собой и Гринуэем: «Питер скрывает собственную точку зрения, прячет информацию и создаёт загадку, на которую только у него одного есть ответ, я же никого не запутываю и ничего не скрываю». Иначе говоря, Гринуэй выбрасывает ключ от тайной комнаты, а Гиллиам прячет его на самом виду. Просто ключей может быть больше одного. А дверь — и вовсе незапертой.

Концепт-арт Дейва Уорренна к «Воображариуму» с пометками Гиллиама — и его воплощение в фильме

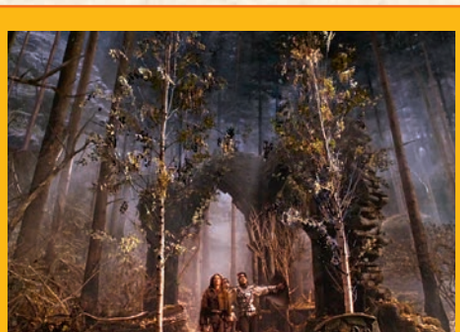


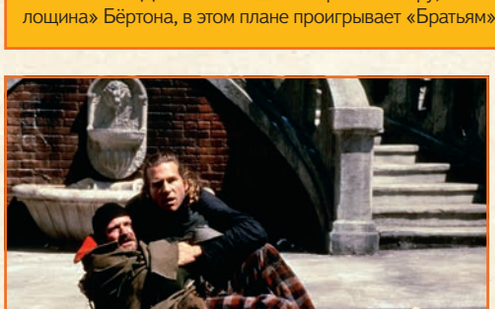


БРАТЬЯ ГРИММ

Готическое фэнтези, 2005
Мнение: Александр Гагинский

«Братья» служат в энциклопедии TV Tropes примером понятия Scenery Porn — «порнография декораций». Как ни странно, это не ругательство — так здесь называют фильмы, создатели которых буквально помешались на красивом и детально проработанном антураже. Эту спорную, слегка сумбурную мистическую сказку стоит посмотреть хотя бы из уважения к труду декораторов, создавших ни с чем не сравнимую атмосферу зловещего сказочного леса. Даже ближайший собрат по жанру, «Сонная лощина» Бёртона, в этом плане проигрывает «Братьям».





РОБИН УИЛЬЯМС И ДЖЕФФ БРИДЖЕСС В «КОРОЛЕ-РЫБАКЕ» — ЕЩЁ ОДНА ВЗАИМОДОПОЛНЯЮЩАЯ ПАРА ГИЛЛИАМОВСКИХ СКИТАЛЬЦЕВ

«Необычность фильма «Король-Рыбак» в том, что он показывает (и, как мне кажется, весьма удачно): мифы и небылицы воздействуют на людей, ничего об этих мифах не знающих, поскольку, даже будучи неправдой, они отвечают нашей глубокой потребности.»

ми картиной режиссёра. Терри снял этот фильм по чужому сценарию, по заказу студии, которой непременно хотелось заполучить на главную роль Робина Уильямса. Актёра пытались заманить, перебирая всех режиссёров, у которых он снимался — с Терри он до этого работал над «Мюнхгаузеном». Даже в таких не самых приятных для творца условиях Гиллиам вложил в этот фильм столько себя, сколько смог. И показал, что искать Грааль можно в любом мире, с любого места, с любыми спутниками. Причины зрительской любви к этому фильму кроются, похоже, в коллективном бессознательном. Учёный-медиевист Том Шиппи написал об истоках этой любви проницательную статью в литературном приложении к «Таймс»:

В общем-то, все герои Гиллиама — блаженные простаки в поисках Грааля, маленькие отважные Парцифали и Ланселоты. Только трагедия рыцарей реального мира в том, что «много званых, но мало избранных»: большинство людей не способны увидеть Грааль и считают, что его просто нет. Потому так неустойчива реальность, в которой живут персонажи Гиллиама: для всех вокруг она лишь плод больного воображения, но для героев это самый подлинный из миров. Кто прав — выбирает зритель. На чьей стороне режиссёр — кажется, очевидно. Недаром же Мюнхгаузен и Дон Кихот — два персонажа, с которыми Терри всегда ощущал особое родство. Про одного из них он уже снял фильм, а про второго много лет подряд пытается снять. Говорят, что полузаброшенный проект Гиллиама «Человек, который убил Дон Кихота» недавно был в очередной раз перезапущен. Тихо сидим и ждём — боимся спугнуть.

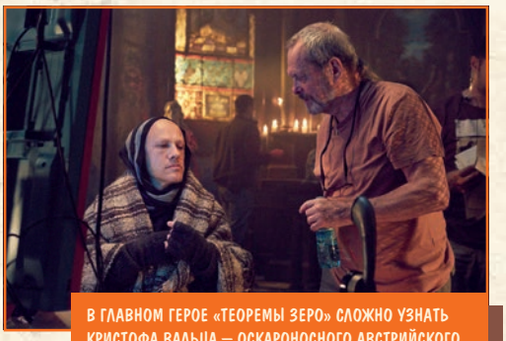
Победа, пусть зыбкая и неоднозначная, созидающего воображения над абсурдно-жестокой реальностью — одна из любимых тем Гиллиама. Последний рубеж свободы находится в голове. Из двух братьев Гримм прав оказыва-

ГИЛЛИАМ О ДЖОДЕЛЬ ФЕРЛАНД, СЫГРАВШЕЙ ГЛАВНУЮ ГЕРОИНЮ «СТРАНЫ ПРИЛИВОВ»: «ОНА ПОТРЯСАЮЩИЙ РЕБЁНОК И САМАЯ ГЕНИАЛЬНАЯ АКТРИСА ИЗ ВСЕХ, КОГО Я ВИДЕЛ. В ДЕВЯТЬ ЛЕТ НА ЕЁ СЧЕТУ БЫЛО БОЛЬШЕ ФИЛЬМОВ, ЧЕМ НА МОЁМ!»

СТРАНА ПРИЛИВОВ

Магический реализм, 2005
Мнение: Юлий Ким младший

В этом магнетическом и глубоком фильме Гиллиам показывает мир глазами девочки, чьи родители — наркоманы. В её психоделической вселенной есть и добро, и зло, и честь, и долг, и любовь. Только значения этих понятий извращены так, что трудно разобраться, где что. Зритель настолько хочет сбежать от этого безумия, что зачастую додумывает «Стране приливов» счастливый финал. Но если повнимательнее вглядеться в глаза девочки в последнем кадре, становится ясно: ничего хорошего они не сулят.



В ГЛАВНОМ ГЕРОЕ «ТЕОРЕМЫ ЗЕРО» СЛОЖНО УЗНАТЬ КРИСТОФА ВАЛЬЦА — ОСКАРОНОСНОГО АВСТРИЙСКОГО АКТЁРА, ЛЮБИМЦА ТАРАНТИНО

ется не прагматик, а романтик. Доктор Парнас побеждает дьявола, потому что умеет творить иллюзии для других. Герой «Теоремы Зеро» ищет смысл жизни в лабиринтах собственного разума (есть в этом что-то буддистское).

Истории большинства гиллиамовских героев заканчиваются трагически или, по меньшей мере, трагикомически — во многом потому, что реальность уже успела их отравить. Громоздя один на другой воздушные замки, они в глубине души хорошо понимают, что воздушных замков не бывает. Есть только два способа войти в зеркало доктора Парнаса, прорвать барьер между реальностью и воображением. Первый — сойти с ума, как герой Робина Уильямса в «Короле-Рыбаке»: поиск Грааля становится для него путём к исцелению. Второй — библейский: «Будьте как дети». Ещё в одном недооценённом фильме Гиллиама, «Стране приливов», девочка успешно сбегает в мир своей игры из кошмарной реальности, в которой у неё есть только полуразвалившийся дом, труп отца-наркомана и пара придурковатых соседей. И, как ни странно, эта игра её и спасает: роман Митча Каллина, по которому был снят фильм, заканчивается тем, что Джелиза-Роза обретает новую семью. «Дети более живучи, чем взрослые, во многом благодаря силе воображения», — как бы говорит нам режиссёр. Не случайно его фильмы странной любовью обожают дети, для которых они, казалось бы, вовсе не предназначены.

ЖИТИЕ ТЕРРИ: ГИЛЛИАМ И МОРАЛЬ

Неожиданный поворот беседы, не правда ли? Анархист, сюрреалист, эскапист — и вдруг ещё и моралист? Впрочем, чтобы удивить вас таким поворотом, мы кое о чём умолчали в самом начале этой статьи. Терри Гиллиам вырос в религиозной семье, принадлежавшей к пресвитерианской церкви. Его отец был плотником (у маленького Терри это порождало вполне определённые ассоциации) и масоном. В юности будущий режиссёр возглавлял молодёжную группу местного прихода и всерьёз собирался стать священником-миссионером. С детства его завораживали библейские истории и эпические фильмы, снятые по ним, — размахом, причудливостью сюжетов, наконец, чёткостью и определённостью мира. Тоска по такому миру — обратная сторона гиллиамовского анархизма.

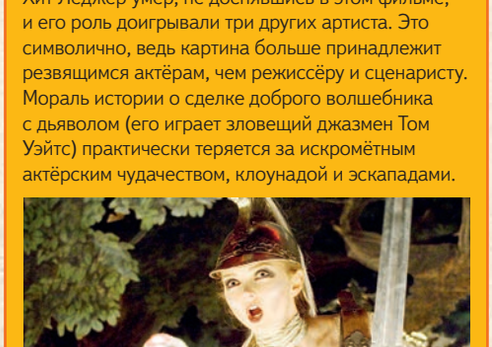
> *Библия и церковь сделали своё дело: у меня сложился определённый взгляд на мир, и он до сих пор никуда не делся, — взгляд, который предполагает, что есть добро и зло, есть ответственность, грех и наказание.*

К церкви юный Терри охладел, когда ему не было и восемнадцати: ему не понравилось, что протестантский Господь лишён чувства юмора. Бог Гиллиама должен позволять над собой смеяться, в том числе и таким глумливым манером, как в «Житии Брайана по Монти Пайтону» (пожалуй, наш герой вполне мог бы снять «Догму» — интересное бы получилось кино). Но этот Бог чётко понимает, что правильно, а что нет. К слову, с «моральным обликом» в обывательском понимании у Гиллиама тоже всё хорошо: он уже более сорока лет счастливо женат на гримёрше Мэгги Уэстон, у них трое детей. Его старшая дочь Эми была одним из продюсеров «Воображариума доктора Парнаса».

ВООБРАЖАРИУМ ДОКТОРА ПАРНАСА

Фантасмагория, 2009
Мнение: Александр Гагинский

Хит Леджер умер, не доснявшись в этом фильме, и его роль доигрывали три других артиста. Это символично, ведь картина больше принадлежит резвящимся актёрам, чем режиссёру и сценаристу. Мораль истории о сделке доброго волшебника с дьяволом (его играет зловещий джазмен Том Уэйтс) практически теряется за искромётным актёрским чудачеством, клоунадой и эскападами.



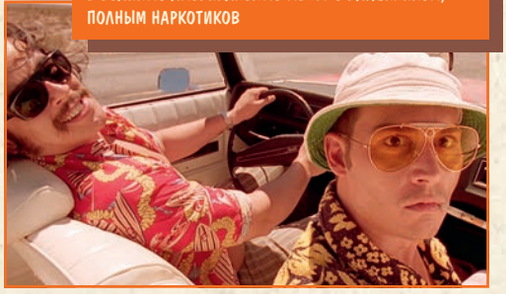
БРЮС УИЛЛИС, КОТОРОГО ГИЛЛИАМ НАЗВАЛ «ЛУЧШИМ ЧЕРЕПОМ СОВРЕМЕННОСТИ», И БРЭД ПИТТ В «12 ОБЕЗЬЯНАХ»

Усвоенное с молоком матери протестантское толкование добра, зла, греха и морали позволило Гиллиаму прекрасно понять Хантера Томпсона, уроженца глубоко религиозного штата Кентукки. Бескомпромиссный журналист, один из создателей хлёсткого жанра «гонзо» (художественного, эмоционально окрашенного, «цепляющего» репортажа), скандалист и наркоман Томпсон писал «Страх и отвращение в Лас-Вегасе» как историю столкновения с обратной стороной Американской мечты, которую воплощает город-декорация Лас-Вегас. Главный герой книги и фильма Рауль Дьюк и его попутчик Доктор Гонзо (то ли человек, то ли галлюцинация, то ли «воображаемый друг») — это всё те же Дон Кихот и Санчо Панса. Только вместо рыцарских романов у них полный багажник наркотиков и алкоголя, потому что нашему циничному современнику никак иначе воображение не расшевелить. Впрочем, по словам Терри, они вполне могут быть Данте и Вергилием, путешествующими по Аду, из которого нет выхода в Чистилище.

> *Дьюк по сути своей христианин, у него есть мораль, прочность которой он испытывает, ставя себя в пограничные ситуации. В основе книги Хантера лежит Библия.*

Действие книги происходит в семидесятых, и это время Гиллиам попытался как можно тщательнее воссоздать (позже такой же фокус проделает Квентин Тарантино в «Криминальном чтиве»). Он допускает только один сознательный анахронизм. В конце фильма Дьюк сидит за пишущей машинкой, которую всё время таскал с собой, а на телеэкране перед ним мелькают кадры военной кинохроники, в том числе из Первой иракской войны 1990 года. И неожиданно ретро-история становится современной и живой, своеобразным прощанием Терри Гиллиама с XX веком, который не принёс человечеству ничего, кроме разочарований.

БЕНИСИО ДЕЛЬ ТОРО И ДЖОННИ ДЕПП НА ПУТИ В ВЕЛИКУЮ АМЕРИКАНСКУЮ МЕЧТУ С БАГАЖНИКОМ, ПОЛНЫМ НАРКОТИКОВ



ТЕОРЕМА ЗЕРО

Антиутопия, 2013

Этот фильм называют идейным продолжением «Бразилии», и отзывы о нём сам ые разные. Одни говорят, что Гиллиам вернулся к корням, другие — что он «исснимался». Проверить, что из этого правда, пока не удалось никому из постоянных авторов МФ. Составить мнение мы сможем не раньше, чем фильм наконец выйдет в России. А его премьеру переносят уже целый год.

ДЖОННИ ДЕПП ДРУЖИЛ С ХАНТЕРОМ ТОМПСОНОМ И СТАРАЛСЯ В ФИЛЬМЕ СТАТЬ ЕГО ТОЧНОЙ КОПИЕЙ

* * *

После «Страха и ненависти в Лас-Вегасе» Гиллиам перестал снимать остроактуальное кино. Чем старше становится режиссёр, тем дальше заплывает он на лодке своей фантазии в вымышленные миры. Началось это ещё в «12 обезьянах» — самом запутанном его фильме, где реальность полностью состоит из симулякров, хорошо сделанных продуктов чьего-то воображения. В «Стране приливов» маленькая героиня только этими мирами и спасается. В «Воображариуме доктора Парнаса» и «Теореме Зеро» большая часть действия происходит в головах героев. Это уход в Матрицу или побег из неё? Терри, как всегда, не даёт внятного ответа. Но его герои, смешные и трогательные, одинокие и несчастные, отважные и злые, каждым своим поступком твердят: «Пусть весь твой мир — одна большая иллюзия, главное — всегда оставаться собой». Не предавать себя и свои мечты ни при каких обстоятельствах — слишком романтическая идея, но Гиллиам не был бы Гиллиамом, если бы сам не отстаивал её до последней капли крови. К сожалению, даже супергероям иногда нужен отдых.

В оформлении статьи использованы концепт-арты художников Гая Хендрикса Диаса (guyhendrixdyas.com) к «Братьям Гримм» и Имери Уотсона (imerywatson.com) к «Воображариуму доктора Парнаса».

Редактор: **Борис Невский**

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Телесериал «Сорок девять» (49, Япония, 2013)

Вот умеют японцы привнести что-то своё в донельзя заезженный сюжет! Герой этой истории, фанат-трудоголик, погиб, спасая сына-подростка. И выяснилось, что ни жена, ни дети не особо-то скорбят... Но герой получает шанс хоть что-нибудь исправить в жизни своей семьи — его душа на 49 дней вселяется в тело сына. Милая и трогательная история получилась.

КНИЖНЫЙ РЯД

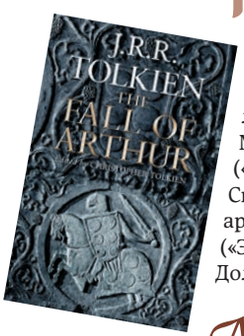
Не так давно (в февральском номере) я писал о планах создать музей фантастики в Вашингтоне. Ныне аналогичный проект появился и для Лос-Анджелеса, где всяких музеев — тьма, а вот фантастического среди них нет. Упущение решил исправить завзятый фэн Хьюстон Хаддлстоун, прославившийся пару лет назад тем, что спас декорацию фильма «Звёздный путь: Поколения» (1994), звездолёт Enterprise-D, который студия Paramount собиралась пустить на слом. Хаддлстоун не только поднял общественность на защиту раритета, но и собственными усилиями его восстановил. Теперь вот Хьюстон замахнулся на музей, сумев привлечь в компанию учредителей продюсера и сценариста Рональда Мура, писателя-фантаста Дэвида Джерролда и официального художника NASA Рика Штернбаха.

Музей планируется разместить в черте Голливуда. Обещается отделать здание огромными, во всю стену сенсорными экранами, где будут демонстрироваться фрагменты как вымышленных, так и реальных космических полётов. Экспозиция в основном должна показывать историю фантастического кино и ТВ, однако немало места будет отведено литературе, живописи и науке. В планах — лекции писателей и киношников, тесное сотрудничество с учёными из NASA. В общем, фантастический рай...

Однако пока проект, к сожалению, больше смахивает на Нью-Васюки, и вот почему. Созданием музея в Вашингтоне занимается фонд, в директорате которого солидные бизнесмены, это коммерческий проект. А вот калифорнийская версия держится на голом энтузиазме. Конечно, инициатору удалось привлечь известных людей, но они фактически «свадебные генералы», лицо проекта. Самое главное здесь — деньги, а их-то у Хьюстона и нет. Он, правда, запустил сбор средств на Kickstarter и надеется получить через сайт 83 тысячи долларов. Но это капля в море... Так что надежды Хаддлстоуна уже к 2018 году открыть музей пока выглядят настоящей фантастикой.

С мира по факту

Международная премия арабской литературы присуждена фантастическому роману иракского писателя и поэта Ахмеда Саадави Frankenstein in Baghdad («Франкенштейн в Багдаде») — истории учёного, который использует части тел погибших при обстреле Багдада людей для создания искусственного человека. Лауреат получил 50 тысяч долларов и право опубликовать книгу на английском языке.



Британское толкиновское общество назвало обладателей своей специальной награды Tolkien Society Awards, которая будет присуждаться с нынешнего года. Премию получили поэма The Fall of Arthur («Падение Артура») самого Профессора, отредактированная его сыном Кристофером, литературоведческая книга Middle-Earth Envisioned («Обзор Средиземья») Пола Симпсона и Брайана Робба, артбук Eärendil the Mariner («Эарендил-мореход») Дженни Долфен и сайт LOTR Project.

Музей-библиотека Техасского университета Harry Ransom Center за два миллиона долларов приобрёл литературный архив Иэна Макьюэна — одного из наиболее известных современных британских писателей, который сочиняет и фантастику. Кроме ряда жанровых рассказов, фантастические элементы присутствуют в романах Макьюэна «Дитя во времени», «Мечтатель» и «Солнечная». В архив входят наброски неизданных рассказов, ранние варианты известных романов писателя, его переписка за последние семнадцать лет.

МЭРИ СТЮАРТ

17 сентября 1916 — 9 мая 2014

Британская писательница, автор многих бестселлеров романтического и мистического характера. У нас в основном известна по циклу исторического фэнтези, главным героем которого был чародей Мерлин. В цикл входят романы «Кристальный грот» (1970), «Полые холмы» (1973), «Последнее волшебство» (1979), «День гнева» (1983), «Принц и паломница» (1995). Стюарт дважды была лауреатом Мифопоэтической премии фэнтези.

ИНТЕРПРЕССКОН-2014

С 8 по 11 мая под Санкт-Петербургом, в доме отдыха «Репино», проходил «Интерпресскон-2014» — одна из старейших в России конференций любителей фантастики. Конвент стал юбилейным — двадцать пятым. Традиционные премии «Интерпресскона» получили: роман Юлии Зонис и Елены Чернявской «Хозяин зеркал», повесть Дмитрия Скирюка «Крысинда», рассказ Евгения Лукина «Аренда», микрорассказ С. Васильева «Работа для ангела». В области художественного оформления премиями отмечены Сергей Шикин как лучший художник обложки и Игорь Авильченко как лучший художник внутренних иллюстраций. В номинации «Критика, публицистика, литературоведение» победил Сергей Шикарев. Лучшим издательством признано «Шико» (Луганск). Премии «Малая улитка», вручаемой за пропаганду фантастики и вклад в фэн-движение, в этом году удостоился Святослав Логинов.

В честь 25-летия «Интерпресскона» был выпущен специальный плакат с отцами-основателями конвента в виде космонавтов-первопроходцев. Слева направо: Александр Пирс, Святослав Логинов, Александр Олексенко, Андрей Николаев, Александр Сидорович, Борис Стругацкий, Владимир Ларионов, Татьяна Тихонова.

КТО ПОЛУЧИТ ДРУССА?

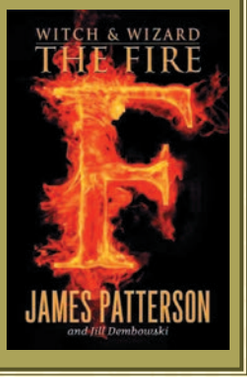
В нынешнем году исполнится тридцать лет со времени выхода одного из популярнейших романов Дэвида Геммела «Легенда». А шесть лет назад была учреждена британская награда за героическое фэнтези, поименованная в честь этого выдающегося мастера жанра. Каждая номинация премии имеет своё название и облик: Legend Award награждается лучший роман, Morningstar Award («Утреннюю звезду») получает самый яркий дебютант, Ravenheart Award («Сердце ворона») присуждается за лучшую обложку.

На нынешней церемонии Gemmell Awards победители получат эксклюзивные призы, созданные художником Ли Блэром специально для премии нынешнего года. Это фигура самого знаменитого геммеловского персонажа Друсса, героя романа «Легенда». Такие эксклюзивные награды очень высоко ценятся — особенно с учётом того, что их будет всего три штуки. Среди номинантов — Питер Бретт, Марк Лоуренс, Скотт Линч, Брэндон Сандерсон, Адриан Чайковски, Люк Скалл, Брайан Маклеллан... Кому же повезёт?

НОВЫЕ ПЕРЕВОДЫ

Джеймс Паттерсон
Ведьма и ведьмак

Действие происходит в дистопическом мире, где людей преследуют по обвинению в колдовстве. Двоих подростков приговаривают к отложенной казни — по достижении восемнадцати лет. Однако героям удаётся связаться с существом из другого измерения, после чего новоявленные ведьма и ведьмак погружаются в пучину опасных приключений. Роман выйдет в АСТ.



Патрик Несс
Что-то ещё

Новый роман мастера подростковой фантастики, двукратного лауреата Медали Карнеги.

Американский мальчик по имени Сет тонет в океане. Потом теряет сознание и приходит в себя уже на суше, голый и в бинтах. Выясняется, что он очутился в Англии, где некогда жила его семья. Что случилось? Как он здесь оказался? Насколько мир, окружающий его, реален? И это только начало невероятных приключений героя... Книга выйдет в «РИПОЛ Классик».

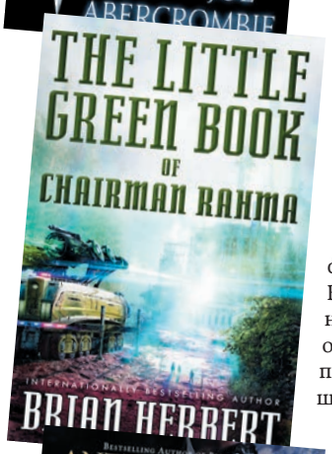
Брайан Олдисс
Птицы Марса

Последний на сегодня роман классика британской и мировой фантастики. Действие происходит на Марсе, где земляне основали колонию. Условия труднейшие — дефицит воды и воздуха, масса различных ограничений. Однако люди готовы на любые жертвы. Но существование колонии всё равно оказывается под угрозой — за десять лет на Марсе не родилось ни одного живого ребёнка... Роман выйдет в АСТ.

Новинки книжного рынка

Роман Джо Аберкромби Half a King («Полукороль») открывает новый цикл знаменитого мастера тёмного фэнтези, для разнообразия адресованный подросткам. Главный герой, принц-калека Ярви, мечтает отомстить за смерть своего отца. Став предводителем банды изгоев и неудачников, Ярви пытается вернуть принадлежащий ему по праву отеческий престол.

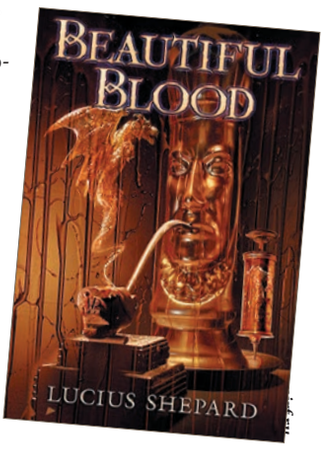
Брайан Герберт устал сочинять бесконечные приквелы-сиквелы-вбоквелы книг своего отца о Дюне и наконец принялся за самостоятельные истории. Получается пока с переменным успехом. Очередная попытка — роман с довольно причудливым названием The Little Green Book of Chairman Rahma («Маленькая зелёная книга председателя Рахмы»). Действие происходит в будущем, когда в США случилась «зелёная» революция и к власти пришли фанатичные сторонники защиты окружающей среды. Технологии, которые хоть как-то загрязняли мир, запрещены. Всё вокруг цветёт и пахнет, но этот рай поддерживается жестокой диктатурой председателя Рахмы, который подавляет любое проявление личной инициативы. Немудрено, что внутри благостной на первый взгляд системы зреет новая американская революция...



В июле выходит роман Энтони Райана Tower Lord («Повелитель башни») — вторая книга фэнтезийного цикла «Тень ворона». Рецензию на начальный том серии, «Песнь крови», вы можете прочитать в этом номере журнала на странице 30. В продолжении рассказано о дальнейшей судьбе Ваэлина Аль-Сорны — противоречивой, но выдающейся личности. Он выигрывал битвы и войны, с честью защищал Веру и Трон — и в итоге потерял любовь, его друзья погибли, а король заплатил за все подвиги коварным предательством. После пяти лет заключения Ваэлину хочется только одного — покоя. Однако Империи грозят новые враги, а значит, её Первому Мечу недолго оставаться в ножнах...

Роман пишущего по-английски финна Ханну Райаниеми The Causal Angel («Причинный ангел») — третий том цикла о приключениях Жана де Фламбёра, гениального вора из далёкого будущего. Сбежав из тюрьмы Архонов и взломав мозг живого бога, Жан на своём разумном корабле отправляется в долгое путешествие по космосу, где расселилось причудливо изменившееся человечество. Два первых романа цикла, «Квантовый вор» и «Фрактальный принц», уже вышли на русском языке. Будем надеяться, что и новое приключение Жана де Фламбёра через некоторое время попадёт на полки отечественных магазинов.

В марте нынешнего года умер Люциус Шепард — выдающийся мастер короткой формы. А в июле выходит его роман Beautiful Blood («Прекрасная кровь»), первое столь объёмное произведение фэнтезийного цикла «Сказание о драконе Гриауле», куда ранее входили лишь повести и рассказы. Герой романа, многообещающий студент-медик Ричард, увлечённо исследует кровь драконов и возможности её использования, что в итоге приводит его к богатству и власти. Однако, изучая драконов, Ричард сам не замечает, как попадает под влияние самого могучего из них, великого Гриауля. Ведь несмотря на то, что сердце дракона не бьётся и дыхание его остановилось, мозг продолжает действовать, порабощая всех, кто оказался слишком беспечен в погоне за знанием или успехом.



Книги номера

Текст: **Александра Королёва**

Межавторская антология-трибьют

Составители: Войтек Седенко, Павел Лауданский

Жанр: фэнтези

Художник: М. Петров

Издательство: «Эксмо», 2014

Серия: «Книга-фантазия»

480 стр., 5000 экз.

Похожие произведения: антология «Дорогой короля» антология «Время учеников»

Opowieści ze świata wiedźmina

Ведьмачьи легенды

Восемь историй, действие которых происходит в мире «Ведьмака» Анджея Сапковского либо тем или иным образом связано с этим миром.

В аннотации этот сборник назван международным, и формально это так: в него вошли произведения российских и украинских авторов, хотя и написанные исключительно на русском языке. Почему нет творцов из других стран Европы, не говоря уже об Америке? Вероятно, потому, что мир «Ведьмака» Анджея Сапковского, каким бы продуманным ни был, как бы остроумно и легко ни был выписан, каких бы живых и ярких персонажей нам ни подарил, остаётся локальным славянским явлением. Он повлиял на русскую и украинскую фантастику сильнее, чем на любую другую (кроме польской, естественно).

Состав у антологии подобрался мощнейший: Мария Галина, Владимир Васильев, Леонид Кудрявцев, Владимир Аренев, Андрей Белянин, Михаил Успенский, Александр Золотько. Пожалуй, только днепропетровчанин Сергей Легеза из этого ряда выбивается, потому что менее известен — пишет редко и мало (по причине, как он сам выражается, «авторской лени»), но не хуже упомянутых мэтров.

ОДНА ИЗ САМЫХ НЕОБЫЧНЫХ АНТОЛОГИЙ ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ

От сборника, объединённого подобной идеей, можно было бы ожидать банального фанфикшена, свободных продолжений истории Геральта либо альтернативных взглядов на неё. Но формально фанфик в антологии только один, и он написан на очень высоком уровне. Это «Лютня и всё такое» Марии Галиной — история последней встречи Лютика и Эсси Давен, от которой у Сапковского остался только итог: «Лютик пронёс её на руках между сжигаемыми на кострах трупами и похоронил далеко от города, в лесу...» Писательница заполняет этот сюжетный пробел, приближаясь к тому немыслимому сочетанию «высокого» и «низкого», пафоса и иронии, которое так трогает читателей Сапковского. Увы, остальным авторам это не удалось. Часть рассказов слишком серьёзна, а в другой части — перебор со стёбом.

Лютик появляется в сборнике ещё дважды — в «Балладе о драконе» Леонида Кудрявцева и «Одноглазом Орфее» Михаила Успенского. При желании последний рассказ тоже можно назвать фанфиком, «ещё одним делом Геральта». Геральт вместе с Йеннифер также действуют в юмористическом рассказе Андрея Белянина «Мы всегда в ответе за тех, кого...». На этом участие персонажей Сапковского в сюжетах трибьюта заканчивается. Все остальные истории просто имеют то или иное отношение к миру «Ведьмака» — кроме рассказа Владимира Васильева «Цвета перемирия» из цикла «Ведьмак из Большого Киева».

> *— Кто вам врёт?*
> *— Лесные. И наши врут, и советские врут... Всё помалкивают о том, что тут вообще есть Ворота. Молчат. Если кто-то пытается об этом рассказать, то... Вот ты, парень, — старик указал на переводчика. — Откуда ты знаешь язык Лесных? Ведь не сам выучил?*
> *— Мне предложили, — сказал пан Анджей. — У меня способности к языкам, вот мне и предложили. Собирались, как я потом понял, торговать с Древними.*
>
> ***Александр Золотько, рассказ «Оккупанты»***

Тексты, вошедшие в антологию, демонстрируют, как по-разному можно быть небанальным в рамках канона. Так, Владимир Аренев в небольшой повести «Весёлый, простодушный, бессердечный» так же, как и пан Анджей, играет в литературные игры: один из героев повести, пиратский капитан Ахавель, явно пришёл в неё из «Моби Дика», а откуда явился ещё один — мы не скажем, потому что это главный спойлер. В «Играх всерьёз» Сергея Легезы мир «Ведьмака», «Сапковия», становится местом действия компьютерной игры, которая — в полном соответствии с правилами киберпанка — оказывается реальнее самой реальности. Ну а рассказ Александра Золотько «Оккупанты» хорош не только как эффектная попытка свести мир социалистической Польши начала 1980-х и мир «Ведьмака»; в нём есть и запутанная до неразрешимости этическая коллизия, и остроактуальная тематика, и вишенка на торте — пан Анджей собственной персоной.

При всех достоинствах антологии ей не хватает продуманной композиции: рассказ Белянина определённо теряется между мощными произведениями Галиной и Аренева, а «Оккупанты» стали бы лучшим завершением сборника, нежели запутанный рассказ Легезы.

СЛОВО ТВОРЦА: ВЛАДИМИР АРЕНЕВ

Идея создать сборник-трибьют, дань уважения Сапковскому, возникла у Войтека Седенко и Павла Лауданского несколько лет назад. В 2012-м, получив добро у самого АС, они собрали под свои знамёна очень разных авторов. Установка была и простая, и сложная: пишем произведения, посвящённые миру ведьмака Геральта. Не всегда происходящие в нём. Не всегда — с Геральтом в главной роли.

> *Потом Лютик прошёл мимо тёмной бесформенной груды, из которой торчали белеющие руки и ноги, и мимо деловитых людей с вёдрами смолы и факелами, направляющихся к этой самой груде... Всё вокруг казалось каким-то прозрачным и хрупким, словно мир был заполнен стеклянной массой, и не совсем настоящим. Как будто это был дурной сон, и если проснуться, всё будет по-прежнему.*
>
> ***Мария Галина, рассказ «Лютня и всё такое»***

ШКАЛА ОЦЕНОК

10 — потрясающе
9 — отлично
8 — очень хорошо
7 — хорошо
6 — неплохо
5 — средне
4 — так себе
3 — плохо
2 — отвратительно
1 — (censored)

УДАЧНО

- РАЗНООБРАЗИЕ ТЕМ И ЖАНРОВ
- ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО ТЕКСТОВ
- УВАЖЕНИЕ К «КАНОНУ»

НЕУДАЧНО

- НЕПРОДУМАННАЯ КОМПОЗИЦИЯ АНТОЛОГИИ
- НЕСБАЛАНСИРОВАННОЕ СООТНОШЕНИЕ ИРОНИИ И ПАФОСА

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Одна из самых необычных антологий последнего времени, иллюстрирующая нешаблонный подход к трибьютам.

Текст: **Василий Владимирский**

Авторский сборник
Жанр: фантасмагория
Издательство: АСТ, 2014
320 стр., 2000 экз.
Похожие произведения:
Роберт Шекли «Обмен разумов»
Дмитрий Быков, сборник «Мужской вагон»

Павел Крусанов

Царь головы

Павел Крусанов не любит, когда его называют фантастом. Однако, перескакивая из тела в тело, воспаряя душой к небесам, одолевая бесов и правящих нашим миром мертвецов, герои рассказов, из которых составлен этот сборник, в очередной раз доказывают, что проза петербургского автора имеет к фантастике самое прямое отношение.

Павел Васильевич Крусанов — писатель с размеренным дыханием стайера-романиста. Он медленно запрягает и так же неторопливо едет, с тяжеловесным изяществом, словно шмель вокруг цветка, выделывая замысловатые пируэты вокруг каждой мало-мальски значимой детали. В рамках рассказа ему тесно, не хватает воздуха, чтоб развернуться во всю ширь. Сборник «Царь головы» — книга для Крусанова нехарактерная. Под этой обложкой впервые собраны новеллы, прежде рассыпанные по страницам толстых литературных журналов («Октябрь», «Сибирские огни») и тематических антологий («Петербург Нуар», «Русские дети», «Русские женщины»). Их хватило, чтобы наполнить два раздела: «О необычайном», где собрана, осторожно выражаясь, «нереалистическая» малая проза, и более традиционный «Узорник». Хотя на самом деле определить, где в творчестве Павла Васильевича пролегает граница между фантазией и реальностью, «актуализированной метафорой» и зарисовкой с натуры, — задачка нетривиальная.

ФИЛОСОФ О ПИСАТЕЛЕ

На одной из недавних презентаций сборника «Царь головы» философ Александр Секацкий, коллега Крусанова по кружку «петербургских фундаменталистов», назвал эту книгу «бестиарием современного образца» и «вызовом всем формам культуры». А заодно обратил внимание собравшихся на то, что Павел Васильевич возвращает в русскую литературу почти исчезнувший из неё «психологизм маленького человека».

> *Пётр Алексеевич поморщился. Ему претила вульгарная политика, в которой соотечественники находили выход своему общественному темпераменту. Все комбинации этой бесконечной русской темы были ему известны и дурной своей неисчерпаемостью давно набили оскомину. Ну никак не мог русский человек смириться с тем, что, как и прочие народы, живёт в аду — у иных он, может, только почище, а у иных и погрязней, — всё печалился о справедливости, искал её, звал, а откликались всякий раз бесы ангельскими голосами и опять заводили в тартарары.*
>
> ***Рассказ «Собака кусает дождь»***

МЫ ЖИВЁМ В АДУ, ПОД ВЛАСТЬЮ МЕРТВЕЦОВ, И ЭТОГО НЕ ИЗМЕНИШЬ — ЛЮБОЙ БУНТ ТОЛЬКО ПОВЫШАЕТ ГРАДУС ХАОСА

Как взрослый писатель, пишущий для взрослого, не инфантильного читателя, Крусанов не то чтобы жертвует остротой сюжета и увлекательностью фабулы ради красот стиля, но расставляет приоритеты иначе, нежели жанровые беллетристы. Событийный ряд всегда остаётся для автора фоном, на котором решаются философские проблемы. При этом лидер «петербургских фундаменталистов» занимает особое место и среди представителей современного отечественного мейнстрима, находясь как бы в стороне от бурного и пенистого русла «основного потока». Крусанова интересует не столько вечный конфликт между Законом и Справедливостью (одна из главных, становых тем европейской, в том числе классической русской литературы), сколько поиск внутреннего баланса, душевной гармонии, своего места в глобальной иерархии мировых сил, что характерно скорее для восточных культур. Мы живём в аду, под властью мертвецов, и этого не изменишь — любой бунт только умножает скорби, повышает градус хаоса. Единственное, что подлежит точной настройке и отладке, — наш внутренний камертон, как в рассказе «Царь головы». Позиция скорее буддиста или даоса, чем человека,

> *Однажды он говорил о том, что тоска по империи, то и дело накатывающая могучим валом на человеческий род, по природе своей не более чем тоска по долговременной красоте, что долговременную красоту нам могут обеспечить только теократии, деспотии и подобные им формы обустройства социума, и если принять это за истину, то выходит, что призыв к либерализму и народовластию — по существу преступление против эстетики. Равенство неугодно Богу, поэтому у людей разные судьбы, а у ангелов — чины. Презревший различия отрицает Бога.*
>
> ***Рассказ «Царь головы»***

принадлежащего к иудео-христианской культуре с её понятиями греха и искупления. Герои рассказов наперебой призывают не отделять ангельское начало от звериного, не бороться с природой, а напротив — открыться ей, раствориться, почувствовать себя её частью. Правда, заканчиваются такие эксперименты, как правило, трагедией или анекдотом. Ну или, в крайнем случае, печальным анекдотом. Благостный герой рассказа «Собака кусает дождь» (вылитый егерь Кузьмич из «Особенностей национальной охоты») держит своего беса в банке из-под огурцов. Бывший менеджер среднего звена из новеллы «По телам» в определённом смысле повторяет путь персонажа из «Обмена разумов» Роберта Шекли и в итоге оказывается навечно заточён в теле вороны. В «Мешке света» скромный кондитер добывает артефакт, который раскрывает самые сильные стороны человеческой души, — и становится виртуозным вором, хотя ничто вроде бы не предвещало подобной развязки. И так далее, и тому подобное.

Несмотря на призывы к опрощению, которые просматриваются в творчестве Павла Крусанова, в чём-чём, а в бесхитростности стиля автора никак не упрекнёшь. Вся его проза — череда перетекающих друг в друга сравнений и метафор («сердце ворочается, как жук-бронзовка в кулаке»; «мысль — штука летучая: не схватил — упорхнула»), калейдоскоп визуальных образов, ярких, как обточенные волной камушки на мелководье. Хитро сделано, с подвывертом. В этом плане Павел Крусанов «близок к земле» примерно в той же степени, что и Владимир Владимирович Набоков. Впрочем, в «Царе головы» причудливых завитушек и арабесок поменьше, чем в более крупных текстах писателя. Здесь автор предлагает нам сыграть в другую игру. Попробуйте-ка разобрать, где Павел Васильевич серьёзен, как идол острова Пасхи, а где с суровым видом вешает лапшу на уши жаждущему откровений читателю — как Сергей Курёхин в легендарном видео «Ленин-гриб».

УДАЧНО

- ИЗЫСКАННОСТЬ СТИЛЯ
- ПСИХОЛОГИЗМ
- ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

НЕУДАЧНО

- АНЕКДОТИЧНОСТЬ РАЗВЯЗОК
- ВТОРИЧНОСТЬ СЮЖЕТОВ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

ИТОГ

Говорят, всё познаётся в сравнении. Так вот, по сравнению с другими сочинениями Павла Крусанова сборник «Царь головы» — книга простая, насквозь понятная. Самое то для неподготовленного читателя, ещё не знакомого ни с «Американской дыркой», ни с «Бом-бомом», ни с «Укусом ангела».

Текст: **Александра Давыдова**

Сергей Лукьяненко, Иван Кузнецов

Печать Сумрака

Роман • **Жанр:** городское фэнтези • **Издательство:** АСТ, 2014 • **Серия:** «Дозоры» • **352 стр., 40 000 экз.** • **Похожие произведения:** Сергей Лукьяненко «Ночной Дозор», Сергей Демьянов «Некромант. Такая работа»

Ещё вчера у Алексея Романова не было особых забот, кроме как не опоздать на работу, вовремя заполнить заявление на отпуск или набраться смелости и пригласить девушку на свидание. А сегодня всё изменилось: он оказался Светлым Иным, который пережил нападение вампиров, подружился с загадочной волшебницей и стал «яблоком раздора» для Дневного и Ночного Дозоров — уж слишком необычные события предшествовали инициации парня...

Нелёгкая судьба ожидает любую проектную книгу: спрос с неё всегда больше, чем с самостоятельного произведения. Ведь читатель не только измеряет самоценность романа, но и неизбежно сравнивает его с «оригиналом». Сумел ли автор дотянуться до заданной планки? Не покусился ли на «святое» — законы и традиции сеттинга? Смог ли создать по-настоящему оригинальный и интересный текст, сохранив при этом атмосферу и смысловые акценты? В случае с «Печатью Сумрака» ответы на эти вопросы не разочаруют самых преданных фанатов «дозорного цикла». Роман сохраняет интонацию, композицию и проблематику предыдущих книг, не становясь при этом вторичным.

Главное, чем подкупает повествование, — читать действительно интересно, не оторваться. Здесь есть и крепкая детективная составляющая, и очень достоверные, не «картонные» персонажи, и аллюзии на современные реалии, и тонкие литературные отсылки. Ценителей экшена порадуют отлично прописанные магические схватки, а тех, кому важен психологизм, — проблематика книги: столкновение собственных стремлений и долга перед Дозором, ценность своего «я» перед лицом большого безжалостного мира.

Отдельно стоит упомянуть игру авторов с точками зрения — события показаны глазами трёх персонажей. Причём один из них — тёмный маг. Наконец дали высказаться и противоположной стороне! Причём высказаться умно, иронично и аргументированно.

Поводов для критики фактически нет — разве только рассуждения героев о месте Иных среди обычных людей и о сущности тьмы и света, неоднократно повторённые, раздражают: слишком высок градус морализаторства. С другой стороны, чем ещё заполнять паузы между битвами, как не философскими пассажами?

ИТОГ

Образец качественного городского фэнтези, написанный с огоньком и в лучших традициях «Дозоров».

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- ЖИВЫЕ ГЕРОИ
- КОМПОЗИЦИЯ

НЕУДАЧНО

- ИЗЛИШНЕЕ МОРАЛИЗАТОРСТВО

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Вадим Панов

Дикие персы

Роман • **Жанр:** городское фэнтези • **Издательство:** «Эксмо», 2014 • **Серия:** «Тайный город» • **480 стр., 60 000 экз.** • **«Тайный город», часть 18** • **Похожие произведения:** Владимир Васильев «Лик чёрной Пальмиры», Александр Чубарьян «Игры в жизнь»

Самые опытные петербургские геймеры получают предложение поучаствовать в тестировании революционной для жанра игры. Однако стоят за ней вовсе не гениальные разработчики, а обитатели Тайного города. Под управлением геймеров оказываются не виртуальные, а боевые големы нового поколения, и вскоре участники программы начинают понимать, что их готовят к настоящим битвам. Тем временем амбициозный детектив Юрий Федра берётся за заказ, который выводит его на след хитроумного заговора...

Сериал «Тайный город» всегда был неразрывно связан с Москвой. Герои книг если и покидали столицу, то совсем ненадолго. Однако в новом романе Вадим Панов решил нарушить эту традицию — в «Диких персах» добрая половина событий разворачивается в Санкт-Петербурге.

Увы, решение автора перенести основное действие в Северную столицу не пошло роману на пользу. Москву Панов знает и любит, что всегда чувствовалось в его книгах, и в этом крылась изрядная доля их очарования. Но вот с Санкт-Петербургом Вадим, видимо, на «вы». По крайней мере, атмосфера города на Неве в «Диких персах» никак не ощущается. Действие романа могло бы разворачиваться в любом другом месте — достаточно поменять несколько названий, и никто не заметит разницы.

Неудачным вышел и главный герой Юрий Федра. Самовлюблённый и тщеславный сыщик получился гротескным и достаточно неприятным персонажем. К тому же детективный сюжет откровенно высосан из пальца и, кажется, добавлен исключительно затем, чтобы растянуть историю до полноценного романа.

Куда удачнее вышли персонажи-геймеры, психологию которых Панов очень неплохо понимает. Крайне любопытно взглянуть, как люди, привыкшие быть вершителями судеб в виртуальных мирах, ведут себя, получив в руки реальное могущество. Только это да, пожалуй, финальные страницы, серьёзно меняющие политический расклад в Тайном городе, можно назвать сильными сторонами «Диких персов».

ИТОГ

В последнее время складывается впечатление, что Вадим Панов устал от «Тайного города» и его куда больше привлекают иные миры. Новый роман, получившийся откровенно слабым, лишь укрепляет это подозрение.

УДАЧНО

- КОЛОРИТНЫЕ ГЕРОИ-ГЕЙМЕРЫ
- ИНТРИГУЮЩАЯ РАЗВЯЗКА

НЕУДАЧНО

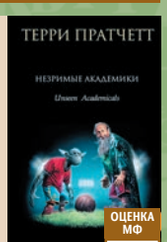
- НЕПРИЯТНЫЙ ПРОТАГОНИСТ
- БЛЁКЛЫЙ ОБРАЗ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
- НЕДОСТАТОК МАСШТАБНОСТИ
- ОБИЛИЕ САМОПОВТОРОВ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **5**

А ВЫ ЧИТАЛИ? ЮМОРИСТИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Терри Пратчетт
Незримые Академики



Великий город Анк-Морпорк охвачен футбольной эпидемией! Чтобы поставить под контроль это поветрие, Патриций даёт волшебникам Незримого Университета важное поручение... Очередной блистательный роман Терри Пратчетта о невероятно притягательном Плоском мире.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Андрей Белянин, Галина Чёрная
Все арестованы!

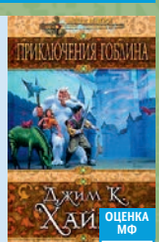
Добротный юмористический фэнтези-детектив. В провинциальном городке, по уши увязшем в мелкой и не очень преступности, есть команда бравых чертей, которые пытаются искоренить бандитизм. Они — полиция Мокрых Псов, им по силам раскрыть самые запутанные дела.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (112) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джим Хайнс
Приключения гоблина



Гоблин Джиг — самый никчёмный тип из племени. Однако, невольно оказавшись среди приключенцев, которые охотятся за легендарным артефактом, Джиг показал себя истинным героем. Забавная и поучительная книга, непохожая на обычный пародийный стёб.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (38) за 2006 год

Текст: **Александра Королёва**

Александр Золотько

Орден Хранителей. Оперативник

Роман • **Жанр:** мистический боевик • **Издательство:** АСТ, 2014 • **448 стр., 3000 экз.** • **Похожие произведения:** Тед Чан «Ад — это отсутствие Бога», Zotов, цикл «Калашников и Малинин»

Когда Бог вернулся на Землю, она стала плоской и населённой только христианами — но религиозных войн избежать не удалось. Оперативник антитеррористического Ордена Хранителей Иван Александров оказывается в самой гуще интриг своих коллег, посланников Ада и отступников-галат.

Что, если бы Рай и Ад были не предметом веры, а реальными местами, куда навечно попадают после смерти? Стали бы люди меньше грешить, если бы знали, что возмездие неминуемо? Как показывает сконструированный Александром Золотько мир-эксперимент, даже в том случае, если Земля стала бы настолько простым местом, без сложностей не обошлось бы. Ведь Бог не лишил людей свободы воли — они вправе выбрать и службу Дьяволу, и отказ от исполнения заповедей. А сохранить веру в мире, где «Служба Спасения» (организация, скупающая души для дьявола) на первый взгляд делает для своих «предавшихся» больше, чем незримый Бог для своих слуг, крайне сложно.

«Акт о свободе воли», дарованный новому христианскому человечеству, не случайно называется «актом Клеменса-Гедлиберга»: в рассказе Марка Твена (Сэмюэла Клеменса) «Человек, который совратил Гедлиберг» в девизе городка «Не введи нас во искушение» в результате поучительных событий исчезает частица «не» — ведь только искушение может преподнести человеку самые важные уроки. Главный герой «Оперативника» Иван с говорящим прозвищем «Ванька-Каин», приняв на себя грехи убитого друга Фомы (ещё одно библейское имя — они в романе не случайны), проходит через череду искушений и попутно получает знания о том, как на самом деле устроен мир, казавшийся таким простым.

У романа чёткий ритм и продуманная композиция: диспуты на религиозные темы, в которых порой бывает сложно принять ту или иную сторону, чередуются с жёсткими сценами перестрелок, насилия и пыток. Мир, в котором живёт Иван, крайне жесток, и в нём нет места тем, кто ищет лёгкие пути. Читателю тоже не стоит настраиваться на лёгкое чтение — эта книга задаёт много вопросов, ответы на которые придётся искать самостоятельно.

ИТОГ *Любопытный религиозно-этический эксперимент в антураже жёсткого боевика.*

УДАЧНО
- ИНТЕРЕСНЫЙ МИР
- ЗАПУТАННАЯ ИНТРИГА
- СЛОЖНЫЕ ЭТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ

НЕУДАЧНО
- ЛАКУНЫ В КАРТИНЕ МИРА
- НЕПРОРАБОТАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- ОБИЛИЕ СЦЕН НАСИЛИЯ И ПЫТОК

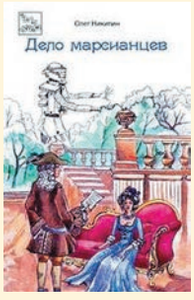
ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Александра Давыдова**

Олег Никитин

Дело марсианцев

Роман • **Жанр:** альтернативная история, стимпанк • **Издательство:** «Шико», 2013 • **Серия:** «Игры слов» • **344 стр., 1000 экз.** • **Похожие произведения:** Александр Громов, дилогия «Русский аркан», Борис Сапожников, цикл «Наука побеждать»



Молодой помещик граф Балиор живёт, горя не зная. Пишет на досуге неплохие стихи, занимается хозяйством и мечтает о благосклонности избранной им дамы сердца. Но однажды её, первую красавицу губернии, похищают, да не просто разбойники, а таинственные марсианцы! Что в такой ситуации может сделать романтический герой? Только броситься в погоню за супостатами, не переставая при этом мыслить поэтическими образами.

«Дело марсианцев» — весьма своеобразная книга. Уже при первом взгляде на обложку возникает подозрение, что под ней читателя ожидает некая доля абсурда: уж больно нелепо смотрится гигантский человекообразный робот рядом с завсегдатаями поэтического салона XVIII века.

Надо сказать, что это подозрение оправдывается втройне. Перед нами — гремучая смесь альтернативной истории, паропанка и детектива, стилизованная под канон русского приключенческого романа XIX века. С серьёзным лицом этот текст воспринимать невозможно. Стоит только притерпеться к происходящему и перестать удивляться, как текст выкидывает очередное нежданное коленце.

По ходу повествования дело приобретает всё больший масштаб, и вот уже похищение красавицы, совершённое безвестными татями, превращается в заговор уважаемых состоятельных господ против государыни императрицы. События стремительно наматываются одно на другое, за их мельтешением хочется следить неотрывно, и к финалу даже не слишком обижаешься на автора за то, что марсианцы оказались фикцией.

А на случай, если читатель вдруг заскучает, в тексте встречаются скабрёзные стихи и элементы эротики, паровые танки и пушки, а также боевые роботы, которым не терпится устроить драку. Так что переизбыток впечатлений по прочтении гарантирован. Однако порой возникает ощущение, что автор слишком увлёкся эклектикой и текст буквально трещит по швам от излишков постмодернизма. Так и хочется сказать: «Горшочек, не вари!» Кажется, будто автор временами напрочь забывает о читателе и вдохновенно ставит текстовые эксперименты из разряда «А смогу ли я выписать эдакую загогулину?», не заботясь о целостности произведения.

ИТОГ *Книга-аттракцион, постмодернистская карусель: если слишком долго кататься, головокружение обеспечено.*

УДАЧНО
- ИЗОЩРЁННОСТЬ АВТОРСКОЙ ФАНТАЗИИ
- МНОГООБРАЗИЕ ГЕРОЕВ И СЮЖЕТОВ
- УМЕСТНЫЕ СТИХОТВОРНЫЕ ВСТАВКИ

НЕУДАЧНО
- ИЗБЫТОЧНАЯ ЭКЛЕКТИЧНОСТЬ
- НЕ ВСЕГДА УДАЧНАЯ СТИЛИЗАЦИЯ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ТЁМНОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Сергей Малицкий
Провидение зла

Сильный, масштабный, атмосферный роман для тех, кто в силах оценить тщательно проработанный мир и размах общего замысла. Идея пробуждающегося древнего зла не нова, однако далеко не всегда авторам удаётся представить её в настолько убедительном антураже.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Р. Скотт Бэккер
Око судии

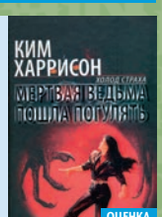
Великая Ордалия начинается — Священная война под предводительством императора Анасуримбора Келлхуса. И никто не сможет встать на его пути, ибо он превыше всех людей, он живой бог. Но есть те, кто готов противостоять Келлхусу, те, кто знает его истинную природу.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (113) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Ким Харрисон
Мёртвая ведьма пошла погулять



Рэчел Морган, ведьма из Внутриземной безопасности, решила уволиться. Однако из ВБ просто так не уходят — тебя вышибают с позором или выносят ногами вперёд (если у тела вообще остаются ноги). Так что девушке придётся держать ухо востро.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (47) за 2007 год

Текст: **Александра Королёва**

Дина Оттом

Двери в полночь

Роман • **Жанр:** городское фэнтези • **Художник:** В. Федотко • **Издательства:** АСТ, «Астрель-СПб», 2014 • **Серия:** «Московские сторожевые» • **576 стр., 2000 экз.** • **Похожие произведения:** Сергей Лукьяненко «Ночной дозор», Юлия Набокова «VIP значит вампир»

Юная петербурженка Черна, очнувшись в больнице после нападения грабителей, узнаёт, что она не совсем человек и что её родной город имеет мистическую изнанку.

Хорошо, когда автор фэнтези искренне любит город, о котором пишет, — из этой любви может родиться симпатичный мир, на основе которого так и хочется сыграть в ролевую игру. Но плохо, если автор не сумеет населить этот мир реалистичными персонажами и вместо этого последует шаблонам «Сумерек» и прочего «фанфикообразного» чтива.

Такое сочетание сделало роман Дины Оттом «Двери в полночь» (кстати, название не имеет к содержанию книги никакого отношения) потенциально интересным, но на практике довольно бессмысленным чтением. Мистический «Нижний город», с которым связан реальный Санкт-Петербург, и сообщество вампиров, оборотней и прочих нелюдей, защищающих город от проявлений его изнанки, — идея не новая, но хотя бы занятно реализованная. А вот главная героиня Черна и её отношения с другими персонажами — это просто катастрофа. Вздорная и истеричная девица с подростковыми реакциями и подростковой же зацикленностью на своих преимущественно романтических переживаниях оказывается носительницей невероятных способностей и предметом любви самого привлекательного мужчины в романе. А заодно — обладательницей кучи денег и роскошной квартиры. Сплошное «не верю!» по Станиславскому.

Увы, романтические страдания Черны занимают в немаленьком романе слишком значительное место. Если выбросить их, а также бесконечные «кофе и сигареты» (в книге курят и пьют кофе абсолютно все и постоянно), останется несложный, на грани откровенного примитива, но, по крайней мере, динамичный и украшенный какой-никакой интригой сюжет о мистическом противостоянии Санкт-Петербурга и Москвы — и это даже временами смотрится остроумно. Но в текущем виде «Двери в полночь» являют собой проходной, если не провальный роман в отличной серии женского городского фэнтези. Надеемся, что в будущем у составителей найдутся тексты поинтереснее.

УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНАЯ «МИСТИЧЕСКАЯ ГЕОГРАФИЯ»
- СИМПАТИЧНЫЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- ДЛИННОТЫ И НЕНУЖНЫЕ ОПИСАНИЯ
- НЕПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ
- БАНАЛЬНАЯ РОМАНТИЧЕСКАЯ ЛИНИЯ

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

ИТОГ

Банальное дамское фэнтези, скроенное из штампов и подростковых комплексов. Хотя, будь основная героиня книги более симпатичной и умной, послевкусие от романа оказалось бы не столь пресным.

Текст: **Маргарита Кузнецова**

Марьяна Романова

Страшные истории. Городские и деревенские

Сборник рассказов • **Жанр:** мистика, хоррор • **Издательство:** АСТ, 2013 • **280 стр., 2500 экз.** • **Похожие произведения:** сказки братьев Гримм, Николай Гоголь «Вий»

Если верить аннотации к этой книге, то включённые в неё истории «продолжают традиции русского классического „хоррора“». Однако определение «хоррор» не совсем подходит этому сборнику.

По большому счёту, все двадцать шесть рассказов могут рассматриваться разве как претензия на хоррор. Если при чтении по телу и пробегут мурашки, то скорее от отвращения: особо отличился рассказ «Мёртвенький» — уж больно много здесь неаппетитных подробностей. А так сюжеты не слишком и «ужасные», если оценивать их именно как хоррор. Но это не портит общего впечатления от книги, ведь автору удалось добиться ощущения если не леденящего страха, то пронзительного душевного дискомфорта, который остаётся после чтения практически каждого рассказа. Так что сборник проходит скорее по ведомству саспенса.

Главные герои большинства рассказов — обычные люди, которые сталкиваются с непостижимым. Причины таких столкновений различны: пережитая личная трагедия («Мертвецы, которые звонят по телефону»), попытки вызова нечистой силы («Лицо из зеркального коридора», «Князь мятежных духов»), нелепая случайность («Откуда не возвращаются», «Откуда возвращаются»)... Иногда и вовсе неясно, произошёл ли контакт с необычайным, — в рассказе «Иллюзия», например, границы между сном и явью полностью размыты. А в рассказе «Чёрный венок» даже не нужно приправлять историю мистикой, чтобы стало по-настоящему неуютно, — ведь действие происходит в блокадном Ленинграде.

Менее тяжёлыми выглядят классические сказки, рассказанные по-новому. Здесь Мальчик-с-пальчик и Спящая Красавица увидят своих родителей, а Красная Шапочка нашего времени всё-таки доберётся до бабушки (хотя лучше бы девица сидела дома!)...

Манера повествования, хоть и не блещет изысками, не лишена обаяния, так что читается книга легко.

УДАЧНО

- РАЗНОПЛАНОВОСТЬ СЮЖЕТОВ
- ЖИВОЙ ЯЗЫК

НЕУДАЧНО

- НЕСООТВЕТСТВИЕ ЗАЯВЛЕННОЙ ТЕМЕ
- ОДНОРАЗОВОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

ИТОГ

Не стоит верить аннотации, призывающей не читать эту книгу в тёмное время суток. Чтобы читателю этого сборника стало хоть на минуточку страшно, его нужно читать исключительно в одиночестве, ночью и желательно в глухом лесу...

А ВЫ ЧИТАЛИ?

АВТОРСКИЙ СБОРНИК

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Макс Фрай
Ветры, ангелы и люди

Сборник рассказов и эссе, который напоминает цикл о Ехо. Здесь описан вроде как и наш мир, но лишённый самых жестоких и неприятных своих сторон. Мир уютных пряничных городов, милых кафешек и самых настоящих чудес, как будто время действия — сплошное Рождество.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Владимир Аренев
Мастер дороги

Ретроспектива пятнадцати лет творчества, которая показывает эволюцию Владимира Аренева как писателя-фантаста. В сборнике фэнтези соседствует с юмористической зарисовкой, триллер с мистической мелодрамой, фантасмагория с социальной фантастикой...

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (123) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Тед Чан
Купец и волшебные врата

Тед Чан может показаться суховатым: меньше эмоций и динамики, больше логики и смелых гипотез. Автор стремится докопаться до самой сути вещей, выйти за пределы, положенные нам природой, и заглянуть в самую сердцевину того, что зовётся человеком.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (85) за 2010 год

Текст: **Игорь Чёрный**

Карина Дёмина

Невеста

Роман • **Жанр:** романтическое эпик-фэнтези • **Издательство:** «Альфа-книга», 2014 • **Серия:** «Романтическая фантастика» • **475 стр., 5000 экз.** • **Похожие произведения:** Ольга Громыко «Верные враги», Елена Самойлова, цикл «Змеиное золото»

Недавно закончилась война, искалечившая множество судеб. Двое представителей ещё вчера враждовавших рас — пёс-оборотень Оден и альва-полукровка Эйо — бредут по истощённой сраженьями земле, постепенно притираясь друг к другу. Но кто и что ждёт их за Перевалом, на далёкой родине?

Герои «Невесты» прошли через тяготы и лишения войны. Кто-то из них перенёс пытки и унижения плена, кто-то, потеряв близких, почти утратил рассудок, кто-то, пытаясь выжить, достиг морального дна. Но война закончилась, и нужно возвращаться к мирной жизни, как бы тяжело это ни было, как бы ни старалось прошлое удержать в своих цепких объятиях.

Возродиться, словно феникс из пепла, очень тяжело. Необходимо найти опору, стержень, который бы вернул бытию смысл. Автор романа видит такое спасительное средство в любви, что естественно для романтического фэнтези. В центре повествования — две пары, и каждая проходит свой нелёгкий путь к счастью. С глубоким психологизмом писательница показывает характеры основных персонажей, используя разнообразные художественные приёмы: метафоры, ретроспекцию, сны, внутренние монологи, рваный текст. Дёмина хорошо чувствует слово и не боится с ним играть. В зависимости от того, о чём идёт речь, стиль то тяжелеет, то делается лёгким и игривым.

К сожалению, увлёкшись изображением любовных перипетий, переживаний и чувств, романистка почти не уделяет внимания внешнему миру. Устройство вселенной, в которой происходит действие книги, описано крайне скупо. Абсолютно невнятно рассказано о причинах отгремевшей войны, о победителях и побеждённых. И вообще, довольно странно выглядит попытка сочинить фэнтезийный «эпик», толком не давая сведений о геополитике, социуме и расах, населяющих мир.

УДАЧНО

- ГЛУБОКИЙ ПСИХОЛОГИЗМ
- ЭКСПРЕССИВНОСТЬ

НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОЧНО ПРОРАБОТАННЫЙ МИР
- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ФИНАЛА

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ *Попытка эпического повествования о непростых судьбах, изломанных войной, об умении понимать, прощать и идти на уступки. Как романтическая история выглядит неплохо, но «эпичность» притянута за уши.*

Юрий Погуляй

Месть ледовой гончей

Жанр: тёмное фэнтези, хоррор • **Издательство:** «Альфа-книга», 2013 • **Серия:** «Фантастический боевик» • **375 стр., 8000 экз.** • **Похожие произведения:** фильм «Нечто» (2011), Роберт Луис Стивенсон «Остров сокровищ»

Жизнь юнги на пиратском ледоходе не сахар. На тёмной вонючей палубе — ненависть, страх и боль, а среди ослепительно белых льдов за бортом — пронизывающий ветер, засевшие в засаде враги и ужас, пробирающий до костей. Однако всё это можно пережить, если впереди есть цель, а рядом — дружеское плечо. Жаль только, что смерть не видит разницы между друзьями и врагами...

Текст: **Александра Давыдова**

В отечественной фантастике «романы взросления» встречаются не слишком часто. В большинстве случаев ими притворяются книги об избранных или попаданцах, которые проходят быструю трансформацию из обычных мальчиков в супергерои. Тем приятнее читать «Месть ледовой гончей», где в основе сюжета лежит очень правдоподобно показанное взросление главного героя. Осознание своего места в мире и ответственности за любые, даже случайные поступки, постоянная рефлексия — отрывки из романа вполне можно использовать как иллюстративный материал к лекции «Особенности мышления мальчика-подростка в стрессовых условиях».

Причём эти «условия» заслуживают отдельной похвалы. Мир романа — ледяной, мрачный, очень атмосферный — создаёт среду, в которой герои раскрываются максимально достоверно. Сплав магии и техники, тщательная проработка деталей придают книге особое очарование. При этом автор использует монстров, кровь и смерть не ради антуража — они действительно необходимы для сюжетной цельности и показа развития героев.

К сожалению, есть одно «но». Несмотря на то, что по формальным признакам — количеству напряжённых моментов и жертв — произведение тянет на крепкий хоррор, читать его абсолютно не страшно. И это при том, что герой заявлен как эмпат, то есть концентрация переживаний и эмоций должна, по идее, зашкаливать. Однако выбранный тон повествования создаёт ощущение отстранённости, держит читателя на расстоянии, ни на секунду не давая целиком погрузится в происходящее. Автору просто не удалось в полной мере показать способности Эда к сопереживанию. В итоге эффекта вовлеченности не возникает: действие на страницах захватывает, но ты ни на секунду не забываешь о том, что их надо перелистывать.

ИТОГ *Роман о становлении героя в суровых условиях — кровь, безумие, лёд и безысходность.*

УДАЧНО

- МРАЧНАЯ АТМОСФЕРА
- РЕФЛЕКСИЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- ДЕТАЛИ АНТУРАЖА

НЕУДАЧНО

- ОТСТРАНЁННОСТЬ ПОВЕСТВОВАНИЯ
- ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ

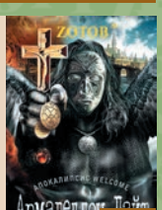
ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

САТИРИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Георгий Зотов
Армагеддон Лайт



Ангел Аваддон и демон Агарес отправились в захваченную Наполеоном Москву — каждый со своим заданием. Но реальность поплыла, и они пустились в странствие по параллельным мирам... Автор удачно проецирует современные российские реалии на фантастический фон.

ОЦЕНКА МФ **6**

РЕЦЕНЗИЯ в № 5 (129) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Сергей Арно
Смирительная рубашка для гениев

Таинственные силы похищают писателей по всей России. Берут только тех, кто пишет нестандартно и выразительно. Но если ещё можно предположить, что на Пелевина покусились инопланетяне, то кому понадобились малоизвестные авторы?

ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (116) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Александр Шаров
Остров Пирроу

Однотомное собрание повестей и рассказов Александра Шарова, одного из самых недооценённых советских фантастов. Заглавная повесть вполне тянет на статью «антисоветская пропаганда». Но формально не подкопаешься: велик ли спрос со сказочника-фантаста?

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 1 (101) за 2012 год

Юлия Рыженкова

Халт

Роман • **Жанр:** авантюрное фэнтези • **Издательство:** «Эксмо», 2013 • **Серия:** «Ник Перумов. Миры» • **352 стр., 3100 экз.** • **Похожие произведения:** Сергей Игнатьев «Ловец тумана», Аркадий Шушпанов «Камень без меча»

Халт, сын Глойфрида, потомок благородного рода, бежит из дома предков в мир без магии. Его отец всегда считал, что юноша — избранный, и всеми силами пытался сделать из него воина или, на худой конец, мага... Но Халту наплевать на собственное предназначение — ему интересны лишь бары, клубы и весёлые девицы. Тем более странно, что однажды он отправляется выполнять задание Ордена Равновесия в шахтёрский гномий город на Альтерре...

Текст: **Александра Давыдова**

Нет темы, которая волновала бы человека сильнее, чем он сам. Если темы, которые поднимает автор, близки и понятны читателю, у произведения гораздо больше шансов быть благосклонно принятым. С этой точки зрения «Халт» — роман, который вполне может рассчитывать на успех, так как затрагивает универсальные вопросы: проблема отцов и детей, взросление и поиск места в жизни.

Герой изначально находится в конфликте с самим собой. С одной стороны, он ленив, не особо воинственен, не хочет быть избранным и бежит от ответственности. С другой стороны, у него достаточно развиты чувство долга и сострадание, чтобы вмешиваться в ситуации, от которых обыватели держатся на расстоянии полёта стрелы. И каждое такое вмешательство на один шажок приближает Халта к пониманию себя и достижению главной сюжетной цели, которая, к сожалению, совсем незамысловата — очередное спасение мира. Ну а чем ещё, в конце концов, может заниматься потомок великого мага Хедина?

Если говорить о сюжете, то особенно приятно выглядят элементы детектива, которые раскручивают маховик происходящих в книге событий. Такой подход позволяет автору несколько отрешиться от шаблона, которому следует герой романа: сначала поиски себя, любви и друзей, а в финале — командование в эпической битве, где обязательно победят «наши».

К безусловным плюсам книги можно отнести интересные рассуждения на тему власти и социальных конфликтов. Главные минусы же — слишком простой, несколько небрежный стиль и очень плохая корректорская работа. К сожалению, это одна из «родовых травм» серии.

ИТОГ

Роман об интересном, не картонном герое, которому приходится действовать в шаблонных обстоятельствах. Социальный конфликт в антураже фэнтези, изложенный простым языком.

УДАЧНО

- ОБРАЗ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- СОЦИАЛЬНАЯ ТЕМАТИКА

НЕУДАЧНО

- НЕБРЕЖНЫЙ СТИЛЬ
- ШАБЛОННОСТЬ ОСНОВНОГО СЮЖЕТА

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

Вербариум

Тематическая антология • **Жанр:** лингвистическая фантастика • **Составитель:** Д. Трускиновская • **Издательство:** «Снежный Ком М», 2013 • **Серия:** «Антологии» • **448 стр., 2000 экз.** • **Похожие произведения:** Марина и Сергей Дьяченко Vita Nostra, Урсула Ле Гуин «Волшебник Земноморья»

Вначале было слово — именно это утверждение служит краеугольным камнем антологии «Вербариум». Здесь демона изгоняют не святой водой, а правильно подобранной фразой, здесь продают душу за пять листов романного текста, здесь строение мира определяется длиной существительного, а знание истинного имени оказывается самым грозным оружием.

Текст: **Александра Давыдова**

«Вербариум» — книга для разборчивого читателя, которому хотелось бы не просто погружаться в интересный сеттинг, а наслаждаться процессом сотворчества с писателем, подхватывать его игру со словом. Лингвистика здесь становится одновременно и формой, и содержанием — как если бы художник нарисовал красками спектр, а музыкант сыграл на пианино пьесу «Фортепиано». С одной стороны, есть опасность получить «масло масляное», с другой — очень любопытно сунуть нос на изнанку творчества. Мол, а что это вы здесь делаете с буквами, фразами и текстом, как рождается слово и правда ли, что им можно убивать, к примеру?

Но читательские ожидания оправдываются не до конца. Многие рассказы, в которых упор сделан прежде всего на лингвистику, интересны только в экспериментальном плане и не вызывают желания их перечитывать. Содержание приносится в жертву форме. Сложно наслаждаться упражнением по словообразованию, научной статьёй или махровым постмодерном. Рассказ «Имена не выбирают» Ники Батхен расстраивает другим: в его основу легла исхоженная вдоль и поперёк идея, при том что сюжет весьма драматичен, героям хочется сопереживать, а в детали — вчитываться.

С другой стороны, примерно четверть сборника составляют действительно сильные рассказы с оригинальной идеей и интересным исполнением (например, «Призыв» Елены Клещенко с новым взглядом на противостояние физиков и лириков или «Большой брат» Аси Михеевой, где телепатическая система языковых понятий и мыслеобразов помогает в лечении детей-аутистов). Однако кажется, что такие рассказы переросли идею сборника. Если прочитать их вне антологии, очень сложно угадать без подсказки, какая тема в них обыгрывается. Видимо, объекты эксперимента — слова — уж очень ловко прячутся среди себе подобных.

ИТОГ

Антология с оригинальной идеей, но «вещь в себе», рассказывающая словами о словах — с переменным успехом.

УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНАЯ ТЕМА
- ТЩАТЕЛЬНАЯ РАБОТА СО СЛОВОМ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫХ РАССКАЗОВ
- ИЗЛИШНЯЯ «ЭЛИТАРНОСТЬ»

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Мария Семёнова
Волкодав. Мир по дороге

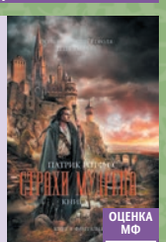
Юный Волкодав выбирается из забоев Семицветных гор и отправляется к замку Людоеда, чтобы наконец отомстить за гибель своего рода. Но сначала герою надо выполнить долг перед умершим другом... Роман закрывает цикл о Волкодаве, избавляя его от сюжетных прорех.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Патрик Ротфусс
Страхи мудреца



В трактир пришёл Хронист и сумел упросить хозяина, чтобы тот рассказал ему свою историю... Роман напоминает хорошую RPG: герой выполняет миссии в разных локациях, «прокачивается» и собирает кусочки головоломки, которые со временем сложатся в единую картину.

ОЦЕНКА МФ **9**

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (115) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Ольга Голотвина
Привычное проклятие

«Вкусно» написанная авантюра, роман в повестях — несколько отдельных историй о постоялом дворе и его обитателях. Стоит отметить умение писательницы создавать ярких, запоминающихся персонажей. Роман входит в цикл о Великом Грайане.

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (73) за 2009 год

Фантастический детектив 2014

Антология • **Составители:** В. Аренев, Н. Кудрявцев • **Жанр:** фантастика, детектив • **Издательства:** «Астрель-СПб», АСТ, 2014 • **544 стр., 2000 экз.** • **Похожие произведения:** антология «Сабж по-сицилийски», антология «Тёмная сторона города»

Текст: **Василий Владимирский**

Фантастика и детектив часто соседствуют на книжных полках, но органично объединить их в одном произведении удаётся немногим. Составители этой антологии, Николай Кудрявцев и Владимир Аренев, предприняли занятный эксперимент, собрав под одной обложкой десяток повестей и рассказов, сочетающих признаки обоих жанров.

Детектив сродни героическому эпосу. И там, и там во главу угла поставлена борьба с хаосом, агрессивное упорядочивание мира. На каком бы фоне ни разворачивался криминальный сюжет — во вселенной, пропитанной магией («Семя правды, меч справедливости» Сергея Легезы, «Выбор» Александра Золотько, «Дело о жутком убийстве...» Аренева), в альтернативном XIX веке («Кто убил Джоану Бекер?» Святослава Логинова, «Запах» Владислава Женевского), на космических трассах («Стойкий оловянный солдатик» Леонида Кудрявцева, «С другой стороны» Владимира Серебрякова), в антиутопическом мире будущего («Возрастные войны» Владимира Покровского) или в киберспейсе («Код рыцаря» Александра Щёголева), — сыщик неизменно выполняет ту же работу, что и Геракл, Тезей или Ясон: очищает землю от чудовищ. В сборнике «Фантастический детектив 2014», разумеется, есть к чему придраться. Удивительно однообразны диалоги в «Контроллере» Ольги Чигиринской: с индивидуальными речевыми характеристиками у писательницы беда. Персонажи Серебрякова, напротив, выражаются чересчур кучеряво, в стиле «Кибериады» Лема — отдаёт пародией. К ходульности многих героев предъявлять претензии нет смысла — это как раз в традиции жанра. Зато в прокрустово ложе детектива никак не вписываются финалы рассказов. Во всех без исключения произведениях сборника сыщики, раскрыв преступление, не хотят, не могут или с самого начала не собираются придавать душегуба суду. Особенности национального менталитета: злодея можно покарать, вызвав его на поединок, как у Легезы или Чигиринской, но сдавать его гражданам-судьям или бессмысленно (всё равно выкрутится!), или «западло» (не виноватый он, среда заела!).

УДАЧНО

- РАЗНООБРАЗИЕ ПОДЖАНРОВ
- МОЩНЫЙ АВТОРСКИЙ СОСТАВ
- ЯРКИЙ АНТУРАЖ

НЕУДАЧНО

- ОДНОМЕРНОСТЬ ГЕРОЕВ
- НЕКАНОНИЧНОСТЬ РАЗВЯЗОК

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ *Фантастика в этом сборнике разбила детектив всухую, разделала под орех с разгромным счётом. Если б не название антологии и не предисловие, догадаться о том, что перед нами сплошь детективы, было бы ох как непросто. Но лучше уж так, чем наоборот.*

Дети холодного мира

Антология • **Составитель:** Д. Володихин • **Жанр:** сказка, фантастика, антиутопия • **Издательство:** «Шико», 2014 • **Серия:** «Пора читать» • **516 стр., 1000 экз.** • **Похожие произведения:** антология «Семьи.net», антология «Русские дети»

Текст: **Василий Владимирский**

Когда государство даёт чиновникам право безнаказанно отбирать детей у родителей, социального взрыва не избежать. О том, в какую форму отольётся этот бунт, размышляют авторы сборника, составленного критиком и писателем Дмитрием Володихиным.

Если бы ювенальной юстиции не существовало, её стоило бы выдумать. Нет другого социального института, который так дружного ненавидели бы правые и левые, реформаторы и охранители, верующие и атеисты. Это сближает. ЮЮ вдохновила на подвиги и составителя антологии «Дети холодного мира». В основном участники проекта придерживаются метода линейной экстраполяции. Как журналисты, в конце XIX века забившие тревогу: караул, если гужевой транспорт продолжит развиваться с той же скоростью, к 1917 году европейские столицы будут завалены конским навозом до самых крыш! Вот и авторы повестей и рассказов, собранных Дмитрием Володихиным, призывают: люди, будьте бдительны! Если так пойдёт и дальше, со временем ювенальная юстиция подгребёт под себя силовые ведомства, а детей начнут изымать из семей под угрозой оружия. Родители, естественно, не останутся в долгу, поднимут «ювенальщиков» на ножи, а там... Только в «Чужих долгах» Эдуарда Геворкяна сдачи чиновникам дают гении точных и естественных наук, в «Отпустите нас домой!» Анны Ветлугиной — интеллигенты-гуманитарии, в «Отце Ибрагиме» Айнура Сибгатуллина — адвокат-расстрига и сами детишки, а в «Равновесии по Нэшу» Сергея Сизарева — бизнесмен с уголовным прошлым. Впрочем, есть тут и рассказы, выпадающие из общей обоймы. Например, Далия Трускиновская в «Серебряных руках» доказывает, что иногда забрать ребёнка из семьи — и впрямь лучший выход для всех заинтересованных сторон, а Игорь Пронин в фэнтезийном «Достоянии Империи» проводит параллель между ювенальной службой и янычарским войском. Ну а завершает сборник статья Володихина о взаимоотношениях детей и государства в советской фантастике. Новых горизонтов этот очерк не открывает, но для неофитов будет небесполезен.

УДАЧНО

- ЖИВОТРЕПЕЩУЩАЯ ТЕМА
- ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМАТИКА
- НЕСКОЛЬКО НОВЫХ ИМЁН

НЕУДАЧНО

- ОДНООБРАЗИЕ ФАБУЛЬНЫХ ХОДОВ
- ЛИНЕЙНОСТЬ ЭКСТРАПОЛЯЦИЙ
- ЛОБОВОЙ АНТИУТОПИЗМ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ *Не самая ударная из антологий на «детскую» тему, вышедших за последний год, но некоторые произведения могут составить конкуренцию текстам из известных сборников «Русские дети» и «Семьи.net».*

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ДЕТСКОЕ ФЭНТЕЗИ

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Дж. К. Роулинг
Гарри Поттер и философский камень

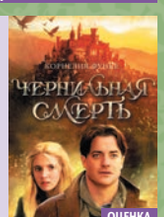
Рассказывать о книге про Гарри Поттера бессмысленно. Но новое русское издание существенно отличается от предыдущих. Широко известные в Сети переводы Марии Спивак обрели, наконец, жизнь в виде книг, заставив заново увлечься историей Мальчика, Который Выжил.

ОЦЕНКА МФ ~

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Корнелия Функе
Чернильная смерть



Финальная часть «чернильной» трилогии. Мегги задержалась в Чернильном мире и не знает, сможет ли вернуться домой. Ведь отец девочки, знаменитый благородный разбойник Перепел, сражается против жестокого Змееглава, нынешнего правителя-узурпатора Омбры...

ОЦЕНКА МФ **10**

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (112) за 2012 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Нил Гейман
Коралина

Маленькая Коралина переезжает с родителями в новый дом, где обнаруживает таинственную деревянную дверь. За ней девочка находит почти зеркальное отражение привычного мира. Дом и сад. Мама и папа. Почти такие же, вот только вместо глаз у них — большие чёрные пуговицы...

ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (20) за 2005 год

Текст: **Василий Владимирский**

Олег Кожин

Охота на удачу

Удача — это стечение обстоятельств, из которого кто-то извлекает выгоду. Неожиданную выгоду, непредсказуемую, что особенно важно. Представьте, что некоторые предметы способны аккумулировать энергию удачи — а группа людей (и нелюдей) научилась собирать её и целенаправленно использовать. Как они отреагируют на появление конкурента, догадаться несложно. О незавидной судьбе юного Герки Воронцова, случайно заполучившего такой артефакт, рассказывает в своём дебютном романе петрозаводский писатель Олег Кожин.

Роман

Жанр: подростковое городское фэнтези

Издательство: АСТ, 2014

448 стр., 2000 экз.

Похожие произведения: Нил Гейман «Сыновья Ананси» Стивен Кинг, Питер Страуб «Талисман»

Мы привыкли к тому, что отечественные фантасты игнорируют «нестоличную Россию». То есть о ней, конечно, пишут, и нередко, — но получается или бледная тень Москвы (Питера), или абстрактный индустриальный «миллионник», лишённый индивидуальности, или такой же безликий «город Глупов» с непременной свиньёй в непросыхающей луже на центральной площади. Последним фантастом, всерьёз погрузившимся во вселенную русской провинции, был то ли Василий Щепетнёв с «Чёрной землёй», то ли Дмитрий Скирюк с «Блюзом чёрной собаки». Давненько это было, однако...

Олег Кожин, он же Хельг, родился в Норильске, через несколько лет переехал в Петрозаводск, столицу Карелии. За последние четыре года опубликовал около полутора десятков рассказов. Неравнодушен к литературе ужасов, постоянный автор онлайн-журнала хоррора Darker. «Охота на удачу» — дебютный роман автора. Казалось бы, есть возможность написать что-то глубоко автобиографичное — или наоборот, насквозь эскапистское, не имеющее ровно никакого отношения к «текущей реальности»: про эльфов и гномов или там про американский фронтир. Кожин, к счастью, избежал обеих крайностей. Действие его книги разворачивается в Карелии, но не в Петрозаводске, а в промышленном городке Сумеречи, «не только не миллионнике, но даже и не стотысячнике», как замечает один из героев.

ПРИ ВСЕХ ОЧЕВИДНЫХ СЛАБОСТЯХ ДЛЯ ПЕРВОГО ОПУБЛИКОВАННОГО РОМАНА — СОВСЕМ НЕДУРНО

Особой кучерявостью фабула романа не отличается. Здесь всё просто: герои бегут — злодеи догоняют. Герка Воронцов ещё не успел решить, по какому пути двинется после средней школы, когда капризная Фортуна сделала выбор за него. Вчерашний школьник стал владельцем драгоценного артефакта, а заодно — объектом охоты для могущественной тайной организации с филиалом в Сумеречах. В кратком пересказе — трэш трэшем, клейма негде ставить. Но главная фишка «Охоты на удачу» не в том, что происходит с персонажами, а в том, где разворачивается действие. Став избранным, Герка, как и положено подростку в процессе мистической инициации, начинает видеть изнанку привычного мира, где знакомые предметы отбрасывают странные, тревожащие тени, а совы совсем не то, чем кажутся. Выясняется, что крошечные Сумеречи населены мифологическими чудовищами гуще, чем Москва в «Ночном дозоре». Городской сумасшедший оборачивается непобедимым бойцом, директор библиотеки командует живыми куклами, на свалке окопался тролль, в канализации — дэвы-гастарбайтеры, и так далее, и тому подобное. В общем, есть где разгуляться сумеречной авторской фантазии. В то же время Кожин не забывает и об атмосфере провинциального городка на северо-западе России — с его запущенными парками, умирающими фабриками, растущим поголовьем гопников, древними, многократно искажёнными легендами и урбанистическими ландшафтами.

> *— Эй, пацан, есть пять рублей?!*
> *В голосе не было угрозы или агрессии. Просто он раздался внезапно, со спины, у самого уха, заставив Герку Воронцова испуганно вздрогнуть. Неосознанно, на уровне базовых инстинктов выживания в городских джунглях, по-черепашьи втянулась голова... В кедах, бывших и без того на размер больше, стало совсем просторно — в предчувствии беды поджались пальцы на ногах. Потому что такие, безобидные на первый взгляд, вопросы никогда не сулят ничего хорошего тому, к кому обращены.*

Переход от «малой формы» к крупной дался писателю непросто. Регулярно возникает ощущение, что все тайны уже раскрыты, загадки разгаданы, героям больше некуда двигаться — впереди неизбежный глухой тупик. Но всякий раз автор каким-то чудом выворачивается, в последний момент прорывает сжимающееся кольцо — точно так же, как его главный герой, счастливчик Герка. Дебютанта выручает образность мышления: стоит читателю заскучать от монотонности ритма, как на страницах книги появляется то троица гопников, сливающаяся в трёхглавого Горыныча, то саркофаг провинциальной мэрии, то старые аттракционы, которые напоминают «гигантских чешуйчатых рептилий, изнывающих от жары»... Авторству Кожина принадлежит и несколько чудесных неологизмов — например, ёмкое словечко «некрополит». Атмосферность, яркость декораций и то, с какой изобретательностью Олег вплетает мифологемы в полотно обыденной жизни, с лихвой искупает прямолинейность сюжета. В общем, при всех очевидных слабостях для первого опубликованного романа — совсем недурно.

ТРЕТИЙ ПОШЁЛ!

На самом деле «Охота на удачу» — третий роман Олега Кожина. Первый, «32-й, дополнительный», был разослан по всем редакциям, чьи координаты автор сумел отыскать, но так и не привлёк внимания. Вторая книга с рабочим названием «Шаманы» написана полностью, но окончательно пока не вычитана. И только с третьим романом удача улыбнулась Олегу — благодаря тесным контактам редактора «Астрели-СПб» Ирины Епифановой с онлайн-журналом Darker.

> *— Логику придумали люди. А удачу придумали боги. Или, может быть, это что-то вроде стихии, как шторм или цунами, например. И вообще, если говорить о логике... знаешь, если бы я сотворила этот мир, я сделала бы его гораздо более логичным. Вот почему я гоняюсь за удачей чуть ли не с пелёнок, а вижу её с гулькин ху... нос, а ты, ничего об этом не зная, выхватываешь главный приз? Где логика, где разум? Где справедливость, в конце концов?*
>
> ***Лилька-Ирландия***

«Охота на удачу» — любопытный пример смешения жанров. Городское фэнтези, мистика, хоррор... В последние годы наши читатели настороженно относятся к такому синтезу в исполнении отечественных авторов — хотя легко прощают его Стивену Кингу, Чайне Мьевилю или Нилу Гейману. Впрочем, пример «Ночного дозора» позволяет надеяться, что и эту книгу удача не обойдёт стороной.

УДАЧНО

- АТМОСФЕРНОСТЬ
- ОБРАЗНОСТЬ
- СИНТЕЗ ЖАНРОВ

НЕУДАЧНО

- ЛИНЕЙНОСТЬ СЮЖЕТА
- СТАНДАРТНОСТЬ КВЕСТА

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Текст: **Владимир Пузий**

Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology

Зеркальные очки

Мир будущего — страшный, суровый, непредсказуемый. По какому бы сценарию ни пошли события, нас не ждут ни Мир Полдня, ни ура-будущее, описанное в западных пап-журналах. Просто потому, что из нынешнего «здесь и сейчас» в утопию не перепрыгнуть. И поэтому единственное, что остаётся здравомыслящему фантасту, — снять наконец розовые очки, надеть зеркальные и пристально вглядеться в то самое «прекрасное далёко».

Антология

Составитель: Брюс Стерлинг

Жанр: киберпанк

Год издания на языке оригинала: 1986

Переводчики: А. Гузман, С. Красиков, Н. Кудрявцев, О. Ратникова

Издательство: «Фантастика Книжный Клуб», 2014

Серия: SF

384 стр., 1200 экз.

Похожие произведения: рассказы Брюса Стерлинга рассказы Уильяма Гибсона

УДАЧНО

- СТИЛЬНЫЕ И УМНЫЕ ТЕКСТЫ
- КАЧЕСТВЕННЫЙ ПЕРЕВОД

НЕУДАЧНО

- ОДИН ИЗ ТЕКСТОВ — УВЕСИСТЫЙ ФРАГМЕНТ РОМАНА ДЖОНА ШИРЛИ
- БЕЗВКУСНАЯ ОБЛОЖКА

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

Мы привыкли к тому, что киберпанк — это стильные тексты с панковатыми хакерами, у которых в затылке пара разъёмов для компа, в кармане джинсов — пакетик фантастического наркотика, а за окном комнатушки — уродливый мегаполис. Однако, как водится, исходный, истинный киберпанк выглядел несколько иначе, и отнюдь не продвинутый компьютерно-футуристический антураж считался главным его признаком.

Чтобы это уяснить, в идеале надо, конечно, прочесть тот корпус киберпанковских текстов, который худо-бедно, но всё же издали на русском за последние годы. Ну а желающим получить квинтэссенцию жанра достаточно прочитать «Зеркальные очки» (1986) — программную, культовую антологию, составленную Брюсом Стерлингом.

Из двенадцати текстов, вошедших в неё, раньше на русском издавались пять, но «Фантастика» сделала новые переводы (на мой взгляд, более удачные), да и в любом случае тут важна вся картина в целом, а не отдельные кусочки витража. Первое, что ждёт среднестатистического читателя фантастики, — шок. Типичных киберпанковских рассказов — тех, которые с хакерами и футуристическим мегаполисом, — здесь не так уж много. Зато есть, к примеру, история о советском Космограде на земной орбите, пастиш на «Собор Парижской богоматери» в далёком будущем, рассказ-легенда о великом трикстере Гудини... Как сказал с удивлением один мой знакомый, оказывается, киберпанк — это не только «о чём», но и «как». И здесь отдадим должное переводчикам, которые это «как» весьма стильно передали, со всеми жаргонизмами и неологизмами.

Второй, не столь очевидный нюанс связан с тем, что киберпанковские тексты — при всём их продекларированном бунтарстве — очень плотно привязаны к общекультурному контексту. Работа с символикой, литературные, исторические, религиозные отсылки — неотъемлемая часть вошедших в «Зеркальные очки» рассказов. Причём это не только презренная многими поп-культура, как в «Континууме Гернсбека» Уильяма Гибсона или в «Истории Гудини» Руди Рюкера. Скажем, «Красная звезда, зимняя орбита» Гибсона и Стерлинга отсылает нас к реалиям холодной войны и быту Советского Союза, Грег Бир вписывает в «Камень» аллюзии на роман Гюго, а Том Мэддокс в «Глазах змеи» активно использует библейскую символику.

Само название сборника, разумеется, знаковое. Однако «Зеркальные очки» — это не только символ человека, поставившего себя вне закона. Во многих рассказах сборника ключевой темой становится точка зрения, взгляд извне, сомнение в собственных органах чувств. Восьмидесятые годы прошлого века бросили вызов — в том числе и фантастам, которые желали писать современную, актуальную литературу. Относительность восприятия реальности (но не простой солипсизм!) в чём-то была сродни тому изменению картины мира, которое переживали коллеги Стерлинга и Гибсона в начале прошлого века. Тогда пришло понимание того, в каких временных и пространственных масштабах существует человечество, — и ужас перед этими безднами вылился, в частности, в прозу Лавкрафта и писателей его круга. А относительность самого понятия «человек», неизбежные и необратимые изменения, которые ждут нас в будущем, породили киберпанк.

Попытка писать взрослую прозу привела к закономерным результатам: «Зеркальные очки» ничуть не устарели. Сейчас, почти тридцать лет спустя, этот сборник читается с не меньшим интересом. Возможно, он шокирует чуть меньше, поскольку многие из находок и пророчеств киберпанков уже стали для нас привычными — если не в реальной жизни, то в фантастических произведениях. Но это — мощная проза, написанная не ради футурологии как таковой, поэтому вещи класса «Солнцестояния» Джеймса Патрика Келли или гибсоновского «Континуума Гернсбека» и сейчас пронимают до печёнок.

АЛГОРИТМ УСПЕХА

«Зеркальные очки» — один из легендарных долгостроев питерского издательства «Фантастика». Многие годы любители жанра ждали выхода книги, а сам издатель всерьёз сомневался в коммерческой выгодности этого проекта. Реальность, однако, оказалась фантастичнее любых грёз: тираж в 1200 экземпляров буквально размели. И это при том, что обложка у книги, пожалуй, самая отвратительная из всех, что когда-либо выходили под грифом упомянутого издательства.

> *Тёмные зеркальные очки стали символом Движения с начала 1982-го. Причину этого понять нетрудно. Скрывая за собою глаза, зеркальные очки не позволяют силам нормального мира опознать в скрывающемся за ними человеке потенциально опасного психопата. Они — неизменная принадлежность вглядывающегося в солнце мечтателя, байкера, рокера, полицейского — людей, поставивших себя вне закона.*
>
> ***Брюс Стерлинг в предисловии***

ИТОГ

Киберпанк-то, может, и мёртв, но тексты, составившие это течение, выглядят отнюдь не ожившими мертвецами. Очень мощный сборник, обязательный для прочтения любителям «твёрдой» НФ.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

ХОРРОР

Джо Хилл
Страна Рождества

Чарли Мэнкс — лучший друг детей, которые в его «Роллс-Ройсе» отправляются в загадочную Страну Рождества. Но однажды на пути Чарли встаёт юная Виктория Маккуин, срывая маску с его истинного лица. Так начинается противостояние, которое растянется на годы...

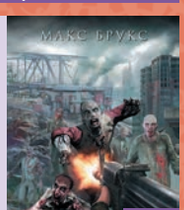
ОЦЕНКА МФ **7**

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Макс Брукс
Успокоение, Ltd.

Рационалистический подход и чётко выдержанный псевдодокументальный стиль выгодно отличают тексты Макса Брукса от традиционного зомби-трэша. Правда, сборник вторичен по отношению к роману Брукса «Мировая война Z», так что читать их стоит друг за другом.



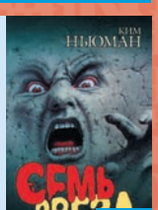
ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (121) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Ким Ньюман
Семь звёзд

Среди тех, кто пишет о вампирах, Ньюман — один из лучших. Тонкая литературная игра, построенная на постоянных отсылках к классике жанра, изящная стилизация под хоррор начала XX века — автор демонстрирует просвещённому читателю завидную эрудицию и лёгкость пера.



ОЦЕНКА МФ **8**

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (8) за 2004 год

Текст: **Владимир Пузий**

Энтони Райан

Песнь крови

Ваэлин Аль-Сорна — сын Владыки Битв, первого меча Королевства, — в десять лет навсегда отправляется в Дом одного из Орденов. Ему суждено стать хранителем Веры, воином без страха и упрёка. Истинно верующим человеком, который не раз будет стоять перед непростым выбором. Одни назовут Ваэлина великим полководцем, другие — гнусным убийцей, но и то, и другое будет лишь полуправдой...

Anthony Ryan
Blood Song

Роман

Жанр: фэнтези

Год издания на языке оригинала: 2013

Переводчик: А. Хромова

Издательство: «Эксмо», 2014

Серия: «Книга-фантазия»

672 стр., 3000 экз.

«Тень ворона», часть 1

Похожие произведения:
Даниэл Абрахам, цикл «Суровая расплата»
Патрик Ротфусс, цикл «Хроники Убийцы короля»

За последние годы в англоязычном фэнтези появилась целая когорта новых авторов, которые, пожалуй, способны потягаться с признанными мастерами жанра. Разумеется, в основном они склонны к более реалистической манере письма: влияние Джорджа Мартина на жанр оказалось слишком серьёзным, чтобы его игнорировать. Но при этом каждый ищет свой путь, свои изобразительные средства. Одни склонны к нарочитому натурализму (наследуя скорее уже Аберкромби), другие уделяют внимание необычным мирам и магическим системам, третьи сосредотачиваются на историях отдельных людей, вовлечённых в водоворот исторических событий.

Энтони Райан — один из писателей, явившихся буквально из ниоткуда. Свой первый роман, «Песнь крови», он продавал в виде электронной версии, и вскоре крупнейшее издательство Penguin заключило с автором контракт — сразу на трилогию. На данный момент первый роман уже переведён на ряд языков — на немецкий, венгерский, турецкий... и вот вышел на русском.

Первое, что бросается в глаза, — обилие слов с заглавной буквы: «Вера», «Орден», «Королевство»... Это способно отпугнуть хоть сколько-нибудь критически мыслящего читателя. Фэнтези — жанр, который очень легко испортить чрезмерным пафосом, и, увы, многим писателям не хватает чувства меры, чтобы вовремя остановиться.

ЭТА КНИГА — ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ РАДИ СЛУЖЕНИЯ ДОЛГУ ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННО ПЕРЕСТУПАЕТ ЧЕРЕЗ САМОГО СЕБЯ

К счастью, Райану — хватило. Более того, чем дальше читаешь, тем отчётливей понимаешь, насколько уместны все эти слова с большой буквы... и насколько же далеки от наших шаблонных ожиданий понятия, ими обозначаемые.

Мир «Песни крови», безусловно, в чём-то напоминает земное средневековье. Здесь есть монашеские ордена (главный герой, собственно, попадает в один из таких), есть свой аналог инквизиции, есть магия, истинная Вера и неверные и тому подобное. Однако главное в романе — не мир, а судьбы персонажей. Райан более тяготеет к Шекспиру, чем к Толкину, вся его книга — это история человека, который ради служения долгу целенаправленно переступает через самого себя и каждый раз оказывается во всё более тяжёлой ситуации.

При этом Райан то и дело обманывает читателя, подсовывая ему вроде бы очевидные ответы на вопросы, которые возникают по ходу действия, и лишь со временем показывая, насколько эти ответы далеки от истины. Нужно быть очень внимательным и не упускать намёков и нюансов. Одни из них «выстрелят» к концу романа, другие явно припасены для следующих томов.

> *И ведьмин ублюдок расхохотался. То не был смех обычного ребёнка, подобный смех вообще не могло исторгнуть из себя ни одно человечье горло. И, услышав этот смех, жители деревни поняли, что обречены.*
>
> *Он призвал молнию, и деревня сгорела. Люди кинулись было к реке, однако он заставил её разлиться от дождей, река вышла из берегов, и людей унесло течением. Но его мести всё было мало, и он призвал ветер с далёкого севера, чтобы ветер сковал их льдом. И когда река схватилась льдом, он пошёл по льду и отыскал лицо своего отца, кузнеца, навеки застывшее от ужаса.*

Не менее охотно Райан использует приём, который называется «недостоверный персонаж». По структуре «Песнь крови» напоминает романы Ротфусса: есть внешняя история-обрамление и есть отдельные истории в общей истории — как основная сюжетная линия. Однако если Квоут, главный герой трилогии Ротфусса, априори рассказывает правду, то в «Песни крови» вы уже к середине начинаете догадываться, что обрамляющий монолог летописца Вернье не очень-то стыкуется с историей Ваэлина.

Собственно, к подобным трюкам Райан прибегает постоянно. К примеру, поначалу типажи героев кажутся вполне узнаваемыми (суровый наставник, юный герой, злобный король...), но вскоре становится ясно: у каждого из сколько-нибудь значимых персонажей немало скелетов в шкафу. Да и мир прост лишь на первый взгляд: мы смотрим на него с точки зрения подрастающего Аль-Сорны и вместе с ним узнаём о тайнах прошлого и о других странах.

Разумеется, книга не идеальна: иногда кажется, что её можно было бы слегка сократить, а кое-где чуть старательнее продумать бытовые нюансы. Но в целом это серьёзная заявка на успех и весьма увлекательная, непростая история. В романе есть промежуточный финал, однако многие линии так и остались незавершёнными — и, если верить аннотации ко второму тому трилогии, впереди нас ждёт немало интересного.

Отдельно нужно отметить весьма качественный перевод Анны Хромовой. Надеемся, что со следующими книгами Райана тоже будет работать она: авторский слог в этом романе не менее важен, чем сюжетная составляющая и развитие характеров.

ИТОГ

«Песнь крови» — книга, на которую я бы советовал обратить внимание не только заядлым любителям жанра фэнтези.

С ПЫЛУ С ЖАРУ

«Песнь крови» — начало трилогии «Тень ворона», второй том которой, «Повелитель башни», выходит на английском как раз в июле нынешнего года.

> *У него было много имён. Ему ещё не сравнялось и тридцати, но история уже сочла уместным наделить его титулами во множестве: он был Меч Королевства — для безумного короля, что натравил его на нас, Юный Ястреб — для тех, кто следовал за ним сквозь все испытания войны, Тёмный Меч — для его врагов из Кумбраэля и — но это я узнал много позже, — Бераль-Шак-Ур для загадочных племён Великого Северного леса, Тень Ворона на их наречии.*
>
> *Но мой народ знал его лишь под одним именем, и это имя звенело у меня в голове непрестанно в то утро, когда его привели на причал: «Убийца Светоча. Скоро ты умрёшь, и я это увижу. Убийца Светоча!»*
>
> ***Вернье***

УДАЧНО

- ЯРКИЕ ХАРАКТЕРЫ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ОБРАЗНЫЙ ЯЗЫК
- ПРОДУМАННЫЙ МИР

НЕУДАЧНО

- ОТСУТСТВИЕ ОРИГИНАЛЬНОЙ КАРТЫ МИРА

ОЦЕНКА МФ 9
отлично

Текст: **Александра Королёва**

Diana Wynne Jones
Enchanted Glass

Роман

Жанр: волшебная сказка

Год издания на языке оригинала: 2010

Переводчик: А. Бродоцкая

Художник: А. Ломаев

Издательство: «Азбука», 2014

Серия: «Миры Дианы Уинн Джонс»

352 стр., 5000 экз.

Похожие произведения: Сюзанна Кларк «Джонатан Стрендж и мистер Норрелл» Диана Уинн Джонс «Дом с характером»

УДАЧНО

- **ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ**
- **МЯГКАЯ ИРОНИЯ**
- **ИСКУСНО ВЫСТРОЕННЫЙ СЮЖЕТ**

НЕУДАЧНО

- **«НЕОПАСНЫЕ ОПАСНОСТИ»**
- **ГРУБОВАТЫЙ ЮМОР НЕКОТОРЫХ СЦЕН**

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Диана Уинн Джонс

Волшебный витраж

Молодой учёный Эндрю Хоуп наследует дом своего дедушки-волшебника вместе с его магическими обязанностями, «областью попечения». Однажды на пороге дома появляется мальчик Эйдан Кейн, которого преследуют странные зловещие существа...

«Волшебный витраж» стал последней книгой Дианы Уинн Джонс, опубликованной при её жизни, — меньше чем через год после выхода романа писательница умерла. Естественно было бы воспринять книгу как своеобразное «творческое завещание» и подведение итогов. Если это действительно так, то похоже, что замечательная сказочница ушла от нас, как говорится, на пике формы и могла бы подарить миру ещё немало отличных сказок.

«Волшебный витраж» — это семейное чтение. Не случайно главных героев в нём двое — взрослый и ребенок. Эндрю Хоуп — молодой наследник волшебника и, как выясняется впоследствии, и сам могущественный маг, на первый взгляд кажется типичным рассеянным «ботаником», но при необходимости проявляет и силу духа, и отвагу, и смекалку. Десятилетний Эйдан Кейн — наследник другой магической династии, сирота со сложной судьбой, но не озлобившийся и не потерявший детскую уверенность в себе. В этом сила персонажей Уинн Джонс: они могут быть чудаковатыми, но никогда не становятся нелепыми и жалкими. Писательница наследует традиции английской литературы, которая всегда благоволила к чудакам, не считая странных личностей ущербными.

С не меньшей любовью выписаны второстепенные персонажи книги — тоже совершенно английские. Чего стоит только домоправительница Хоупа, доставшаяся ему по наследству вместе с домом. Миссис Сток устраивает настоящую войну с профессором, яростно устанавливая в доме свои порядки, — но её «диктаторство» совсем не страшное, да и сама она готова отстаивать интересы нового хозяина Мелстон-Хауса как свои собственные. Таковы и прочие герои — они могут быть совершенно несносными, но злых людей среди них нет, и они все принимают сторону Эндрю и Эйдана, когда это действительно необходимо.

Вообще мир вокруг главных героев оказывается местом уютным и предельно безопасным — редкость для современных детских сказок. Даже при том, что Эйдану и Эндрю грозит нешуточная опасность со стороны жестокого короля фэйри (кстати, слово «фэйри» в книге ни разу не произносится, но совершенно понятно, что это они и есть), впечатление, что всё закончится хорошо, возникает с первых же страниц. В книге много бытовых мелочей, создающих всё то же ощущение английского уюта, — чаепития, деревенские празднества, цветники с розами и огороды с брокколи. Эти повседневные мелочи нужны ещё и для того, чтобы магия казалась на их фоне более реальной. Волшебства в книге, кстати, не чрезмерно много — герои не решают с его помощью все свои проблемы, применяя чары только там, где без них не обойтись.

Выстроена книга безупречно. Все развешенные автором «ружья» в конце концов стреляют там, где надо, — искусством сплести сюжет так, чтобы финал не оставлял никаких вопросов, Диана Уинн Джонс владела всегда. Роман украшает мягкая ирония — Нил Гейман, друг и ученик писательницы, частично унаследовал у неё эту интонацию. Правда, некоторые сцены выглядят странно, иногда даже нелепо — например, драка королевы фэйри с невестой Эндрю Хоупа, темпераментной рыжей девушкой лепреконского происхождения. Но, возможно, дети смогут оценить такой балаган по достоинству.

«Волшебный витраж» — законченная история, с финальным «и жили они долго и счастливо». И всё-таки жаль, что писательница не сочинит ещё пару-тройку книг о приключениях Эндрю и Эйдана — их мир получился настолько симпатичным, что уходить из него не хочется. Волшебная английская повседневность, оказывается, получалась у Дианы Уинн Джонс не хуже, чем сказки о вымышленных мирах.

«Миссис Сток, решившая сегодня ещё разок передвинуть пианино, что бы там Эндрю ни говорил, была страшно раздосадована, когда застала его в гостиной. В отместку она распахнула стеклянные двери и заявила, обернувшись с порога:
— Староваты вы уже комиксы читать!
После чего двинулась в кабинет Эндрю, бормоча:
— Хотя бы вытру пыль с этого компотера!
И принялась сеять смерть и разрушение: складывать первые попавшиеся бумаги в аккуратные стопочки, сыпать брошюры в картонную коробку, которая очень кстати нашлась поблизости, и запихивать все книги, какие только смогла отыскать, в сервант, где Эндрю их никогда не найдёт.»

ВОЛШЕБНИКИ И КОРАБЛИ

«Волшебный витраж» был выдвинут на премию «Локус» в номинации «Подростковый роман», но проиграл книге Паоло Бачигалупи «Разрушитель кораблей». Зато он получил своеобразный «приз читательских симпатий», попав в десятку самых любимых фантастических книг пользователей сайта Goodreads — крупнейшего англоязычного ресурса читательских отзывов.

«— Я хочу стать мудрым, как бабушка и Эндрю, хочу, чтобы у меня была своя область попечения, хочу и дальше узнавать побольше всего удивительного и писать об этом книги, хочу волшебством исправлять то, что иначе не исправишь, и... и заниматься всем остальным, для чего нужно волшебство.
Эйдан Кейн

ИТОГ

Добрая и очень английская сказка для чтения всей семьёй.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

ТЕХНОТРИЛЛЕР

Нил Стивенсон
Вирус «REAMDE»

Играя в онлайновую RPG и продавая прокачанных персонажей, можно заработать немало денег. Но есть геймеры, кто создаёт вирусы, блокирующие файлы жертвы, пока та не заплатит. И когда в «заложниках» оказываются файлы мафиози, игра переходит на иной уровень.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Ольга Онойко
Море Имён

Алей Обереж, админ компании «Ялик», помогает людям достичь самореализации. Но жизнь самого Алея непредсказуема донельзя. Особенно когда на поисковую машину «Ялика» сыплются запросы из параллельных вселенных... И запросы эти требуют немедленного решения.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 3 (115) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Уильям Гибсон
Страна призраков

Старый Гибсон закончился. В его киберпанке идеологическим стержнем было противостояние «человек-система», но в «Стране призраков» мы видим теневое противоборство «система-система». А главные действующие лица романа — лишь пешки в игре более крупных сил.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 12 (52) за 2007 год

Роберт Шекли

В тёмном-тёмном космосе

Robert Sheckley Spacemen in the Dark • **Авторский сборник** • **Жанр:** научная фантастика, политическая сатира • **Переводчики:** Н. Абдуллин, С. Гонтарев, Г. Корчагин и другие • **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014 • **Серия:** «Звёзды мировой фантастики» • **544 стр., 7000 экз.** • **Похожие произведения:** Харлан Эллисон, трёхтомник «Миры Харлана Эллисона», Джордж Оруэлл «Скотный двор»

Ранняя проза одного из самых востребованных в СССР американских фантастов, которая позволит взглянуть на всё его творчество под иным, непривычным углом.

Текст: **Василий Владимирский**

Простите за резкость, но тот, кто первым назвал Роберта Шекли «юмористом» (а был это, скорее всего, кто-то из его американских коллег), — идиот. Сатирик, коллега Свифта и Оруэлла — да, несомненно. Мастер гротеска и парадокса, создатель беспощадных дистопий — разумеется. Но юморист... За единственным исключением в этот сборник вошли рассказы, написанные с 1952 по 1959 год, большая часть которых до сих пор печаталась на русском только на страницах малотиражек. И уже на заре своей карьеры Роберт Шекли зарекомендовал себя как радикальный скептик, готовый усомниться в психической нормальности человечества как вида («Заповедная планета»). Почему именно НФ? Эпоха, когда писались эти новеллы, давала обильный материал для едкого сарказма, а автору научной фантастики было легче избежать обвинений в «национал-предательстве», чем кондовому реалисту. Всеобщая паранойя и взаимная подозрительность времён маккартизма («Под контролем»), сегрегация («Меньшинство»), неоколониализм и ксенофобия («Планета непобедимых»), секретные операции спецслужб вдали от родных берегов («Подарок для диктатора»), власть индустрии развлечений над умами обывателей («Гвоздь программы») — всё это темы ранних новелл Шекли. Ну а заглавный рассказ сборника — это и вовсе история о том, как трое людей, дрейфующих на борту космического корабля в полной темноте, медленно сходят с ума. Вот уж где юмор-то, обхохочешься. Самое печальное, что произведения американского фантаста, созданные шестьдесят лет назад, сегодня так же актуальны — и для США, и для России, и для любой другой страны мира. Люди-то везде одинаковы, как это ни печально.

УДАЧНО
- ЕДКОСТЬ
- САРКАСТИЧНОСТЬ
- ПАРАДОКСАЛИЗМ

НЕУДАЧНО
- УПРОЩЁННОСТЬ СЮЖЕТОВ
- СХЕМАТИЧНОСТЬ ХАРАКТЕРОВ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

В 1950-х автор только готовился к решительному штурму литературных вершин. Ни одного текста, сопоставимого по уровню с «Особым старательским» или «Стражптицей», вы здесь не найдёте. Но для тех, кто всерьёз интересуется историей НФ, это безусловный must read: добавляет кое-какие неочевидные штрихи к привычному портрету «юмориста» Шекли.

Гарри Гаррисон

Пришельцы, дары приносящие

Harry Harrison Strangers • **Авторский сборник** • **Жанр:** научная фантастика, альтернативная история, детектив • **Художник:** В. Еклерис • **Переводчики:** В. Вебер, Г. Корчагин, К. Плешков и другие • **Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2014 • **Серия:** «Звёзды мировой фантастики» • **384 стр., 7000 экз.** • **Похожие произведения:** Генри Каттнер «Изобретатель Гэллегер», сериал «Коломбо» (1968–2003)

Во второй том собрания рассказов Гарри Гаррисона вошли произведения, демонстрирующие творчество классика мировой фантастики с неожиданных сторон.

Текст: **Александра Королёва**

Первый том рассказов Гаррисона — «Планета райского блаженства» — был ценен для наших любителей фантастики тем, что из вошедших в него текстов ранее на русском языке публиковался лишь один. В случае с «Пришельцами, дары приносящими» дела обстоят не так хорошо: новых для нас произведений здесь больше половины, вот только они не фантастические. А тексты, относящиеся к фантастике, — далеко не лучшие образцы творчества Гаррисона. Можно отметить, пожалуй, новеллы «Беглец» (простенькая, но атмосферная, насыщенная деталями хронофантастика), «Послание папы» (альтернативная история об Англии времён викингов) и «Изгой» (в этом рассказе самое интересное — не сюжет, а моральная дилемма героя, врача, лишённого лицензии за неудачный эксперимент на людях). Остальные тексты либо слишком просты по сюжету и неглубоки по смыслу, либо представляют малоценный вне контекста стёб писателя над собой и коллегами. Так, в рассказе «Год 2000-й в Бирмингеме» Гаррисон изображает попойку на годовщине местного клуба любителей фантастики глазами вновь пришедшего Иисуса Христа, «Всё напечатанное мною суть истина» — самоирония насчёт соперничества писателей, «Обед в Будапеште» — наполненный чёрным юмором рассказ-подарок на день рождения давнему другу и коллеге Брайану Олдиссу.

Все остальные, ранее не публиковавшиеся у нас рассказы Гаррисона не имеют отношения к фантастике. Это небольшой ироничный цикл об организации КБОКК, помогающей изобретателям-шарлатанам, а также детективные и остросюжетные истории, которые явно сочинялись автором как халтурка на скорую руку. Детективные шарады здесь весьма просты, и в их разгадывании можно посоревноваться с героями. Впрочем, если книга попадёт в руки любителю фантастики, но не детективов, это удовольствие пройдёт мимо него.

УДАЧНО
- ДИНАМИЧНЫЕ СЮЖЕТЫ
- ЮМОР И САМОИРОНИЯ
- ЖАНРОВОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

НЕУДАЧНО
- НЕДОСТАТОК СОБСТВЕННО ФАНТАСТИКИ
- ПРОСТОТА ФАБУЛ
- ОТСУТСТВИЕ СМЫСЛОВОЙ ГЛУБИНЫ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

ИТОГ

Книга представляет ценность только для преданных фанатов Гарри Гаррисона.

А ВЫ ЧИТАЛИ?

НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ

Гарри Гаррисон
Планета райского блаженства

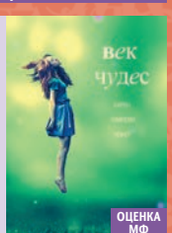
Сборник рассказов классика фантастической литературы, многие из которых ранее не публиковались на русском. Старомодные и наивные, но заражающие оптимизмом и бодростью духа тексты, обязательное чтение для любителей Золотого века американской фантастики.

ОЦЕНКА МФ 7

РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (130) за 2014 год

ВАРИАНТ РЕДАКЦИИ

Карен Томпсон Уокер
Век чудес



Катастрофа пришла неожиданно. Никто из учёных не мог предположить её возможность, никто не ожидал, что известные нам законы природы могут быть нарушены таким образом. Жить в эпоху перемен — проклятие, и юной Джулии предстоит прочувствовать это на себе сполна.

ОЦЕНКА МФ 9

РЕЦЕНЗИЯ в № 2 (114) за 2013 год

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джулия Чернеда
Глаз паутины

Эсен — представитель Паутины, расы матаморфов-долгожителей, способных принять любую форму и живущих ради сбора информации. В миссии на планету Краос Эсен сталкивается с человеком Полем Рэджемом, и между двумя непохожими существами завязывается дружба.

ОЦЕНКА МФ 8

РЕЦЕНЗИЯ в № 4 (20) за 2005 год

Текст: **Владимир Пузий**

Хидэюки Кикути

Собрание призрачного меча

Жизнь самурая подчинена строгим и безжалостным правилам. Они превыше всего — плотских желаний, низменных чувств... Порой даже превыше законов природы. Но, может, в том-то и заключается сила этих правил: когда человек, у которого «на поясе длинный меч», сталкивается со сверхъестественным, он знает, как ему поступить.

菊地 秀行 **(Kikuchi Hideyuki)** Yukensho

Авторский сборник

Жанр: кайдан (японские мистические истории)

Год издания на языке оригинала: 2001

Переводчик: Е. Тутатчикова

Издательство: «Гиперион», 2014

Серия: Terra Nipponica

240 стр., 1500 экз.

Похожие произведения: рассказы Акутагавы Рюноске рассказы Эдогавы Рампо

Когда мы беседуем о зарубежной фантастике, рассуждаем о новых тенденциях, сменах течений и прочих высоких материях, мы забываем, что на самом-то деле почти всегда ведём разговор исключительно о фантастике англоязычной. Поскольку другую на русский переводят по чайной ложке в год — и это в лучшем случае. Что творится в фантастике Франции, Испании, Китая, Германии, Филиппин? А бог весть.

Японии в этом плане повезло чуть больше. Хотя японская фантастика популярна у нас, как правило, в виде аниме и манги, однако ещё с советских времён мы помним имена писателей Рюноскэ Акутогавы, Санъютэя Энте, Кобо Абэ и Сакё Комацу. Позднее мы познакомились с творчеством не только Харуки Мураками, но и Эдогавы Рампо, Кодзи Судзуки, Киндзабуро Оэ, того же Кикути... Но всё равно, когда выходят новые книги, отыскать их бывает сложно, ведь издают их не в жанровых сериях, а, например, как современную японскую прозу.

«Собрание призрачного меча» Хидэюки Кикути вышло как раз в таком оформлении. Издательство «Гиперион» давно и весьма успешно работает с японской прозой, как древней, так и современной. Любители-то следят за новинками, а вот в фэндоме они практически неизвестны. Между тем данный сборник — при всей его внешней невзрачности — на мой взгляд, одна из мощнейших книг, которые мне довелось прочесть в нынешнем году. И это — чистейшей воды фантастика.

НЕ ТОЛЬКО «ДИ»

Отечественному читателю Хидэюки Кикути известен прежде всего как автор серии о Ди, охотнике на вампиров. На русском выходили три тома исходных романов и три тома манги. Однако у себя на родине Кикути знаменит ещё и благодаря романам-ужастикам, многие из которых были экранизированы.

ВАМ ДАЮТ НЕОБХОДИМЫЕ КЛЮЧИ, А РАСШИФРОВАТЬ СЛУЧИВШЕЕСЯ ВЫ ДОЛЖНЫ САМИ

Рассказы сборника стилизованы под почтенный и излюбленный в Японии жанр «кайдан» — рассказы о сверхъестественном. Для классического кайдана характерно то, что духи умерших и прочие фантастические существа действуют в сюжете наравне с реальными людьми, а одной из ключевых тем становится месть. Кикути придерживается той же формулы, однако создаёт нечто большее, чем просто удачную стилизацию. Да, тексту свойственна нетипичная интонация, создающая атмосферу времён японского средневековья (по крайней мере, в переводе она присутствует). Однако в построении сюжета Кикути охотно использует приёмы, более характерные для современной прозы, — и делает это виртуозно. Порой это может даже сбить читателя с толку, если тот настроился на прямолинейное изложение с обязательной расшифровкой «что же это было» в конце. Для Кикути характерны не только неожиданные развязки, но и использование фигур умолчания: вам дают необходимые ключи, а расшифровать случившееся вы должны сами.

> *— Сколько мы ни умоляли родителей, их было не переубедить, и когда я в конце концов попыталась при них перерезать себе горло, мой возлюбленный, Вахэй, решительно остановил меня и сказал, что не сдастся до тех пор, пока родители не дадут своего согласия. Вот какой он был человек! Тогда отношение родителей изменилось, и в конце концов они дали своё согласие.*
>
> *Меня убили спустя три дня после этого.*
>
> ***Рассказ «Девушка-тень»***

> *Воину, находящемуся на княжеской службе, даже для тренировок в фехтовании необходимо разрешение главы княжества. И разрешение получить вовсе не так просто. Кроме того, в княжестве существуют свои фехтовальные залы, и, чтобы оставить их и отправиться в Эдо, Дзюдзабуро должен был превосходить своим мастерством всех княжеских воинов.*
>
> *Рёскэ усиленно пытался найти в глубинах своей памяти такого мастера. Однако никто не приходил ему на ум.*
>
> ***Рассказ «Возвращение Дзюдзабуро»***

«Собрание призрачного меча» выстроено как единая книга, поэтому не советую читать рассказы наугад — лучше идти в том порядке, в каком они расположены в сборнике. Из девяти текстов пять представляют собой крупные рассказы (можно даже сказать — небольшие повести), а между ними помещены четыре микрорассказа. При этом финальная история сборника, «Воин с постоялого двора», служит своеобразным завершающим аккордом ко всей книге — печальным и немного пугающим.

Интересно, что Кикути не повторяется: в одном рассказе он поднимается в своей метафоричности до уровня Кафки и Борхеса, в другом создаёт этакий анекдот на тему местных преданий, в третьем строит повествование в виде монолога... Детектив здесь может обернуться историей о призраке, а потом — столь же внезапно — потребовать от читателя работы «серых клеточек». Мрачная история в какой-то момент расцвечивается комическими нотками (к примеру, сценой, когда мать самурая прочит ему в жёны девушку, не зная, что это — призрак)...

При этом рассказы всегда чётко привязаны к историческим и культурным реалиям, наполнены многочисленными деталями быта. Чтобы заработать себе на жизнь, герои Кикути клеят бумажные зонтики, преподают каллиграфию шумным и потным детишкам, моют полы на постоялом дворе. Они отнюдь не ангелы — любят опрокинуть чарочку сакэ, поддаются искушению при взгляде на будущую жену старшего брата, не любят, когда в их жизнь вмешивается родня.

Я нарочно избегаю разговора о сюжетах, поскольку для рассказов Кикути интрига крайне важна. Всякий раз он обманывает читателя — усыпляет его внимание вроде бы рутинным описанием, которое вдруг резко «ломается» вторжением сверхъестественного. Чтобы получить максимум удовольствия, это надо читать самому.

УДАЧНО

- АТМОСФЕРНОСТЬ
- ПОЭТИЧНОСТЬ
- НЕОЖИДАННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ

НЕУДАЧНО

- НЕБОЛЬШОЙ ТИРАЖ

ОЦЕНКА МФ *потрясающе* **10**

ИТОГ

«Собрание призрачного меча» — это девять историй о том, что у мёртвых и живых в Японии есть кое-что общее. А именно — представления о чести. Мёртвый ты или живой, но ты должен вести себя достойно, а там будь что будет.

«Кому же интересно творить по канону?»

БЕСЕДА С МАРИЕЙ СЕМЁНОВОЙ

Наш сегодняшний собеседник — человек, безусловно, известный всем любителям отечественного фэнтези. Ведь это автор, который в своё время создал новое направление российской литературы, причём не только задал его канон, но и до сих пор остаётся самым опытным игроком на этом поле: историк, писатель Мария Васильевна Семёнова. Формальным поводом для встречи стал выход новой книги, поэтому с неё мы и начнём наш разговор.

«ВОЛКОДАВ МЕНЯ ЗА ШКИРКУ ВЫТАЩИЛ»

Почему «Волкодав. Мир по дороге» шёл к читателю так долго, больше десяти лет?

В какой-то момент я сочла эту эпопею завершённой, но затем, посоветовавшись с издательством, всё же решила написать ещё одну книгу. К тому же мне приходилось раз за разом объяснять читателям, о чём же «Волкодав»... А он о том, как человек, который одиннадцать лет шёл к мести и собственной гибели, потому что не видел для себя никакого будущего, опять учится жить. Просто потому, что небо — голубое, а трава — зелёная, это уже повод жить. И я подумала: надо написать книгу о том, как Волкодав, выйдя с каторги, начал превращаться в этого зверюгу мрачного... Но когда герой «явился» на мой зов и пошёл по фабуле, которую я ему приготовила, всё развернулось совсем не так. Он сам говорит в титульной книге, что, мол, четыре года боролся со злодеями, кого-то охранял, кому-то служил... Ещё — вспоминает, как был в большой войне, покрутился во всех этих ужасах. После чего занялся мирным трудом, но опять не всё было гладко, клочья шкуры своей оставлял... Подраться пришлось, конечно, в первой же главе.

Волкодав, кнесинка и все-все-все (фильм 2006 года «Волкодав из рода Серых Псов» режиссёра Николая Лебедева)

Я специально семь лет не смотрела сериал «Молодой Волкодав». Лишь урывками и случайно — и это меня только укрепило в мнении о его качестве. А целиком принципиально не смотрела. Боялась, во-первых, впасть в полемику, а во-

вторых — что сценаристы независимо от меня вышли на то, что у меня было в заготовках. И верно, выяснилось, что до некоторой степени творческая мысль совпала, они его втравили в турнир... Правда, я от этой идеи со временем отказалась, Волкодав у меня деньги трудом зарабатывает. Всегда когда у персонажа есть выбор, я проигрываю в голове последствия, весь этот «веник возможностей», и выбираю самое заковыристое, из чего больше можно выкрутить интересного для сюжета или для характеров всяких «дикообразных» персонажей. Слава богу, с сериалом я ни в полемику, ни в соревнование не впала.

Чтобы заняться «Волкодавом», понадобилось очень серьёзно себя в руки взять. И герой явился на помощь. Правда. Последние годы у меня не отмечены бурным выходом книг, и тому были вполне материальные причины. Медленно уходили родители, с которыми я до невозможности была близка... И жить оказалось не для кого, и творческий полёт стих... В общем, Волкодав меня за шкирку вытащил.

У него как раз есть опыт возвращения к жизни.
И вытаскивания других, да. И в этот раз он проделал такое с собственным автором. Я так разогналась, пока «Мир по дороге» писала, что чуть ещё одну книжку про него не начала. Пришлось сделать превеликое усилие, чтобы героя отпустить. И этот психический разгон я теперь пустила на другой проект. Тот же мир, но весьма слабо узнаваемый: дело происходит за полторы-две тысячи лет до известных по «Волкодаву» событий, в первые годы после падения некоего небесного тела. Об этом периодически в книгах упоминается. И вот в мире воцарилась непрекращающаяся зима. Я долго думала, как облегчить героям жизнь, чтобы они не вымерли в ледяной пустыне. И пришла идея о таких оазисах, горячих ключах, возле которых возникают городки, деревни.

То есть пустыня-«перевёртыш»: в обычной пустыне есть оазисы прохлады посреди жары, а у вас наоборот — очаги тепла посреди холода?
Да, именно так. Небеса перманентно хмурые, люди делятся на тех, кто помнит солнце, и тех, кто его не помнит, и на этом фоне разворачиваются приключения двух братьев, которые, надеюсь, будут интересны читателю.

Мария Васильевна, вы литературная хулиганка, каких мало.
Почему?! *(Смеётся.)*

Даже началось всё с того, что вы буквально «сломали об колено» канон фэнтези, начав книгу тем, чем порядочное фэнтези должно заканчиваться. Конечно, это работало на задумку: жизнь, побеждающая всё, даже достигнутую цель... Но я помню, что впечатление было сильное: сюжет, начавшийся с конца... И сейчас вы, получается, опять весело глумитесь над каноном: вы рассказали совершенно типовой, стандартный постапокалиптический сюжет — таким добром сейчас забиты полки всех магазинов, — только вывернутый нестандартным и неожиданным образом...
Да. Я давала некоторые уже написанные, начальные части этой книги проверенным друзьям, опытным литераторам, почитать. И они говорили, будто знают, что с каким героем случится. И не угадали же! Вся книга построена на том, что предсказуемые, казалось бы, линии сюжета будут развиваться совершенно не так, как думает читатель...

А ещё психология героев типового постапокалипсиса — да и типового исторического фэнтези, если честно, — это психология нашего современника. У вас же, если это мир Волкодава, да ещё в древности, явно будет совершенно иначе, у вас герои по-другому чувствуют, по-другому реагируют...
Собственно, «Волкодав» ведь и зародился как определённый протест. Я имею наглость думать, что более-менее представляю себе менталитет человека прошедших времён. И я обратилась к фэнтези, потому что это наиболее подходящий жанр для того, чтобы такой менталитет показывать. Если написать честный исторический роман так, как, я считаю, его надо писать, то получится «Тот, кого я всегда жду» (коммерческий вариант названия — «Валькирия»). Сколько раз я ругалась с продавцами в магазинах, обнаружив его на полке с фэнтези!.. Нет там никакого фэнтези, у персонажей всего лишь другое мировосприятие.

А ведь большинство авторов этого не учитывают, просто не задумываются, и дают главному герою современную психологию.
И именно поэтому фэнтези — такой... дискредитированный жанр.

А если вернуться к первому «Волкодаву»: книга ведь явно была продиктована потребностью высказаться. У неё был очень сильный посыл, как сейчас говорят, «месседж»: «Жизнь всегда побеждает; пока человек жив, ему есть для чего жить дальше». Можно ли сказать, что остальные книги цикла скорее поясняют отдельные аспекты этого высказывания?
Когда появляется какой-то серьёзный замысел... Нужно некое шило, чтобы заставить героя слезть с дивана и пойти на подвиги, а пока он добивается цели, ему неплохо бы увидеть, что эта цель — всего лишь подход к чему-то большему. Волкодав одиннадцать лет шёл к тому, чтобы отомстить Людоеду, а мысль «уронить» Самоцветные горы ему вообще в голову не приходила. А потом он своими действиями начинает привлекать к себе внимание свыше. Если Конана-варвара, например, направляют его боги, то Волкодав просто живёт так, что постепенно на него с небес начинают обращать внимание. И его постепенно направляют к мысли, что даже богам иногда нужна помощь маленького и слабого человека. Сначала Волкодав учится читать, потом три года сидит в библиотеке, а потом

ДОСЬЕ: МАРИЯ СЕМЁНОВА

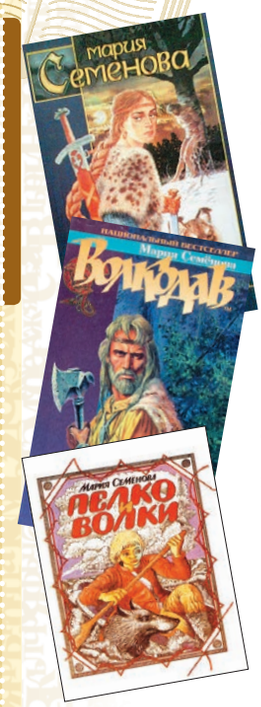
Мария Васильевна Семёнова родилась в Ленинграде в семье учёных. Ещё в школе начала интересоваться историей — сначала викингов, а затем Древней Руси. Отучившись на инженера-электрика по специальности «ЭВМ» в ЛИАП, Семёнова десять лет проработала в НИИ специалистом по информационным технологиям. В 1989 году в издательстве «Детская литература» вышла её дебютная книга — историческая повесть «Лебеди улетают». В первой половине девяностых Семёнова работала переводчиком в издательстве «Северо-Запад» (под псевдонимом Галя Трубицына). Переведя немалое количество зарубежных книг в жанре фэнтези, Семёнова решила сочинить «славянский ответ» — так родился «Волкодав», который выпустило издательство «Азбука» в 1995 году. Роман открыл целый цикл, а также породил межавторский проект «Мир Волкодава». В 2006 году вышел полнометражный фильм «Волкодав из рода Серых Псов», через год — сериал «Молодой Волкодав», снятые по мотивам произведений Марии Васильевны.

Семёнова неоднократно возвращалась к своему любимому герою. Последняя книга, «Волкодав. Мир по дороге», вышла в 2014 году. Семёнова также автор и других циклов — боевиков «Скунс» и «Кудеяр», НФ-триллера «Ошибка „2012“», а также исторических и научно-популярных книг.

За свои произведения Мария Васильевна получила ряд наград: Беляевскую премию-1996, «Аэлиту»-2005, «РосКон»-2008.

В 2007-м вышел телесериал «Молодой Волкодав», где лишь начальные четыре эпизода имели отношение к первоисточнику

Викинги: давняя любовь Марии Семёновой не ржавеет



Ах, эти проблемные обложки...

до него постепенно доходит, что такое Самоцветные горы, что будет, если сломать эти ворота, и он решает, что должен попробовать. И высший духовный момент в его жизни — когда он объединяется со своим мечом, не совсем уже на этом свете находясь, и вышибает эти ворота. И потом его буквально на атомы разносит. А на том свете ему говорят: за такую жизнь и за подвиг вот тебе ещё один шанс и возможность восстановить твой погибший род.

Это последующие книги, развитие сюжета. А «Мир по дороге» и «Истовик-камень»?

По поводу «Истовика» — я долго сомневалась, но по зрелом размышлении решила, что эта книга должна быть написана. В ней отразилась история моей семьи. Когда книга вышла, в издательство приходили письма. Одно из них было с длинным таким буквенно-цифровым кодом вместо обратного адреса. Сводилось оно примерно к следующему: Мария, зона знает теперь, что ты — человек нелёгкой судьбы. Если бы ты не сидела, ты бы так это не написала. Я, конечно, не сидела, но в сталинских лагерях сидел мой дед. И он рассказывал, что с ним рядом учёные мирового уровня лопатой махали. И они, чтобы духовно не сломаться, читали лекции своим сокамерникам. Дед там английский выучил, которого не знал. И мне хотелось это показать. Не борьбу какой-нибудь рудничной мафии — показать, что там герой встречает людей, которые его личность формируют, ограждают от зла душу мальчишки.

Фактически именно они помогли ему не сломаться, остаться человеком.

Да. Причём на каторге он встретил человека науки, а в «Мире по дороге» встречает уже человека веры. Везёт ему непроходимо на хороших людей — в этом в основном и заключается фэнтезийность моих книг.

А вот ещё немного про литературное хулиганство. Почему все книги о Волкодаве начинаются с одной и той же фразы?

А мне так нравится! Просто хулиганство *(смеётся)*. Там же такого хулиганства немерено. Например, в какой-то момент Волкодав читает и пересказывает знаменитые «Чёрные хроники Арды». Это, конечно, не пародия, а скорее дружеский привет автору понравившейся мне книги...

«ПОЧЕМУ БЫ НАМ НЕ ЗАТЕЯТЬ ТО, ЧТО СТАНЕТ ТРАДИЦИЕЙ ДЛЯ НАШИХ ПОТОМКОВ?»

Мы заговорили про менталитет... У западных авторов есть несгибаемая опора — артуровский миф. Этот канон у них не нарушался, не прерывался, и практически любой западный читатель может себя мысленно «продолжить» в те времена. А у нас нет такой возможности, ведь христианизация славянских земель прервала изначальную традицию и практически насильственно задала новую...

Традиция языческих времён рассеяна везде и всюду, и нужно лишь минимальное прилежание и желание, чтобы её обнаружить. Вот взять, к примеру, нынешних неоязычников: их много ругают, иногда и за дело... Да, я прекрасно понимаю: ни то, что они рассказывают, ни то, что считаю истинным я, не соответствует тому, что на самом деле когда-то было. Ну и хорошо! Любая вера, любая религиозная система движется, развивается. Например, какая-нибудь пара в пантеоне — мужское и женское божество — они на одном этапе мать и сын, на другом муж и жена, а потом отец и дочь. Ну, раз так получилось в истории нашей страны, то почему бы нам на этом пепелище не затеять что-то, что станет традицией седовласой для наших потомков? Вообще, я спокойно отношусь к любой религии — до тех пор, пока эта религия не начинает бить себя пяткой в грудь и кричать, что истина у нас, а все остальные — гнусные еретики. А такие тенденции в последнее время наблюдаются.

«Я молюсь своим богам и не посягаю на чужих».

Да, именно, это фраза Волкодава. За ним же стоит одна из самых старших традиций, к тому же он, сидя на каторге, зубами за неё держится, даже до определённого фанатизма. Для него это — единственное, что держит на плаву... Я считаю так: давайте мы в своих языческих поползновениях — у кого они есть — будем признавать право на существование за другими вариантами, давайте не будем пытаться установить какую-то одну истину в тех книгах, в которых пытаемся создавать реконструкции. Давайте не будем плевать в христиан и другие религии, и они пусть от этого воздержатся.

Ещё в артуровской традиции есть архетипический сюжет, точнее, два: это встреча деревенского простачка с мудрым наставником (будь то Артур и Мерлин, Люк Скайуокер и Оби-Ван Кеноби или Фродо и Гендальф), и это пришедшее в упадок королевство и добрый король в изгнании. Есть ли такие базовые сюжеты в славянской традиции?

Сложно сказать. Вот, например, когда в нашей литературе описывают враждебные отношения с соседней державой, начиная от хазар и закан-

Волкодав бывал и таким (иллюстрации Антона Ломаева)

Роман «Там, где лес не растёт» рассказал о молодом соплеменнике Волкодава (иллюстрация Сергея Шикина)

чивая ливонским орденом, то со страшной силой лезет сорок первый год, у некоторых — слегка разбавленный татарской конницей. Сколько раз я тому же Лебедеву (режиссёр фильма «Волкодав». — *Прим. МФ*) доказывала, что настоящая трагедия — это когда недругов пригласили на праздник, а они достали оружие. Так нет — режиссёра заворожили несущиеся конские копыта. В сериале «Викинги» тоже решили разобраться с непокорным соплеменником и устроили на него конный набег. Стыд для любого, кто более-менее в викингах разбирается. Так что у нас любой конфликт с сопредельной державой — это «пришли нехорошие, устроили сорок первый год, а потом наши возьмут Берлин». То есть получается, что наш «базовый сюжет» если и существует, то сформирован был совсем недавно.

И что с этим делать?

Головой думать, а не учебником по истории пятого класса.

То есть все же с нуля создавать канон, полностью заново?

Нет, не с нуля, а посмотреть, какие реально были взаимоотношения с теми же немцами, которые себя вели, как утверждают историки, совсем не как в фильме «Александр Невский», с теми же татарами. Нужно найти что-то нестандартное, благо в реальной истории такого полно! И почему все прут в одни ворота?! Я для себя это называю «литература троечников». Троечник — это человек, который не знает, что он ничего не знает, лягушка, которая сидит по зрачки в болоте, и её кругозор радиусом десять сантиметров. И ей там всё ясно. Если бы эта лягушка оторвала свой лягушачий зад от болота и хоть на кочку влезла — она бы уже на целый метр видела! У неё бы радиус соприкосновения с неведомым и непознанным увеличился бы на порядок. А у нас если появляются хазары, то уже понятно, что эти хазары будут устраивать конный набег и всех резать. «Как по правде было, не знаю и знать не хочу, но книжку напишу».

Наверное, если бы всё было настолько просто — огляделся вокруг и увидел рассеянную везде традицию, — то были бы и другие удачные попытки. А ведь нет. Есть очень сильные авторы, опытные — Александр Мазин тот же, Валерий Елманов, Александр Прозоров… Юрий Никитин начинал когда-то с похожих вещей. Всё равно: у них в это всё не верится.

Тут важно, насколько ты себя там почувствовал «своим», насколько приблизился к тем временам в языке, в изложении. Потому что в книжке о викингах, когда читаешь, как попаданец думает нашими словами, современными, колорит уже совсем не тот. Опять же, такой главный герой, как правило, либо мастер исторического фехтования, либо матёрый реконструктор… А ты возьми мальчика в домашних тапочках, без знания языка и особых умений, с багажом травоядного современного человека, и чтобы при таких обстоятельствах у него железный стержень открылся. Вы не представляете, как я ругалась своё время с Лебедевым, почитав его вариант сценария. Кнесинка в фильме «Волкодав» дерётся, как молодой воин, стройная, подтянутая. А я же её специально описала толстенькой, она привыкла, что её на руках носят. И вот эту «домашнюю курицу» к диким котам бросают. Кнесинка же за Волкодава цепляется, потому что иначе — сожрут-разорвут. И в этой домашней девочке духовный стержень обнаруживается. Мне не столько была интересна её любовная история, сколько нужно было именно этот стержень показать. А в сценарии такого контраста не оказалось, режиссёру хотелось увидеть красивую девушку, которая зубочисткой размахивает. И ещё это ответ тем, кому кажется, что я её историю до конца не рассказала. Это не так. Она там под градом стрел раны перевязывает. Те-

Славянское фэнтези Семёновой выходило в Чехии, Польше, Болгарии

Изобретательный киллер Скунс — герой бурных девяностых

перь это будет самая настоящая правительница, которая видела, как за неё умирают люди, и это в голове засело до смертного часа, этого она не забудет. Вот её главная история.

«ПОЛЕЗНО ОСТАНОВИТЬСЯ И ПОДУМАТЬ: А ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ГЕРОЙ ПОСТУПИТ НАОБОРОТ?»

Насколько я помню, «Мир Волкодава» был одним из первых межавторских циклов. Вы много раз говорили, что того, чего вам бы от этого проекта хотелось, не вышло. Единого и согласованного мира не получилось.

Почему-то некоторые авторы не желали никак со мной советоваться, хотя это оговаривалось с издательством. Я совершенно не собиралась подгибать под себя чужую творческую мысль, но реалии мира всё-таки придуманы мной. Единственное исключение — Павел Молитвин, который проявил безупречную корректность. Когда у него появлялись придумки, он спрашивал моего мнения. И он очень следил за тем, чтобы не пересечь мне дорожку каким-нибудь своим сюжетом. А кроме того, я ведь знаю истинную талантливость участников этого проекта — и вижу, что они сочли возможным занизить творческую планку, а один из авторов вообще скатился чуть ли не до пародирования.

Книги о Волкодаве много раз переиздавались

То есть соавторами вы их не воспринимаете.

Нет. Это даже привело к прекращению творческих и личных отношений, потому что я в издательстве откровенно высказала всё, что думаю. Издательство с ними, видимо, прекратило сотрудничать, и эти товарищи на меня страшно обиделись.

А потом после долгого перерыва появилась книга «Бусый волк», которая формально относится к этому же проекту.

В принципе, да. Её автор — Дмитрий Тедеев, меня с ним познакомили в издательстве. Он имеет отношение не только к литературе, но и к миру боевых искусств, к моему любимому айкидо. Мы с ним быстро нашли общий язык. Но всё равно вы не представляете, сколько нам пришлось переделывать. Он же порывался писать по принципу «а потом все умерли». Я его рассматривала отчасти как своего ученика, и он, я думаю, придерживался схожей точки зрения. И я долго пыталась внушить ему мысль: если у тебя герой хочет что-то сделать, то полезно остановиться и подумать, а что будет, если он поступит наоборот. Вдруг окажется, что если историю направить немножко в другое русло, то станет намного интереснее…

Каждый элемент должен работать на текст, на мысль?

Да, да, на сюжет, на характер, на настроение. Может быть, ты ружьё заряжаешь, которое выстрелит через три эпизода… У нас предполагалась и третья книга, но соавтор как-то в подполье ушёл. Мы даже думали, что герои к Волкодаву в гости поедут в финале. Надеюсь, что мы всё-таки закончим эту трилогию, потому что наработки уже есть.

А исходная идея была Дмитрия?

В общем-то, совместная. Сидели мы, говорили. Оказалось, что один из моментов титульной книги — упоминание младенца, который родился в руднике и где-то там же сгинул, — нам обоим покоя не даёт. Меня эта мысль не покидала, и Дмитрий тоже этот момент «выцепил» и стал о нём думать.

Тедеев очень хорошо вплетает реалии ваших книг в свои произведения. И я заметил, что в «Мире по дороге» тоже есть своеобразная «сшивка элементов», отсылки на книги других авторов…

Это такое усложнение задачи, способ сделать её более интересной. Знаете, у меня есть такая особенность. Когда стихи пишу, люблю себя в какой-нибудь дикий и сложный размер загонять. И точно так же доставляет дикое удовольствие выкручивать историю, когда Волкодав что-то вспоминает. Причём и тут есть хитрость. У человека ведь с годами память блёкнет, поэтому, когда я реконструирую, я описываю события немного не так, как он их в первых книгах вспоминал. И я это сознательно делаю, а не из-за какой-то писательской небрежности.

После провальной экранизации «Волкодава» и компьютерной игры по книге поступали ли ещё какие-нибудь предложения? Создание мультсериала или серии комиксов, например?

Комиксы по титульному «Волкодаву», двенадцать выпусков, причём очень хорошие, давным-давно нарисованы и лежат в недрах издательства. Напечатают ли их к нынешнему перезапуску серии — пока не знаю.

«Я ПОЧУВСТВОВАЛА ЖУТКОЕ ЖЕЛАНИЕ ПОХУЛИГАНИТЬ!»

А что побудило вас перейти в другие жанры: мистический триллер «Ошибка 2012», боевик «Скунс»?

Это забавная история. Боевик «Скунс» родился в лихие девяностые, когда масса интересного происходила во всех областях жизни. Приехала из Москвы моя подруга и рассказала, что за Незнанского детектив пишет. И тут у меня загорелись глаза. Я почувствовала жуткое желание похулиганить на злободневную тему. Спросила: «А драка у тебя там хорошая есть?! Ты мне оставь, я тебе такую картину сделаю — пальчики оближешь!» И с этой драки я начала размышлять над сюжетом: кто бы там мог прийти на помощь герою книги Турецкому, кто был бы этот человек, как бы он там оказался… И в итоге въехал на страницы готовенький Скунс — с биографией и прочими подробностями. А потом кто-то с кем-то поссорился, и писать прекратили. А Скунс как персонаж один стоит большинства остальных. Мы же про него две книги написали, и во второй он чуть ли не в главные герои начал выходить. Отдавать его было жалко, какого-то клона выдумывать — глупо. В общем, украли героя. А потом и новый творческий коллектив канул в Лету.

В «Скунсе» вы тоже изрядно потоптались по канонам жанра?

Естественно. А кому, кроме тех же зашоренных «троечников», интересно писать по канону? Это же просто скучно, по-моему. «Пришёл киллер с пистолетом и пустил ему пулю в лоб» — это же ни в какие ворота. А вот залезть на шестой этаж и вареньем измазать, чтобы выглядело страшнее самого кровавого убийства — и получить тот же результат, только через заход «с левой резьбой»… Вот это интересно.

А дальше «Скунса» дописывали уже без вас, да?

Не то чтобы дописывали. После распада творческого коллектива люди, которые вели второстепенные линии, почему-то решили, что Скунса придумали они, и продолжили писать произведения, уже не замаранные моей фамилией. Я почитала и почувствовала себя полностью отомщённой: они настолько не справились с персонажем, что при чтении я совершенно искренне хохотала. И ещё был странный проект. То же издательство решило: пусть люди пишут о том, что им близко, но где-то в тылах будет действовать агенство «Эгида» и в решающие моменты станет появляться Скунс. Я уточнила, будет ли присутствовать там моя фамилия. Мне ответили утвердительно, но оговорились, что это будет что-то в духе «Проект Семёновой» или «Семёнова представляет». А потом

выходят первые книжки, и я вижу своё имя аршинными буквами на обложке. Это тот случай, когда дела с издательствами стоило бы задокументировать на бумаге. А некоторые из авторов на меня ещё и обиделись. Ведь моё имя на их текстах им нужно было не больше, чем мне самой. Пётр Кожевников и Феликс Разумовский это поняли.

Сходные ситуации. Только «Волкодава» вы отстояли, а «Скунса» решили не отстаивать?
А как я его могу отстоять, не бегать же мне за издателями. Я уповаю на то, что читатель не идиот, он вполне способен сравнить книги и увидеть разницу. Разумный читатель имеет представление о коммерческих процессах и о том, как моя фамилия там появилась.

«ЭТО НАДО НА ГРАНИТЕ ВЫСЕКАТЬ, ПОТОМУ ЧТО БУМАГА СКРЮЧИТСЯ И СГОРИТ»

Вы всё время издаётесь только в «Азбуке». Неужели другие издатели не пытались вас переманить?
Я пару раз ходила «налево» , когда чувствовала, что любовь издательства ко мне утихает (*смеётся*). С меня срочно начинали сдувать пылинки. А сейчас те люди, к которым я ходила, тоже сидят в «Азбуке», теперь и ходить некуда. К тому же не очень я и любитель такой политики.

Издатели внимательно к вам относятся, не мешают контролировать процесс?
Я не слишком стремлюсь его контролировать. Притёрлись, что называется, друг к другу. А самое главное моё завоевание в отношениях с издательствами — что я работаю без редактора. То есть я сама себе редактор, мне доверяют в этом плане, и когда я отдаю рукопись — её читает потом только корректор. И я потом корректуру просматриваю и уже с корректором бодаюсь. Однажды я дома сижу, читаю какую-то корректуру — и на мою ругань с кухни прибегает мать: «Маша, что такое?» Я показываю: «Вот, и вот, и вот, и вот!». Она говорит: «Ну что ж ты так лаешься?» Маме-то, господи, какое дело до этих запятых, всяких переделанных фраз... А перлы же бывают восхитительные, например, был «нож с лезвием по верхнему краю» — я как-то сразу представляю себе эту тётеньку, которая сидит исключительно на трёх стульях и правит у меня боевые сцены, обкатанные перед этим в зале айкидо... В общем, мама была очень возмущена моими дурными манерами... А я там орала: «Убью! Зарежу!», распиналась, что отрежу сначала, что отрежу потом... На другой день прихожу в «Азбуку», иду по длинному-длинному коридору — и слышу из-за двери знакомый голос: «Убью заразу! Зарежу! Задушу! Об стенку!..» Заглядываю. Ну конечно: сидит Логинов, читает корректуру...

В нашем книгоиздании притча во языцех не столько даже редактура, сколько обложки.
О да, это чудесная тема. Я могу долго об этом рассказывать. У меня же ещё и с названиями большая проблема: названия моих книжек ну никто не может запомнить. Так же, как мои экзотические имя-отчество-фамилию. Не было ни одной встречи, где меня бы Мариной Семёновной не назвали. «Вы моя любимая писательница, так вот, Марина Семёновна...» Моя первая книжка называлась «Лебеди улетают». Господи! «Ваша книжка „Пролетали лебеди“... „Улетали гуси“... „Вылетали голуби“ мне очень понравилась...» — ну и так далее. В общем-то, это тоже отдельная тема, это надо на граните высекать, потому что бумага скрючится и сгорит.

Так вот, когда вышла эта книжка «Лебеди улетают», её очень нарядно оформил художник, в своеобразной технике, но очень хорошие картинки. Это был 1989 год. Я её на прилавках вообще не видела. Надеюсь, потому, что её раскупали, как горячие пирожки. Этот же художник оформлял вторую мою книжку. Она называлась «Пелко и волки», вышла

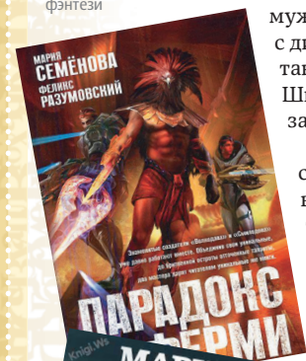
Мир Волкодава велик и обширен

«Бусый Волк» написан совместно с Дмитрием Тедеевым, но издатели решили, что на обложке и одной знаменитой Семёновой хватит

в 1991-м в «Лениздате»... Потом совершенно другой человек пришёл ко мне в гости, я ему дарю эту книжку, а он, сам будучи художником, посмотрел и говорит: «Ну вот, а я её видел в ларьке. И решил, что это про установление советской власти на Чукотке».

Ну вот. Потом уже готовится к выходу книжка «Волкодав». Художник прочитал первую главу... А в первой главе Волкодав у кузнеца старый отцовский молот отбирает. Художник: «А, всё понятно, значит, дальше он будет ходить и всех врагов этим молотком по темечку тюкать». И когда я пришла смотреть обложку, я чуть не упала. Стоит картина — здоровенная, чтобы потом при уменьшении на обложке всё чётко видно было, и на ней откуда-то из кустов вылезает Волкодав с огромным молотком в руках. Что таким делать — не знаю, сваи разве что заколачивать. У кузнеца таких молотков точно не бывает. Да ещё ромбической формы — наверное, чтоб страшнее и чтобы более многофункциональный в бою был. Я ему говорю: «Это чего?» Он говорит: «А всё, поезд уехал, уже не перерисуешь». Мы с ним полдня сидели, придумывали, как из этого молотка сделать хотя бы секиру. И теперь по крайней мере те, кто в курсе, глядя на обложку, могут понять, что это лезвие топора переделано из такого вот молотка.

Ладно. Выходит книжка «Валькирия». Тут уже художник даже первую главу читать не стал, а меня просто попросили в издательстве описать, какой эпизод я хотела бы видеть на обложке. Ну, я, естественно, выбрала самое выигрышное: прекрасная девушка, вся такая воительница, вся в кольчуге, тут пёс должен большой около неё быть, а на заднем плане голый гражданин привязан к берёзе. Что касается гражданина, то он уже не семнадцатилетний юноша, а состоявшийся мужчина. Ну, вроде бы, всё объяснила. Прихожу, смотрю. Тут у меня уже просто пол уходит из-под ног. Ну, девушка — ладно... Хотя он её увешал серьгами, кольцами — а ведь на первой же тренировке говорят, что нужно всё снимать, потому что мало ли за что ты можешь зацепиться — без уха уйдёшь, без пальца, всё что угодно может быть. Ну, ладно, это мелочи. Но что касается гражданина — тут мне, знаете, натурально поплохело. Вместо жилистого профессионала рукопашного боя там свисал с этой берёзы такой пухленький митёк — кошмар какой-то! Верёвки — и между ними свешивается живот! Совершенно отвратительное зрелище. Я говорю: «Это что?» Он: «Ну ты ж сама написала, что он такой уже... мужчина». Я: «Так он что, дожив до этих своих лет, с дивана не слезал, что ли? Он же воин!» То есть это такой несколько усушенный в жилистую сторону Шварценеггер должен быть. Художник надулся, заявил: «Я так вижу».



В соавторстве Мария Семёнова сочиняет не только славянское фэнтези

Вы знаете, что меня спасло? Меня спас женский коллектив издательства. На мои истошные вопли со всех кабинетов начали выплывать тётки, которых заинтересовало, что ж такое происходит. В итоге каждая приходила, выслушивала мою пламенную речь, очки приподняв, вглядывалась, после чего говорила: «Такие мужчины нам не нужны! Исправьте!»

Художник, надувшись, ушёл в другую комнату переделывать. Я одним глазом заглянула — он из какого-то анатомического атласа торс такой мускулистый перерисовывал.

Или когда книга стихов моя выходила. Звонит в какой-то момент Павел Молитвин и говорит: «Они тут обложку нарисовали, я её забраковал». А мне любопытно, я говорю: «Что ж там было нарисовано?» И он рассказывает: «Я к ним прихожу, к художникам, говорю, показывайте обложку, — они показывают: какое-то окошечко открытое, занавесочки розовенькие, рюшечки, оборочки, воланчики, кружавчики... Лиричный-лиричный пейзаж, берёзочка такая кудрявенькая — и пёрышко пуховое планирует. И вот, — Паша рассказывает, — я их спрашиваю: «А вы стихи-то читали?» «А чего их читать, дамские стихи? Что там ещё нарисовать можно?..»

«ВСЁ, ЧТО МНЕ ЗДЕСЬ ПОНАДОБИТСЯ, Я МОГУ СДЕЛАТЬ СВОИМИ РУКАМИ»

А новое переиздание «Волкодава» чаша сия миновала или тоже есть что рассказать?

Ну а как же... Чтобы не размазывать, упомяну только обложку «Истовика», к придумыванию которой я была допущена прекрасным художником Сергеем Шикиным. По изначальному замыслу, на ней Волкодав-каторжник рукой теребил ненавистную цепь. Я принялась доказывать, что за семь лет она успела стать для героя пусть противным, тягостным, унизительным, но... предметом одежды! Что её теребить, да ещё и без выраженного (на лице) желания тут же разорвать и проломить головы недругам?.. И я предложила дать герою в руку орудие труда, а Сергей с этим согласился. В итоге он увековечил на обложке мой личный молоток каменщика, так и не отмытый после складывания печки в 2009 году. Вот такая история...

Печки?

Я последние годы почти безвылазно живу у себя в деревне, как в IX веке, зимой людей вообще неделями не вижу, обо всех делах разговариваю со своими собаками, ну и какие-то ремёсла тех времён осваиваю. У меня там есть собственная печка, почти русская, отличается только формой горнила — не полуцилиндр, а полусфера; есть погреб. В общем, на самом деле не так там всё и плохо, в деревне.

Пощупать, как всё было, — это понятно, но разве сейчас есть смысл уметь складывать печку или, скажем, ставить силки? Ведь мир изменился, и сейчас среднему человеку нужны совсем другие умения и навыки.

Ну, силков я не ставлю — по образу питания я веган-сыроед, уже почти три года. А в остальном вы правы — не обязательно. Только *как* иначе прикажете писать про «там и тогда»? Если ни разу не готовил в горниле дровяной печки, не ходил по снегу босиком, не пил родниковой воды, хотя бы в основах не представляешь себе верховой езды, плавания под парусом, рукопашного боя, основ традиционных искусств и ремёсел?.. Без этого и плодятся инкубаторские фэнтези-боевички, которые на другой день забываются.

Что касается нужности этих умений среднему человеку...

Во-первых, я — не средний человек. Вряд ли средний человек на повседневной основе занимается писанием книг в жанре славянского фэнтези! *(Смеётся.)*

Во-вторых... «Ненужных» умений не бывает в принципе, любое может выручить в самый непредсказуемый момент. Откуда нам знать, что готовит завтрашний день? В 2010 году после страшного урагана наш посёлок месяц сидел без электричества. Так вся улица у меня колбаску и сметану держала в погребе (тогда ещё строившемся). Я только кульки из угла в угол перекладывала, когда смотрела, где надо копать... И те, кто не желал наживать гастрит, сидя на «растворимой» лапше, тащили ко мне крупу и фасоль — сварить в печке, которая вообще не остывала.

Ну и в-третьих. Знаете, насколько *русским* себя чувствуешь, понимая: вот моя земля, мой дом, и *всё*, что мне здесь понадобится, *я могу* сделать своими руками!

А от современных умений и навыков я совершенно не открещиваюсь. У меня и компьютер с Интернетом, и лазерный принтер, и автомобиль, и электроинструмент... Я просто к тому, что от корней отрываться не надо, без этого человеку плохо живётся.

КАК СТАТЬ ГЕРОЕМ?

СЕРИЯ КРЕССИДЫ КОУЭЛЛ «КАК ПРИРУЧИТЬ ДРАКОНА»

Книгу «Как приручить дракона» должен непременно прочитать каждый нормальный Герой, у которого не всегда получаются подлинно Героические подвиги.
Варварская Библиотека

Драконы — опасные твари. Жестокие, хищные, коварные, эгоистичные... Любят пыхать огнём и пожирать принцесс. С ними нужно держать ухо востро, а то можно недосчитаться и ушей, и других частей тела! Но что, если приручить дракона? Скажете, невозможно? Однако герою цикла Крессиды Коуэлл это удалось!

О ЧЁМ МЕЧТАЮТ ПРИНЦЕССЫ?

Жила-была девочка. И от множества других девочек она отличалась тем, что была... Нет, не принцессой, но близко. Папа её — лорд и пэр, мама — леди из семьи пэров, а пэры — это совсем уж высшая британская аристократия, самая знатная и титулованная. Правда, иногда быть лордом и пэром вовсе не означает иметь много денег и спать на шёлковых простынях. По крайней мере, в современном мире. Но юной Крессиде Хэар, дочери виконта Блэкенхема, грех было жаловаться на жизнь — ведь её папочка был солидным издателем, несколько лет руководил концерном Pearson и даже занимал почётнейший пост главы Королевского ботанического сада. Правда, Майкл Джон Хэар имел особые представления о воспитании детей — так, ежегодно вся семья бросала комфортабельный Лондон и отправлялась на собственный островок в Западной Шотландии, где и проводила большую часть лета в небольшом домике. На островке не было электричества, телевизора и телефона, а почтенный виконт добывал пропитание лишь рыбной ловлей. Зато это было так романтично! Ужинали при свечах, и лорд Блэкенхем рассказывал своим детям старинные легенды и страшные сказки — какой простор для ребячьей фантазии!

Любимой легендой Крессиды стала история о пришельцах с далёкого севера, отважных и свирепых викингах, которые основали на Гебридских островах своё королевство. А ещё девочка очень любила сказки о драконах и даже сама их сочиняла, произ-

Крессида Коуэлл с драконом Беззубиком и своей семьёй

Все иллюстрации к серии книг рисовала сама писательница

Одноглазый воин Брехун Крикливый в фильме потерял ногу и руку, а ещё стал кузнецом

вольно соединяя свои фантазии с историями о северных воинах. И когда девочка выросла, закончила факультет английского языка Оксфордского университета и лондонский художественный колледж Святого Мартина, вышла замуж за Саймона Коуэлла и родила дочь Мэйзи (сейчас детишек уже трое), Крессиде захотелось поведать о своих драконах всему миру... Так и появились эти книги.

ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ ВИКИНГОМ?

«Иккинг Кровожадный Карасик III был выдающимся Героем-Викингом. Видный военачальник, умелый боец на мечах и знаменитый натуралист-любитель, он прославился во всех викинговских землях как «Заклинатель Драконов», имеющий таинственную власть над этими странными существами. Но так было не всегда...

«Как приручить дракона»

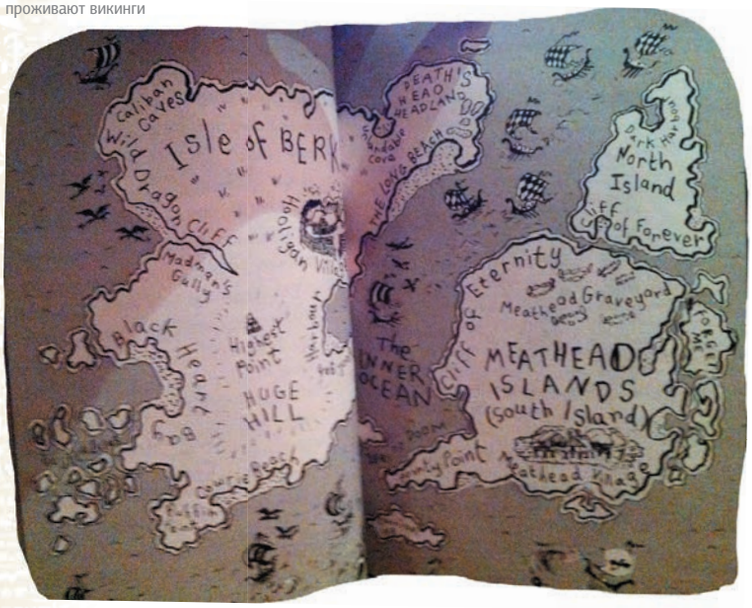
На диком, ветреном острове Олух обитало гордое и суровое племя Лохматых Хулиганов, великих воинов и покорителей драконов. А драконов в те далёкие времена водилось видимо-невидимо! И каких... Огромные мрачные твари парили в небесах, строя гнёзда на вершинах утёсов. Мелкие летучие ящеры шныряли стаями, охотясь на птиц и мышей. А были ещё... тсс!.. великие Морские Драконы, встреча с которыми означала верную смерть. В общем, весёлое было времечко.

Мировая слава к Иккингу и Беззубику пришла после выхода мультфильма от DreamWorks

И жил в те времена на Олухе юный Наследный Принц Лохматых Хулиганов под гордым именем Иккинг Кровожадный Карасик III. И жилось ему нелегко... Ведь нужно было соответствовать высокому званию будущей Надежды и Опоры племени. А как это сделать, ежели ты слаб, робок, уступчив и сверстники дразнят тебя Иккингом Никчёмным? И вот наступает момент, когда Иккинг может доказать всем-всем-всем, а главное — своему отцу, вождю викингов Стоику Обширному, что его единственный сын тоже не китовым усом шит! Что он истинный Хулиган и будущий герой! Для этого надо пройти Испытание, поймав и подчинив себе дракона. Да этим все Хулиганы издавна занимаются, плёвое дело. У того же Стоика аж два дракона — впрочем, на то он и вождь. Правда, цена возможной неудачи высока — неумёху, провалившего обряд Испытания Драконьим Воспитанием, изгоняют навечно. Ведь Племени, чей девиз — «Выживает сильнейший!», не нужны неудачники.

Обряд проходит в три этапа. Сначала испытуемым подростками нужно продемонстрировать своё Воровское искусство, стащив будущего питомца из Драконьих Яслей, где до поры дремлют три тысячи маленьких тварюшек. По одиночке они не слишком опасны, но толпой напоминают стаю пираний: набросятся — до костей обглодают! Сохранив руки-ноги в целости и добыв дракона, юные Хулиганы должны

Карта земель, где проживают викинги



Беззубик наш! Фанаты книжного цикла неустанно подчёркивают его отличия от мультфильма

его самостоятельно выдрессировать. Процесс обучения занимает четыре месяца, после чего начинающему викингу нужно пройти заключительное Торжественное Посвящение в Юные Герои.

Процессу дрессировки поможет книга профессора Дряблинга «Как приручить драконов», украденная великим воином Брехуном Крикливым прямиком из Остолопской Публичной Библиотеки. Великолепная вещь — роскошный фолиант в толстом кожаном переплёте с витиеватыми позолоченными буквами и с большими золотыми застёжками. Увы, вся премудрость упирается в единственный совет на все случаи жизни: «ОРИТЕ НА НЕГО! (чем громче, тем лучше)».

Изрядно натерпевшись страха, Иккинг поймал-таки своего дракона. Правда, тот оказался мелким, невзрачным, да ещё беззубым. И хотя клык у драконьчика всё-таки вырос, но было уже поздно — кличка Беззубик прилипла намертво. Однако Беззубик и Иккинг подошли друг другу как нельзя лучше и вместе пережили самые невероятные приключения! Они убили страшного Морского Дракона, нашли сокровища величайшего пирата Чернобороды Оголтелого, обхитрили жестоких римлян, предотвратили междоусобицу викингов, сражались за Потерянные Реликвии Короля и много ещё чего учудили... Хватило на чёртову дюжину книг, и это, судя по всему, ещё не конец.

ГДЕ ОБИТАЮТ ДРАКОНЫ?

Действие цикла в основном происходит на Островах, расположенных во Внутреннем Океане, хотя в более поздних книгах героев заносит и на Материк. Мир вроде как наш — точнее, сказочный вариант раннего средневековья. Основные герои серии родом из племени Лохматых Хулиганов, живущих на острове Олух — довольно неприветливом местечке. По соседству с Олухом расположены Остолопские Острова, где обитает другое племя викингов — Безжалостные Остолопы, непримиримые соперники Лохматых Хулиганов. Впрочем, в случае опасности племена объединяются и вместе сражаются против врага. На более дальних островах живут совсем уж сомнительные личности вроде диких викингов-пиратов, племени Истериков (полных психов!) и даже каннибалов. Ну а на Материк порядочного викинга даже тюленьей тушей не заманишь — такие там ужасы творятся!

Из всех людей только викингам удалось приручить небольших драконов, которых затем используют для охоты и рыбной ловли. Такие драконы достигают размера собак-лабрадоров. Юные дракончики, которых добывают мальчишки, естественно, не так велики, но со временем подрастают. Драконы могут летать, выплёвывать огонь и до пяти минут проводить под водой. Они разумны, о чём викинги долгое время не подозревали, — Иккинг стал первым, кто выучил драконье наречие. Язык этот довольно сложен и состоит из резких криков, щелчков и других звуков, которые человеку воспроизвести очень трудно. Викинги выделяют несколько видов драконов — Ужасное Чудовище, Змеевик, Громмель, Обыкновенный Корич-

невый, Простой Садовый (на самом деле их гораздо больше, просто викинги до поры этого не знали). Чтобы управляться с питомцами, существуют особые Драконьи Мотивации: Благодарность (драконам она неведома, потому не используется), Страх, Жадность, Тщеславие, Жажда мести, Анекдоты и Загадки.

Помимо обычных охотничьих, существуют ещё огромные летающие драконы (которых, впрочем, уже много веков никто не видел) и Морские Драконы — вот их викингам встретить довелось. Две особи редкого вида Мореддраконус Гигантикус Максимус устроили разборку на острове Олух, и этого зрелища Хулиганы и Остолопы до самой смерти не забудут.

> *Представьте себе зверюгу в двадцать раз больше самого крупного тираннозавра. Это скорее гора, чем живое существо, — громадная, блестящая, злобная гора. Его шкура так густо поросла раковинами, что походила на усеянный самоцветами панцирь, но на суставах и впадинах, там, где мелким ракообразным и кораллам было не за что уцепиться, был во всей красе виден его истинный цвет. Роскошный, тёмно-зелёный, будто цвет самого океана.*
>
> ***«Как приручить дракона»***

КТО ЕСТЬ КТО?

Главный герой цикла — подросток, а затем юноша **Иккинг**, — в отличие от родителей и соплеменников, невелик ростом и не шибко силён, зато обладает героической рыжей шевелюрой. Однако он вовсе не трус и, самое главное, весьма умён (а по меркам викингов — гениален). Иккинг долго считался никудышным бойцом, пока не понял, что его, левшу, неправильно обучали драться. Завладев Штормосаблей своего предка, знаменитого пирата Чернобородa, тоже левши, Иккинг прославился как непревзойдённый мастер клинка. Долгое время у Иккинга был один питомец, Беззубик, а затем появился ездовой летающий дракон Ветробой.

Верный спутник Иккинга — Простой Садовый дракон **Беззубик**. Поначалу он невероятно неказист — крохотный, величиной с пуделя и без клыков. К тому же капризный, непредсказуемый, ленивый, себе на уме… В общем, тот ещё фрукт, зелёный с красным.

> *Стоило только взглянуть в его большие, невинные глаза, опушённые густыми ресницами, и становилось ясно — мораль ему неведома. Такими глазами испокон веков славятся убийцы. Не верите — позовите к себе в друзья крокодила или акулу.*
>
> ***«Как приручить дракона»***

Однако именно Беззубик оказался первым в истории драконом, который нарушил Закон — наплевав на безопасность, по собственной воле пришёл на помощь к Хозяину (общеизвестно, что драконы верны своим повелителям только до разумного предела). А после множества приключений выяснилось, что Беззубик на самом деле — юный Мореддраконус Гигантикус Максимус. Так что он ещё вымахает!

Участник большинства приключений Иккинга — его лучший друг и сверстник **Рыбьеног**. Он сильно косит, страдает от астмы, но имеет довольно изворотливый ум. Рыбьеног не очень силён, но обладает даром берсерка — в горячке боя становится очень опасным бойцом. Его охотничий дракон — добродушный Обыкновенный Коричневый по имени Страхкорова, однако в дальних странствиях Рыбьеногу удалось подчинить себе летающего трёхглавого дракона Тень, который умеет становиться невидимым.

Долгое время жизнь Иккинга отравлял **Сопляк Мордоворот** — самый сильный и ловкий молодой Хулиган, «первый парень на деревне». Отец Сопляка — Толстопуз Пивной Живот, младший брат Стоика Обширного, и Сопляк надеется избавиться от своего кузена Иккинга, чтобы самому стать Вождём. В конце концов Сопляк добивается своей цели, но затем примиряется с Иккингом, даже

СЕРИЯ «КАК ПРИРУЧИТЬ ДРАКОНА»

- Как приручить дракона (How to Train Your Dragon, 2003)
- Как стать пиратом (How to Be a Pirate, 2004)
- Как говорить по-драконьи (How to Speak Dragonese, 2005)
- Как перехитрить дракона (How to Cheat a Dragon's Curse, 2006)
- Как накрутить дракону хвост (How to Twist a Dragon's Tale, 2007)
- Геройский путеводитель по смертельным драконам (A Hero's Guide to Deadly Dragons, 2008)
- Как управлять Мореддраконусом (How to Ride a Dragon's Storm, 2008)
- Как разбить драконье сердце (How to Break a Dragon's Heart, 2009)
- How to Steal a Dragon's Sword (Как украсть драконью саблю, 2011)
- How to Seize a Dragon's Jewel (Как завладеть драконьим сокровищем, 2012)
- How to Betray a Dragon's Hero (Как предать драконьего героя, 2013)

поддерживает его претензии на королевский трон. Дракон Сопляка — Огневица, Ужасное Чудовище.

Злейший враг Иккинга — **Элвин Вероломный**, Высочайший и Смертоноснейший Вождь Племени Отбросов Общества. Точнее, поначалу Элвин притворялся Бедным, Но Честным Крестьянином, но это была только маска…

> *Глаза у Элвина были быстрые, умные, лукавые, усы длинные и щегольские. На его губах то и дело вспыхивала чарующая улыбка (правда, человеку боязливому могло показаться, что в ней чересчур много зубов).*
>
> ***«Как стать пиратом»***

Элвин — великий фехтовальщик и опасный, хитрый, но крайне невезучий злодей. Практически каждое его противостояние с Иккингом заканчивается для Элвина самым плачевным образом. Он а) проглатывается каким-либо жутким монстром и б) теряет какую-нибудь часть тела. Однако все эти ужасы Элвина ничему не учат, и он продолжает по-всякому пакостить Иккингу. Прямо какой-то Доктор Зло…

Среди персонажей саги есть ещё немало колоритных типов. Могучий, добродушный и туповатый **Стоик Обширный** — вождь Лохматых Хулиганов и отец Иккинга. Лучший воин племени, а также постоянный инструктор по всему и вся, одноглазый великан **Брехун Крикливый**. Закадычный друг Сопляка, огромный и сильный, как горилла, **Песьедух Тугодум**, основное достоинство которого — умение пропукать мелодию Национального Гимна Острова Олух. Дедушка Иккинга, главный врачеватель и мудрец племени **Старый Сморчок**, девяноста трёх лет от роду. И ещё множество других людей и драконов, которых Иккинг и Беззубик повстречали во время странствий по Островам и окрестностям.

* * *

Несмотря на то, что книги Крессиды Коуэлл были довольно популярны, мировую известность циклу принесла экранизация повести «Как приручить дракона» — вышедшая в 2010 году полнометражная анимация от студии DreamWorks. Мультфильм Криса Сандерса и Дина Деблуа очень сильно отличается от книги — фактически это совершенно другая история. В фильме викинги сражаются против огромных летающих драконов, и Иккинг становится первым, кому удаётся приручить давнего врага, превратив его в союзника и друга. Здесь появляется девушка Астрид — любовный интерес Иккинга, Беззубик из мелкого дракончика превращается в могучую ездовую Ночную Фурию, Рыбьеног из ровесника главного героя становится взрослым викингом. Много и других изменений… Однако Крессида Коуэлл одобрительно отозвалась об экранизации, написав в своём блоге, что фильм остался «верен духу и настроению книги». Кино, как и книжная серия, — ироничный и поучительный гимн отваге, дружбе, сообразительности. И истинному героизму.

Никакой Астрид в книжной серии нет

Герой мультфильма на несколько лет старше книжного прототипа, к тому же его лишили огненно-рыжих волос, а затем и ноги

Ведущий:
Дмитрий Злотницкий

Появление в 2007 году сервиса comiXology произвело настоящий переворот в индустрии комиксов. Сервис доказал, что цифровые версии могут продаваться ничуть не хуже, а зачастую и лучше, чем бумажные. На виртуальных прилавках comiXology можно было найти более сорока тысяч комиксов, а суммарные продажи превысили двести миллионов копий! И, что особенно важно для нас, сервис дал возможность приобретать комиксы, в том числе и новинки, где бы мы ни находились.

Само собой, успех comiXology не остался незамеченным и за пределами индустрии. Минувшей весной интернет-гигант Amazon приобрёл популярный сервис. Последствия сделки не заставили себя долго ждать и, к сожалению, оказались для пользователей весьма негативными. В обновлённом приложении для Android исчезла оплата карточками, а пользователи iOS и вовсе лишились возможности приобретать комиксы внутри приложения — теперь им нужно переходить на сторонний сайт. На такие шаги Amazon пошёл, чтобы не делиться выручкой с Google и Apple. Но страдают в итоге не столько они, сколько пользователи, — ведь сервис, славившийся удобством, теперь стал куда менее дружелюбным.

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Сын Бэтмена» (Son of Batman, 2014)
В отличие от большинства мультфильмов, выходящих в рамках DC Universe Animated Original Movies, «Сын Бэтмена» достаточно вольно пересказывает сюжет комикса, на котором основан. Это, впрочем, не сказалось на качестве — мультфильм может похвастаться динамичной историей, чёрным юмором и отличным видеоряд.

Оперативный Ведьмак

Пару месяцев назад издательство Dark Horse запустило мини-серию о приключениях ведьмака Геральта. Вскоре она доберётся и до нас. Уже в сентябре издательство «Белый единорог» обещает опубликовать сборник, в который войдут все пять выпусков. Кроме того, «Белый единорог» приобрёл права на вторую мини-серию и путеводитель по миру Ведьмака, которые пока только готовятся к изданию на английском.

Robert Kirkman
The The Walking Dead Volume 2: Miles Behind Us
Сборник
Год выхода на языке оригинала: 2004
Художник: Чарли Адлард
Издательство: «42», 2014
136 стр., 5000 экз.

Роберт Киркман
Ходячие мертвецы. Том второй. Мили позади

Когда под занавес первого тома мы простились с главным героем серии, полицейским Риком Граймсом, его группа хоронила одного из своих членов, которого жизнь в постапокалиптическом мире довела до форменного помешательства. Но когда весь мир оказался во власти ходячих мертвецов, приближается зима, а припасы кончаются, некогда проливать слёзы, и герои продолжают путь в поисках какого-нибудь прибежища.

Да вот только на Земле теперь нет места, где живые люди могли бы чувствовать себя в полной безопасности, и на страницах своего комикса Киркман не устаёт это подчёркивать. Во втором томе жестокий сценарист пару раз даст героям перевести дух и понадеяться, что они нашли место, где смогут осесть и начать новую жизнь, но всякий раз это оказывается иллюзией. Причём зомби обычно виноваты в этом только отчасти. Конечно, они опасны и безжалостны, но ещё большую угрозу представляют люди, в которых зомби-апокалипсис раскрыл худшие черты.

Если первый том серии рассказывал прежде всего о личных бедах конкретных людей, которые отчаянно борются за выживание, то в «Милях позади» начинает явственно проглядывать трагедия всего мира. В нём отныне царит атмосфера паранойи и безумия. Теперь каждый встречный воспринимается как угроза, мало кто отважится протянуть незнакомцу руку помощи, и даже тем людям, которые не пройдут мимо чужой беды, не стоит полностью доверять. Но ещё ужаснее то, как легко и быстро обыватели принимают эти правила игры.

По сравнению с предыдущим томом Киркман куда больше внимания стал уделять персонажам второго плана. Ранее сценарист был почти всё время сосредоточен на Рике и его семье, теперь же ближе знакомит нас с другими членами группы, а заодно вводит в историю несколько новых колоритных персонажей. Правда, надо предупредить: привязываться к действующим лицам «Ходячих мертвецов» столь же опасно, как к героям Джорджа Мартина.

Стоит упомянуть, что в серии сменился художник. После «Дней минувших» Тони Мур уступил пост иллюстратора Чарли Адларду, и замена вышла вполне достойной. Рисуют они в схожей манере, так что, несмотря на смену иллюстратора, визуальный стиль «Ходячих мертвецов», идеально соответствующий их духу, остался прежним.

Итог: серия пока только набирает обороты, но уже производит очень сильное впечатление. То ли ещё будет!

Чарли Адлард остаётся иллюстратором «Ходячих мертвецов» с 7-го выпуска и по сей день

Дж. Майкл Стражински

Супермен: Земля-1. Книга 2

Не секрет, что нынче популярны приближенные к реальности, мрачные версии приключений супергероев. Супермен же самим фактом своего существования противоречит этой моде. Он слишком силён и безупречен, чтобы его можно было подружить с реальным миром, не лишая львиной доли способностей, — а без них какой же это будет Супермен?

Неудивительно, что даже такому мастеру, как Стражински, толком не удалось вписать Человека из стали в мир, близкий к нашему. Первый том «Супермена: Земля-1» получился эпичным и насыщенным действием, но с задачей радикально переосмыслить образ главного героя и адаптировать его под современность не справлялся. Это, впрочем, не помешало графическому роману стать хитом продаж, и Дж. Майкл вскоре взялся писать продолжение.

Во втором томе Стражински заметно изменил манеру повествования. Если прежде всё внимание было сконцентрировано непосредственно на Супермене, то теперь мы в основном наблюдаем за ним со стороны. С точки зрения простых людей, которым он приходит на помощь; соседки, вовсю флиртующей с симпатичным репортёром Кентом; Лоис Лейн, которая подозревает, что новый коллега совсем не так прост, как пытается казаться; армейских чинов, обеспокоенных появлением могущественного пришельца... Супермен при этом предстаёт эдаким современным богом, который живёт среди простых смертных и пытается понять, что же это такое — быть человеком. Тоже, конечно, не слишком реалистично, но в это, по крайней мере, можно поверить.

К тому же, в отличие от первой книги, второй том может похвастаться колоритным злодеем. На сей раз Стражински не стал выдумывать совершенно нового антагониста, как в первом томе, а взял персонажа из обширной галереи традиционных недругов Супермена. Причём одного из самых сильных — Паразита, который способен поглощать любую энергию и потому опасен даже для Человека из стали. Стражински изящно переписал на новый лад биографию злодея, сделав его по-настоящему интересным персонажем. Да и его поединки с Суперменом получились на загляденье.

А на последних страницах комикса мелькнёт и главный противник Супермена — Лекс Лютор, причём предстанет он в весьма неожиданном свете. Это ещё один повод с оптимизмом смотреть на будущее серии.

Итог: Стражински удалось избавиться от львиной доли недостатков первой части, сохранив большую часть её достоинств. На сегодняшний день второй том серии «Супермен: Земля-1» — это, пожалуй, наиболее удачная попытка показать реалистичного и современного Человека из стали.

J. Michael Straczynski
Superman: Earth One Vol. 2

Сборник

Год выхода на языке оригинала: 2012

Художник: Шейн Дэвис

Издательство: «Азбука-Аттикус», 2014

144 стр., 5000 экз.

■ В следующем году в США ожидается выход третьего тома «Супермена: Земля-1»

АЛАБАСТРОВЫЕ ВОЛКИ ИЗ КАЗАХСТАНА

В полку издательств, выпускающих комиксы на русском языке, очередное пополнение. Казахстанская команда SALBEN планирует выйти на рынок с серией Alabaster: Wolves о приключениях юной девушки, которая охотится на всевозможных монстров. Совсем недавно серия удостоилась Премии Брэма Стокера в номинации «Графический роман».

3 готовящихся к выходу комикса о Земле-1

Batman: Earth One, Volume 2

«Бэтмен: Земля-1. Книга 2»
Тёмный рыцарь стал вторым героем после Супермена, который «поселился» на Земле-1. Начальный том за авторством Джеффа Джонса вышел ещё в 2012-м. Сиквел ожидался в прошлом году, но в итоге релиз был перенесён. Во втором томе Бэтмена ждёт встреча с Загадочником и, по слухам, с Двуликим.

Teen Titans: Earth One, Volume 1

«Юные Титаны: Земля-1. Книга 1»
Ближайший релиз проекта «Земля-1» — комикс о приключениях команды молодых супергероев, выход которого намечен на нынешний ноябрь. Отвечает за графический роман Джефф Лемир — он уже работал над несколькими большими сериями издательства DC Comics вроде Justice League Dark и Animal Man. Комиксы не связан с другими сериями Earth One, и в нём не появятся несколько известных Юных Титанов во главе с Робином и Супербоем. В этом мире старшие герои ещё не успели их воспитать и подготовить.

Wonder Woman: Earth One, Volume 1

«Чудо-женщина: Земля-1. Книга 1»
Дебют Чудо-женщины на Земле-1 был намечен на нынешнее лето, но затем его перенесли на будущий год. Основные события должны развернуться на родном острове амазонок, откуда принцесса Диана попыталась бежать вместе с возлюбленным. И теперь Чудо-женщине придётся платить за свою опрометчивость. Сценаристом комикса выступает Грант Моррисон.

ВИДЕОДРОМ

Редактор: **Александр Гагинский**

Диск «Мира фантастики» меняет формат. Вместо того, чтобы выкладывать на них фильмы, мы решили пустить деньги и силы на собственный контент: видеообзоры, киноляпы и интересные факты. Фильм на диске теперь будет выходить нерегулярно — и это, если вы меня спросите, хорошо. Во-первых, последние годы на наш диск попадали в основном середнячки класса «Б». Права на громкие новинки и классику прокатчики соглашались отдавать только за такие деньги, что журнал стоил бы как коллекционный Blu-ray. А во-вторых, в эпоху цифровой дистрибьюции и, что уж греха таить, торрентов — кому нужен диск со старым фильмом? Кино теперь загружают из Сети или смотрят в интернет-кинотеатрах.

Чего мне не хотелось бы лишиться, так это обзоров фильмов на диске, которые представляли собой не простые анонсы, а ретро-рецензии. Обзор новинок призван объяснить читателю, стоит идти на фильм или нет; интонации в нём оценочные, все аспекты фильма рассматриваются с точки зрения «хорошо — плохо». А ретро-обзор пытается определить место ленты в истории жанра, её влияние на последующие работы, описывает режиссёрские приёмы, подтекст фильма, передаёт ощущения и мысли, которые тот вызывает. Такие обзоры полезны, когда ищешь не лучший фильм сезона, а картину в определённом жанре или с определённым настроением.

С этого номера МФ будет регулярно публиковать обзоры классики — старых, подзабытых фильмов, о которых журнал или не писал вовсе, или писал очень давно и мало. Пусть каждый такой обзор будет поводом узнать о фильме или вспомнить его и, может быть, посмотреть. А в одном из ближайших номеров на страницы МФ вернутся «десятки», «сотни» и прочие списки интересных фильмов по темам и жанрам. Уверен, вы откроете в них для себя много нового.

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Космический пират Харлок» (2013)

После такой угарной боевой космооперы Абрамс должен съесть свою треуголку. Если нет треуголки — купить и съесть. Не смотрите на сумбурный анимешный сюжет с пафосом и превозмоганием (западные космооперы в среднем не умнее). Поглядите, как это снято.

НОВОСТИ КИНО

Армагеддец «Человеку-муравью»

Рыдайте, любители английского юмора: Эдгар Райт («Армагеддец», «Зомби по имени Шон», «Скотт Пилигрим») не будет снимать «Человека-муравья». Этот супергеройский фильм должен выйти в июле 2015 года и дать начало третьей фазе киновселенной Marvel. Дата премьеры не изменилась, вот только поставит фильм кто-то другой. Дело в том, что главе Marvel Кевину Файги разонравился сценарий Райта — там-де не хватало других персонажей киновселенной и «ключевой морали». Босс заставил Эдгара всё переписать, но и новая версия его не устроила. Тогда Файги нанял стороннего сценариста, чтобы тот всё переделал и выкинул многие идеи режиссёра. Узнав об этом, Эдгар понял, что творчески самовыражаться ему не дадут, и попросил отставки.

Для фильма это сущая катастрофа. Конечно, в Marvel и раньше меняли персонал как перчатки, но Райт был не простым режиссёром, а движущей творческой силой «Человека-муравья». Черновик сценария они с Джо Корнишем написали аж в 2003-м и все эти годы пробивали в Marvel его воплощение. Более того, сам Файги признавал, что без идей Эдгара студия не взялась бы за фильм о полузабытом герое. То есть прежде райтовское видение фильма его устраивало. Какая чёрная кошка вдруг пробежала между режиссёром и директором студии, пока неясно, но наши ожидания от «Человека-муравья» заметно снижаются.

Фантастические режиссёры и где их найти

Фанатская надежда вспыхнула и сразу потухла: Альфонсо Куарон отказался от лестного предложения поставить фильм «Фантастические звери и места их обитания», ответвление киносерии про Гарри Поттера. Почему боссы Warner Bros. хотели поручить работу этому мексиканцу, понять нетрудно. Куарон снял «Узника Азкабана» — третью часть «Поттера», которую кинокритики считают лучшей (её оценки в прессе — самые высокие из всей Поттерианы), маркетологи — худшей (сборы «Узника» меньше, чем у других фильмов серии), и все без исключения — самой необычной. Альфонсо сделал довольно мрачную и наиболее независимую от первоисточника картину. Как раз то, что надо для «Фантастических зверей», у которых нет такого объёмистого первоисточника, а в основе сюжета лежат странствия мага-биолога Ньюта Скамандера по мрачным закоулкам волшебного мира.

Вот только самому Куарону это оказалось неинтересно. Режиссёр так умаялся на съёмках революционной «Гравитации» (фильм года по версии МФ, если кто не помнит), что в ближайшее время не хочет даже слышать про фильмы со сложными спецэффектами. Теперь остаётся лишь рассчитывать, что Альфонсо уломают делать второй или третий фильм о Скамандере.

КОРОЧЕ ГОВОРЯ

Годзилла довёл
до «Звёздных войн»

Режиссёр нового «Годзиллы» Гарет Эдвардс поставит спин-офф «Звёздных войн», посвящённый, по слухам, наёмнику Бобе Фетту. Премьера этого фильма пока назначена на декабрь 2016 года. При этом сиквел «Годзиллы» Эдвардс тоже собирается снимать. И как только время находит?

Бэтмен
официально против!

Название фильма «Бэтмен против Супермена», устоявшееся в прессе, стало официальным. Прибавился только подзаголовок Dawn of Justice, который русские прокатчики решили перевести как «На заре справедливости». Заодно создатели опубликовали рисунок бэт-костюма, который будет носить Бен Аффлек, и его бэтмобиля.

Новый капитан
на мостике

Третью часть «Звёздного пути», осиротевшую, когда Джей Джей Абрамс сбежал в «Звёздные войны», поставит Роберто Орси. Для него это будет режиссёрский дебют, зато в кинофантастике Орси собаку съел: на пару с Алексом Курцманом он был продюсером и соавтором сценария в «Игре Эндера», «Трансформерах», «Острове» и всё том же «Звёздном пути».

«Варкрафт»: постройка завершена!

Режиссёр Дункан Джонс объявил, что съёмки фильма «Варкрафт» закончены. Теперь наступает этап постпродакшена, который продлится дольше обычного — почти два года. Премьера фэнтезийного эпоса назначена на март 2016-го. По словам продюсера Томаса Тулла, создатели «Варкрафта» осознали, какая мощная конкуренция ждёт их в ближайшие годы (новые «Звёздные войны», «Мстители», «Аватар»), и хотят сделать фильм на славу, а потому спешить не будут. Тем более что команда Дункана Джонса якобы подготовила революционные спецэффекты, которые требуют тщательной проработки.

Пелена секретности, окутывавшая фильм, постепенно спадает. Так, актёр Бен Фостер признался, что в «Варкрафте» он сыграл волшебника Медива. Интервью Фостера проливает немного света на сюжет: «Много лет он защищал страну своей магией. Когда мир вернулся, он ушёл на покой, отложил посох — фигурально выражаясь, позволил пороху отсыреть. Мы встречаем Медива, когда друзья приходят просить его о помощи». Судя по этому рассказу, сюжет фильма — вариация на тему игры Warcraft: Orcs & Humans, где Медив в итоге оказался предателем и «друзья» (Андуин Лотар и Хадгар, главные герои фильма) зарубили его.

ЛОВИМ НА СЛОВЕ: Томас Тулл

Когда-то у игр не было проработанных сюжетов. Трудно было бы снять фильм про Пакмена, правда? Но потом сценаристы стали усложнять сюжеты и предыстории в Mass Effect, Gears of War, Halo, Warcraft... И произошёл прорыв. Так же было с экранизациями комиксов: их держали за второй сорт, но вдруг «Люди Икс» и «Человек-паук» всё изменили. И вот уже знаменитый Кристофер Нолан снимает «Тёмного рыцаря». Таким прорывом должен стать и «Варкрафт» Дункана Джонса. Нам неинтересно снимать очередную экранизацию игры. Мы хотим показать мир, созданный Крисом Метценом и командой из Blizzard, со всей его подробной мифологией. Нас впечатлило, что по Warcraft написано более сотни романов. Вот во что мы хотим вас погрузить. Поэтому мы так тщательно подбирали режиссёра и основу сюжета. Это будет не просто фэнтези, а серьёзная история, которая заставит людей задуматься.

mtg.ru

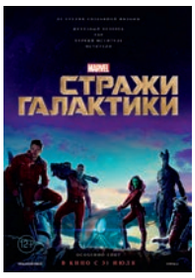
Самый ожидаемый фильм-2014 по версии МФ

MARVEL

СТРАЖИ ГАЛАКТИКИ

Искателю приключений Питеру Квиллу по прозвищу Звёздный Лорд попадает в руки артефакт, принадлежащий злодею Ронану Обвинителю. Теперь на Питера разворачивается настоящая охота. Его единственная надежда на спасение — четвёрка изгоев: воинственный енот Ракета, человекоподобное дерево Грут, красавица-убийца Гамора и могучий Дракс Разрушитель.

Текст: **Алексей Ионов**

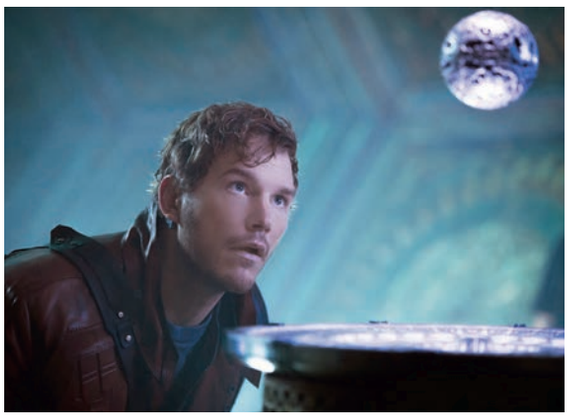


Жанр: супергеройская космоопера
Страна: США
Режиссёр: Джеймс Ганн
Сценаристы: Джеймс Ганн, Крис Маккой, Николь Перлман
В ролях: Крис Прэтт, Зои Салдана, Вин Дизель, Брэдли Купер
Прокат в России: WDSSPR
Премьера в России: 31 июля 2014 года
Возрастной рейтинг: 12+
Официальный сайт: marvel.com/guardians

Стражи Галактики — одна из самых молодых геройских команд во вселенной Marvel. В нынешнем виде они появились только в 2008 году благодаря фантазии сценаристов Дэна Абнетта и Энди Лэннинга, которые объединили нескольких разношёрстных персонажей, никогда ранее не работавших вместе. Комикс приглянулся публике, и уже в 2010 году продюсер Кевин Фейги назвал Стражей в числе кандидатов на экранизацию. А два года назад началась работа над фильмом.

Интерес киноподразделения Marvel к Стражам Галактики вполне объясним — студия стремится разнообразить свой репертуар и с каждым новым фильмом всё чаще выходит за рамки супергеройского жанра. В «Торе» сценаристы заигрывали с фэнтези, а «Первый мститель: Другая война» может сойти за настоящий шпионский триллер. «Стражи», где дело происходит в космосе и на других планетах, — идеальная платформа для развития киновселенной в сторону космической фантастики. Руководство Marvel это прекрасно понимает, поэтому наверняка надеется превратить фильм в начало новой серии.

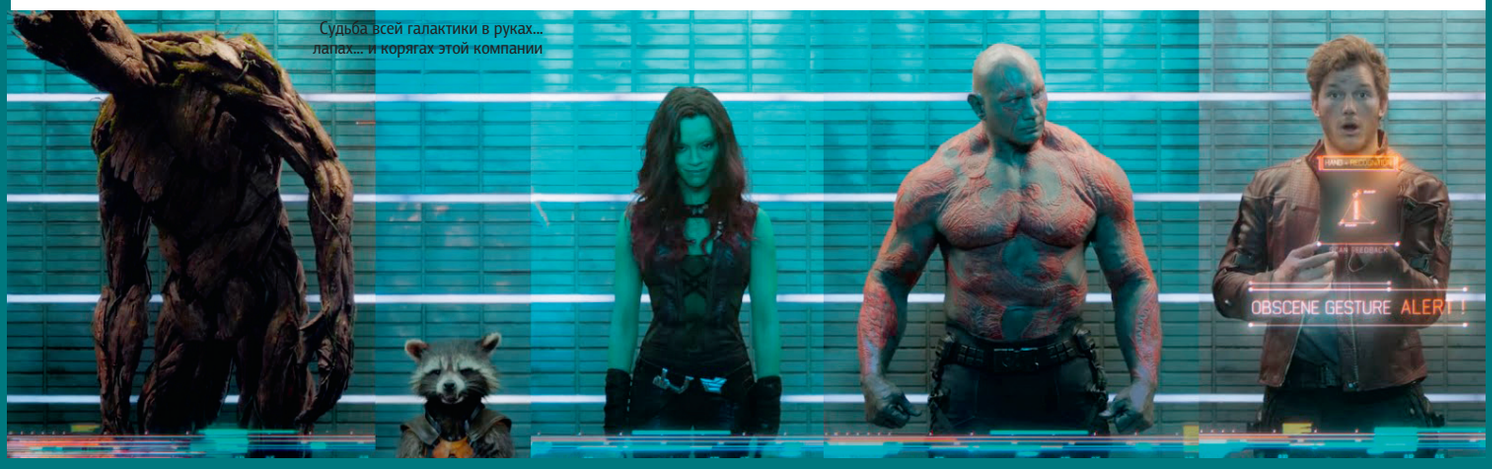
Кого-то может удивить имя человека, выбранного для воплощения столь амбициозных планов. Джеймс Ганн начинал кинокарьеру как сценарист «Рассвета мертвецов» и обеих частей «Скуби-Ду», после чего переквалифицировался в режиссёра и запомнился по комедиям «Порно для всей семьи» и «Супер». Тем не менее Ганн зарекомендовал себя как знаток современной массовой культуры, обладающий собственным стилем и хорошим чувством юмора. Другими словами, Ганн



Джеймс Ганн признался, что при съёмках «Стражей» черпал вдохновение из «Индианы Джонса»

Для роли злодейки Небьюлы звезде «Доктора Кто» Карен Гиллан пришлось побриться налысо

> **Знаете, Джеймс Ганн — именно то имя, которое позволяет мне верить, что вся эта затея сработает. Он совершенно чокнутый, абсолютно выбивается из общего ряда, и в то же время он очень умён, талантлив и вкладывает в работу всю душу.**
> Джосс Уидон



Судьба всей галактики в руках... лапах... и корягах этой компании

Гамора
Также известна как Астральный Самурай, Самая опасная женщина во Вселенной

Место рождения: планета Зен Хоберис
Рост: 182 см
Вес: 77 кг
Оружие: прекрасно разбирается в огнестрельном и холодном оружии.
Способности: благодаря вживлённому в скелет сверхлёгкому металлу, сила и выносливость Гаморы многократно превосходят человеческие. Помимо этого, она непревзойдённый мастер всех известных во Вселенной единоборств. Также обладает ускоренной регенерацией, разбирается в новейших инженерных разработках и компьютерных технологиях.

Артур Сампсон Дуглас
Также известен как Дракс Разрушитель

Рост: 173 см и больше
Вес: 73 кг, после трансформации — до 450 кг
Оружие: мастерски владеет холодным оружием
Способности: сверхчеловеческая сила, выносливость, плотная кожа, регенерация.

Реактивный Енот
Также известен как Реактивный рейнджер, Ракета

Место рождения: генетически изменён на планете Полусвет
Рост: 122 см
Вес: 25 кг
Оружие: отлично владеет двумя лазерными пистолетами.
Способности: обладает невероятными скоростью, обонянием, зрением, слухом и осязанием. Опытный пилот звездолёта, отличный стратег, тактик и лидер.

Грут
Также известен как Монарх с планеты Икс

Место рождения: планета Икс
Рост и вес: меняются
Оружие: не использует
Способности: поглощение древесины, управление деревьями, огнеупорность, высокий интеллект.

Питер Квилл
Также известен как Звёздный Лорд

Место рождения: Земля, Колорадо
Рост: 188 см
Вес: 80 кг
Оружие: у Питера появляется костюм, дающий сверхчеловеческую силу, возможность летать и перемещаться в пространстве, и кроме того, оснащённый встроенным лазерным оружием.
Способности: неординарный ум делает Питера отличным стратегом.

во многом напоминает Джосса Уидона в молодости. Джосс, к слову, кандидатуру одобрил.

Но если имя режиссёра пока мало о чём говорит, то актёрский состав внушает оптимизм. Крис Прэтт (Звёздный Лорд) имеет все шансы вырасти в крупную голливудскую звезду. У Зои Салданы (Гамора) в послужном списке немало ролей в фантастических фильмах — «Аватар», «Звёздный путь», «Пираты Карибского моря». Для роли Дракса Разрушителя, где нужна не блестящая актёрская игра, а крепкие мышцы, был выбран профессиональный рестлер Дейв Батиста. Но уже сейчас понятно, что зрительское внимание украдут два других участника команды — древочеловек Грут и енот Ракета. Оба этих героя созданы при помощи технологий захвата движения и ротоскопирования, а озвучивают их два не последних голливудских актёра — Вин Дизель и Брэдли Купер. Судя по трейлерам, оба персонажа выглядят настоящими и живыми, причём Ракета способен превратиться в одного из самых узнаваемых героев Marvel.

> **Джеймс любит енота, он буквально помешан на еноте. Персонажам-людям придётся серьёзно потрудиться, чтобы угнаться за Ракетой.**
>
> **Джосс Уидон**

Уникальность «Стражей» в том, что на данный момент это единственный проект Marvel, не связанный с другими картинами. Действие разворачивается в той же киновселенной, но на противоположном конце галактики, поэтому ни один из земных героев не примет в нём участие. Однако Джеймс Ганн уже успел пообещать, что на экране появится множество второстепенных персонажей из марвеловских комиксов. А в будущем «Стражей» при желании можно будет познакомить с другими героями. Недаром же в комиксах к команде присоединился не кто иной, как Железный человек. По слухам, Тони Старк мог появиться уже в этом фильме, но этому помешало отсутствие контракта с Робертом Дауни-младшим.

Судя по трейлерам, Джеймс Ганн подготовил захватывающее зрелище с масштабными космическими баталиями, гротескными персонажами и искромётным юмором. Если только трейлер не вместил в себя все самые запоминающиеся моменты из фильма, нас ждёт картина, потенциально способная повторить успех «Мстителей».

ТЕКСТ: КИРИЛЛ РАЗМЫСЛОВИЧ, АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

САМЫЙ СТРАШНЫЙ ФИЛЬМ

КАК СОЗДАВАЛИ «ЧУЖОГО»

История создания «Чужого», как и судьба злополучного звездолёта «Ностромо», изобилует неожиданными поворотами. В ней смешались такие на первый взгляд слабо связанные вещи, как сорванная экранизация «Дюны», успех «Звёздных войн» и случайная встреча с одноклассником. В результате на свет появилась картина, справедливо считающаяся вехой в истории кино. Этим мы обязаны трём людям. Первый — швейцарский художник Ганс Руди Гигер, создавший пугающий и реалистичный образ пришельца. Второй — британский визионер Ридли Скотт, воплотивший на экране зловещие фантазии Гигера и на два часа погрузивший зрителя в атмосферу ужаса и безысходности. И наконец, не стоит забывать про Дэна О'Бэннона — человека, который, собственно, и придумал Чужого.

ЗАРОЖДЕНИЕ ИДЕИ

Дэн О'Бэннон пришёл в кино в начале семидесятых с чёрной НФ-комедией «Тёмная звезда», которую снял с тогда ещё новичком Джоном Карпентером как дипломный проект для киношколы. Карпентер был режиссёром, а О'Бэннон занимался сценарием, монтажом, спецэффектами и сыграл одну из ролей. «Тёмная звезда» была в некотором роде предтечей «Чужого»: она рассказывала об экипаже космонавтов, который борется за выживание в открытом космосе. Картину случайно увидел продюсер Джек Харрис и выделил денег на досъёмку нескольких сцен, чтобы выпустить фильм в широкий прокат. Как позже шутил О'Бэннон, лучшая в мире студенческая картина стала худшим в мире профессиональным фильмом.

Тем не менее «Тёмная звезда» дала толчок кинокарьерам Карпентера и О'Бэннона. Дэну предложил сотрудничество начинающий автор Рональд Шусетт, который купил права на адаптацию рассказа Филипа Дика «Из глубин памяти». О'Бэннон взялся написать сценарий, на основе которого спустя шестнадцать лет и после ряда переделок Пол Верховен снял знаменитый «Вспомнить всё». Заодно

Ганс Гигер — человек, без которого «Чужой» не стал бы культовым. Все неземные существа и декорации в фильме — плод его болезненной фантазии. Художник оставил наш слишком скучный мир в 2014 году

Дэн поделился с Шусеттом своей мечтой: снять продолжение «Тёмной звезды», но уже в серьёзной манере. Источниками вдохновения для О'Бэннона служили ленты «Нечто из другого мира» (отсюда — агрессивный инопланетянин), «Запретная планета» (отсюда — корабль, получающий сигнал с опасной планеты), и «Планета вампиров» (здесь герои тоже обнаруживают гигантский скелет инопланетянина). О'Бэннон также упоминал, что вдохновлялся рассказом Клиффорда Саймака «Свалка», в котором экипаж приземляется на астероид и обнаруживает контейнер с яйцами.

До сценария тогда руки не дошли: режиссёр Алехандро Ходоровски, которому понравилась «Тёмная звезда», пригласил О'Бэннона в Париж снимать экранизацию «Дюны». Полгода О'Бэннон работал в невероятно талантливом коллективе над одним из самых известных неснятых фильмов. Именно здесь он познакомился со многими художниками — Крисом Фоссом, Жаном Жиро и, главное, с Гансом Руди Гигером, чьи работы поразили Дэна до глубины души. Но из-за финансовых трудностей производство «Дюны» закрыли, и О'Бэннон вернулся в США без гроша в кармане. Чтобы не ночевать на улице, Дэну приходилось спать на диване у Шусетта. Вырваться из нищеты можно было только одним способом: написав и в кратчайшие сроки продав какой-нибудь сценарий. Выбор пал на историю с неизведанной планетой и пришельцем.

СЮЖЕТ ВЫЗРЕВАЕТ

Дэн хорошо представлял себе первый акт, где астронавты высаживаются на неизвестную планету и сталкиваются с инопланетянином. Но куда двигаться дальше, он не знал. Шусетт предложил скрестить этот сюжет с другой историей О'Бэннона под рабочим названием «Гремлины». Она рассказывала, как на борт бомбардировщика B-29, отбомбившегося по Токио, проникли гремлины, убили хвостового стрелка и стали продвигаться к носу самолёта. Члены экипажа пытались любыми способами сдержать монстров и довести самолёт до базы. О'Бэннон заменил бомбардировщик звездолётом, а гремлинов — пришельцем.

Но вскоре эта идея завела его в новый тупик: как пришелец мог проникнуть на борт корабля? На помощь снова пришёл Шуссет и предложил шокирующую идею: паразит, который фактически насилует человека. О'Бэннону вариант пришёлся по душе, и он сделал его ещё более омерзительным — паразит вводил в жертву зародыша, который затем вырастал и вырывался изнутри живого человека. У этой идеи были два независимых источника. Во-первых, в Париже О'Бэннону на глаза попался французский комикс, где из груди астронавта вылезал какой-то паразит. Во-вторых, сказались его собственные проблемы со здоровьем — в те дни Дэн страдал болезнью Крона, которая вызывала постоянные боли в животе. Чтобы сделать сцену «изнасилования» как можно более пугающей, О'Бэннон задумал, что жертвой будет мужчина. Таким образом он пошёл против тогдашней традиции хорроров, рассчитанных на мужскую аудиторию, где истязаниям на экране подвергались в основном дамы.

О'Бэннон задумал «Чужого» как фильм об изнасиловании и вообще об ужасе, связанном с сексом. Гигер подхватил идею и сделал голову чудовища настолько похожей на определённый орган, что Фрейд, увидев такое, проглотил бы сигару

В отличие от Рипли, кот был в сценарии с самого начала

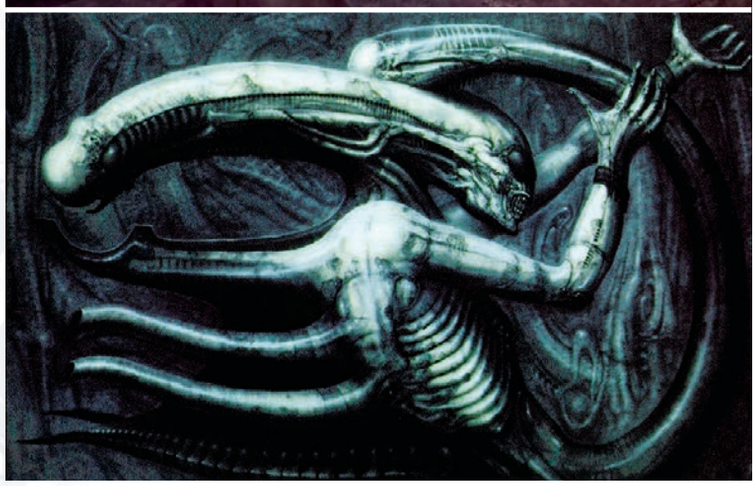
Следующей сценарной проблемой для Дэна стал вопрос, почему герои просто не пристрелили Чужого. О'Бэннон описывал ход своих мыслей так:

> *«Поколения сценаристов до меня уже выработали универсальный ответ — «пули его не берут», что, конечно же, полная ерунда. Патрон «Винчестера» 458 калибра свалит Ти-Рекса на полном ходу, а если не свалит, можно использовать гаубицу. Против Чужого, особенно новорождённого, хватило бы и винтовки для охоты на белок. А у героев было оружие — об этом упоминалось, и хоть я не конкретизировал его тип (лично я представлял нечто вроде лазерных пистолетов), этого хватило бы, чтобы уравнять шансы. Каким бы смертоносным ни было придуманное мной существо, как и любое другое животное, оно вполне уязвимо для пуль. Но, разумеется, я не мог позволить этому случиться. Поэтому я спросил Рона Кобба, что он думает по этому поводу. После нескольких секунд раздумий, он ответил: «А что, если у Чужого вместо крови — кислота, которая разъест корпус корабля?»*

Так проблема была решена — герои не могли использовать оружие, чтобы не уничтожить собственный корабль.

Где-то в это же время О'Бэннон придумал название «Alien» — «Пришелец», «Инопланетянин» или, как мы теперь привыкли, «Чужой». Сперва он рассматривал варианты «Звёздный зверь» и «Нечто на нашем звездолёте», но ни один ему не нравился. Однажды в три часа ночи он писал диалог, где было несколько фраз вроде «Чужой делает то-то», и понял, что это идеальное название. Оно было коротким, ёмким и отражало суть фильма.

Дэн долго не мог придумать развязку. В конце концов он вспомнил роман Майкла Крайтона «Штамм „Андромеда“», где герой в финале пытался остановить систему самоуничтожения подземной лаборатории. О'Бэннон поначалу считал это жульническим ходом — по его мнению, автор не знал, как завершить историю, и отвлёк внимание читателей ядерной бомбой. Но чем больше О'Бэннон об этом размышлял, тем сильнее убеждался: то, что подошло Крайтону, подойдёт и ему.



На Скотта произвёл впечатление гигеровский альбом «Некрономикон», и он попросил художника сделать нечто подобное. Сходство заметить нетрудно

ГЕРОИ-УНИСЕКС

Создавая сценарий, Дэн намеренно не стал прорабатывать персонажей. У них даже не было определённого пола — по умолчанию все шестеро были мужчинами, но в сценарии стояла пометка, что двух актёров можно заменить женщинами (правда, сценарист тогда и подумать не мог, что дамой сделают главного героя). О'Бэннон знал, что будущие продюсеры в любом случае захотят что-то изменить, и если оставить героев на их усмотрение, сюжет наверняка уцелеет. К тому же О'Бэннону было не занимать амбиций: он всерьёз считал, что может сам поставить фильм и тогда уже решит, что делать с героями.

По сценарию имена членов экипажа были такими:

Мартин Роби — *исполнительный офицер (в фильме превратился в Рипли)*
Чез Стандарт — *капитан (Даллас)*
Клив Хантер — *инженер-горнодобытчик (Паркер)*
Джей Фауст — *техник (Бретт)*
Сэнди Мелконис — *коммуникатор (Ламберт)*
Делл Броссард — *навигатор (Кейн)*

В изначальной версии герои «Чужого» были кем-то вроде золотоискателей будущего. Шестеро астронавтов купили подержанный звездолёт «Снарк», отправились к неизведанным планетам и теперь возвращаются на Землю с грузом ценных минералов. По дороге домой они перехватывают странный сигнал и садятся на поверхность небольшого планетоида. Там астронавты находят заброшенный инопланетный корабль со скелетом огромного пришельца внутри. Рядом находится древняя каменная пирамида, по-видимому, построенная давно вымершей местной расой, а на пульте корабля нацарапан треугольник, явно указывающий на неё. В центре пирамиды Броссард обнаруживает огромное яйцо, из которого на него бросается паразит.

В дальнейшем из заражённого вылупляется зародыш Чужого и уничтожает членов экипажа одного за другим — кого-то убивает, кого-то относит в своё логово, где превращает в новые яйца. В живых остаётся лишь один астронавт, Мартин Роби, который взрывает «Снарк» и со словами «Try a little of this, you fucking bastard» («Отведайка этого, чёртов ублюдок!» — попади эта фраза в фильм, наверняка стала бы крылатой) выкидывает Чужого из шлюза. В последней сцене мы видим дрейфующую посреди безбрежного океана звёзд спасательную шлюпку, к днищу которой прикреплено яйцо Чужого…

Сценарий, как нетрудно заметить, очень похож на итоговый фильм. Отличия в основном касаются сцен, где экипаж охотится за Чужим, — тут у О'Бэннона было много типично «хорроровых» идей. Например, техника Фауста должно было расплющить шлюзовой дверью, в результате чего началась бы разгерметизация корабля. В другой сцене Чужой прикрывался ещё живым астронавтом от огнетушителя, а ещё в одной тело, запутавшееся в наружных тросах, билось о наблюдательный купол корабля. К тому же Чужой в представлении сценариста должен был походить на червя с ногами и щупальцами, а корабль Жокеев имел форму гриба.

С художественной точки зрения работе О'Бэннона недостаёт изящества — диалоги примитивны, а персонажи обозначены схематично, и им трудно сопереживать. Но в Голливуде сценарии покупают не за высокий слог, а за идею и возможность её реализации. А это у работы О'Бэннона было не отнять. Над сюжетом он потрудился на славу: каркас его истории выдержал все последующие переписывания.

В ПОИСКАХ ПОКУПАТЕЛЕЙ

5 августа 1976 года О'Бэннон и Шусетт зарегистрировали сценарий в Гильдии сценаристов и начали искать на него покупателя. Но ни одна из крупных студий не проявила интереса к «„Челюстям“ в космосе», как прозвали «Чужого». Только «король фильмов категории „Б“» Роджер Корман был готов купить сценарий и выделить целых 750 000 долларов на производство. О'Бэннон мог бы лично поставить картину, а Шусетт стал бы продюсером. Друзья остались довольны и собирались заключить сделку, попросив для приличия пару дней на раздумья.

Что вышло бы, успей они поставить подпись? По словам самого О'Бэннона, «Чужой» был бы снят «за пару недель на складе» и никто бы о нём сейчас не вспоминал. Но та же судьба, которая разрушила «Дюну» Ходоровского и разорила О'Бэннона, преподнесла авторам подарок. Рональд случайно встретился со своим школьным другом Марком Хаггардом, ставшим к тому времени независимым режиссёром. Узнав про сценарий, он попросил дать его для ознакомления, а вечером того же дня перезвонил, умоляя ни в коем случае не подписывать сделку с Корманом. Хаггард показал сценарий знакомому режиссёру Уолтеру Хиллу, а тот — своим деловым партнёрам Дэвиду Гайлеру и Гордону Кэрроллу. Они заручились поддержкой президента студии 20th Century Fox Алана Лэдда-младшего и приобрели права на сценарий.

Но О'Бэннон с Шусеттом недолго праздновали успех. С самого начала отношения между ними и Гайлером с Хиллом не сложились. У продюсеров не было никакого опыта работы с фантастикой, да и сам О'Бэннон был сложным человеком, не склонным идти на компромиссы. Свою роль сыграл и удар по честолюбию Дэна, которому не дали самому поставить фильм.

Тонкие полупрозрачные щёки Чужого сделаны из… презервативов. Да, в этом фильме даже бутафория намекает на секс

Гайлер и Хилл практически сразу же начали переделывать сценарий О'Бэннона. Первой жертвой стали имена персонажей типа «Фауст» и «Стандарт», которые Хилл сразу же невзлюбил. Так появились всем знакомые Рипли, Ламберт, Паркер, Даллас, Бретт и Кейн. Кроме того, продюсеры решили сделать главного героя женщиной. Затем Гайлер с Хиллом начали избавляться от фантастических элементов, которые им казались трудными для воплощения, — например, от инопланетного звездолёта и мёртвого пришельца. Вместо них в сценарии появились заброшенный земной корабль и сооружение в форме цилиндра, где хранились яйца Чужих. Позже выяснялось, что это был полигон по испытанию биологического оружия. Правда, авторы так и не объяснили, что стало с военными и зачем отправлять за яйцами гражданских. К счастью, в итоге от этой идеи отказались.

Ещё несколько изменений, которые внесли Гайлер и Хилл:

- *Раны на теле Чужого мгновенно регенерируют. Ему абсолютно не страшен огонь — Даллас в упор стреляет в него из огнемёта, но инопланетянин не обращает внимания на пламя.*
- *В этом сценарии у Чужого есть название — Эш нарекает его энцефалоподом.*
- *Между Рипли и Далласом была сцена секса.*
- *Сцена с разгерметизацией осталась на месте, но теперь Чужого спасает Эш, включая сирену.*
- *В финальных кадрах на шлюпке больше нет прикреплённого яйца.*

Но главным изменением стала новая сюжетная линия, которая сыграла, пожалуй, важнейшую роль в судьбе киносерии и предопределила, в каком направлении будут развивать сюжет сиквелы, — да и само появление этих сиквелов. Именно Гайлер с Хиллом ввели седьмого персонажа, андроида Эша, который работал на пока ещё не названную Компанию. Так в фильме появился социальный подтекст: Эш олицетворял корпорации, которые могут быть хуже самых страшных монстров из космоса. «Чужой» в видении О'Бэннона был простой историей о людях, оказавшихся в неудачном месте. Все тайны раскрывались, и для сиквела не оставалось места. Гайлер и Хилл же оставили ряд вопросов без ответов и создали задел для продолжений. О'Бэннон так и не смог заставить себя признать это дополнение. Дэн считал, что оно не принесло ничего полезного в сюжет и разрушило выстроенную им атмосферу. Но его мнение никто не разделил — даже Шусетт оценил вклад Гайлера и Хилла.

Первоначально эта версия сценария держалась втайне от О'Бэннона и Шусетта. Когда Дэн случайно узнал о ней, вспыхнул скандал: оказалось, что авторами сценария были указаны Хилл и Гайлер. Продюсеры заявили, что старый сценарий был ужасным и они купили его лишь из-за сцены рождения Чужого. А потом они якобы полностью переписали работу, и следовательно, основной вклад принадлежит им. Дэн же считал, что его пытаются лишить прав на собственную работу, выдавая сценарий, в котором изменились только мелочи вроде имён, за новый. Формальную точку в этом споре поставил арбитраж Гильдии сценаристов, который признал О'Бэннона создателем Чужого.

РОЖДЕНИЕ ЧУЖОГО

В 1977 году мир кино пережил потрясение: в прокат вышли невероятно успешные «Звёздные войны». Внезапно космическая фантастика вновь стала считаться в Голливуде выгодным вложением средств. Студия 20th Century Fox умудрилась совершить непростительную ошибку, оставив за Джорджем Лукасом все права на франшизу, и теперь отчаянно искала хоть какой-то аналогичный проект. Единственным сценарием про космос, уже купленным и готовым к запуску, оказался «Чужой». Так что, как ни удивительно, фильм появился на свет в том числе благодаря Джорджу Лукасу.

События стали развиваться крайне быстро. Под картину был выделен начальный бюджет в 4,2 миллиона долларов, и начались поиски режиссёра. Кто-то сразу отказывался, кто-то предлагал снять обычный ужастик категории «Б», что не устраивало студию, сделавшую «Чужого» приоритетным проектом. В итоге работа досталась Ридли Скотту, который к тому времени снял более двух тысяч рекламных роликов и хорошо зарекомендовал себя дебютной лентой «Дуэлянты». Скотт вскоре представил свои «Ридлиграммы» — раскадровки сценария, которые так впечатлили студию, что она увеличила бюджет в два раза.

О'Бэннон рьяно участвовал в создании фильма. Он показал Скотту свой изначальный сценарий и убедил вернуть мёртвого пришельца и его корабль. А когда решался вопрос, как должен выглядеть Чужой, О'Бэннон показал режиссёру вдохновивший его сборник работ Гигера. Рисунки поразили Ридли. Невзирая на сопротивление студии, считавшей творчество художника отвратительным и аморальным, Скотт незамедлительно нанял его. Гигер создал облик не только ксеноморфа, но и инопланетного корабля, Космического жокея, лицехвата и яйца Чужого. Вместе с Гигером к проекту присоединились знакомые О'Бэннону со времён «Дюны» художники Крис Фосс и Жан Жиро. Вместе они образовали настоящую команду мечты, работавшую в полную силу. Созданных ими эскизов хватило бы на десяток фильмов.

Впрочем, известный своим перфекционизмом Скотт так требовательно подходил к каждому элементу работы, что зачастую его не устраивал ни один из многочисленных вариантов. Например, в случае с дизайном Нострамо он взял модель, созданную мастером по спецэффектам Брайаном Джонсоном, выкрасил её в серый цвет и приклеил к ней несколько деталей от других моделей. Именно такой она и вошла в фильм.

В сцене, где космонавты находят мумию Жокея, вместо актёров снимались дети — сыновья Скотта и оператора Дерека Ванлинта. За счёт этого декорация визуально кажется больше

Сцена гибели Ламберт подверглась урезанию. Первоначально Скотт снял, как Чужой бросается в атаку на четвереньках животом кверху, выставив хвост вперёд. На экране это выглядело бы не только непристойно, но и очень комично

Итоговый бюджет фильма составил 11 миллионов долларов — приличная сумма для 1979 года, но даже её не хватило, чтобы реализовать все задумки создателей. Например, изначально кожа Чужого должна была быть прозрачной: предполагалось, что зрители смогут видеть скелет и кровеносную систему пришельца. Создание такого костюма оказалось крайне сложным, и от идеи пришлось отказаться. А по режиссёрской задумке скала странной формы, под которой астронавты должны были пережидать бурю, оказалась бы пятиметровым окаменевшим пришельцем.

Ещё в одной сцене Паркер и Бретт должны были выйти в космос для ремонта корпуса Ностромо. Скотт замыслил данную сцену, чтобы показать огромные размеры корабля, а Рон Кобб спроектировал дизайн небольшого транспорта, на котором астронавты должны были перемещаться в космосе. На эту сцену тоже не хватило денег. По той же причине фильм лишился эпизода с разгерметизацией Ностромо и расширенной финальной сцены, где после открытия шлюза Чужого и Рипли выкидывало из спасательной шлюпки, после чего героиня возвращалась в неё, используя страховочный трос.

Вероятно, многие слышали, что Скотт хотел закончить фильм иначе — Чужой откусывал Рипли голову и её голосом отправлял сообщение на Землю. Это преувеличение: Скотт лишь высказал такую идею, но никто из коллег его не поддержал. Благодаря этому мы смогли увидеть Сигурни Уивер в продолжениях. Менее известно, что режиссёру пришлось спасать вообще всю финальную сцену от ушлых студийных чиновников: они считали, что в целях экономии фильм вполне можно закончить и на взрыве звездолёта. Также Скотту пришлось отстаивать Жокея. По сценарию на корабле пришельцев были только пустое яйцо Чужого и источник сигнала. Но режиссёр сумел выбить деньги на декорацию, которая стала одной из визитных карточек фильма.

Черновая версия «Чужого» длилась свыше трёх часов. Скотт любит делать много дублей, добиваясь совершенства в каждом кадре. Потому у него оказалось много материала, который пришлось оставить в монтажной комнате, чтобы уложиться в стандартный двухчасовой хронометраж. Были сокращены длинные сцены, вырезаны некоторые диалоги и эпизоды с Чужим, где он был слишком похож на человека в костюме. Несколько сцен пали жертвой возрастного рейтинга — скажем, изначально смерть Бретта показывали намного дольше. Существовала и альтернативная версия, где Чужой вырывал из груди Бретта сердце — так становилась понятной дыра в теле Жокея.

Пара удалённых сцен позже вошла в режиссёрскую версию 2003 года — например, прослушивание инопланетного сигнала и эпизод, где Рипли находит Далласа и сжигает его. Удаление этого эпизода из прокатной версии, кстати, открыло дорогу для сиквела от Джеймса Кэмерона. Ведь жизненный цикл Чужих в первом фильме не получил логического завершения, поскольку нам так и не показали, откуда берутся яйца. Впрочем, позже Скотт умудрился потроллить всех заявлением, будто на самом деле он считает режиссёрской версией ту, что была в прокате. А версия 2003 года, мол, выпущена только ради денег.

КОДА

«Чужой» вышел на экраны 25 мая 1979 года. Создателям фильма удалось зацепить и шокировать зрителя: при сцене рождения Чужого самые впечатлительные убегали в туалет, чтобы расстаться с содержимым желудков. В день премьеры религиозные фанатики подожгли огромную декорацию Жокея, установленную перед одним из кинотеатров, сочтя её дьявольской. Но подобная шумиха только привлекала всё больше зрителей. Кассовый успех был подкреплён весьма солидной кассой и заслуженным «Оскаром» за лучшие визуальные эффекты.

Критика, впрочем, встретила ленту Скотта куда менее благосклонно. Известнейший критик Роджер Эберт назвал «Чужого» разочарованием по сравнению с такими лентами, как «Космическая одиссея 2001 года», «Звёздные войны» и «Близкие контакты третьей степени». Картину обвиняли в безыдейности, творческой пустоте, картонных персонажах и других грехах. Вот только некоторые из отзывов.

Раздутое кино категории «Б», впечатляющее с технической точки зрения, но ужасно напыщенное, на котором невозможно усидеть.

Никакого сопереживания персонажам. Хорошие актёры в картонных ролях.

С тем же успехом эти диалоги мог написать компьютер.

Как мы уже знаем, время расставило все точки над «i» в вопросе художественной ценности фильма и его значения для жанра. Многие из критиков, разгромивших фильм в 1979 году, позже сориентировались в ситуации и включили фильм в свои списки лучших картин.

* * *

«Чужой» стал таким, каким мы его знаем и любим, потому что каждый из его создателей до последнего отстаивал свою точку зрения и по-своему стремился сделать фильм лучше. Если бы не О'Бэннон, сама идея не появилась бы на свет. Не приди в проект Гайлер и Хилл, не было бы ни Эша, ни блестящего сиквела Джеймса Кэмерона. Без Ридли Скотта «Чужой» вряд ли смог бы выбраться за рамки категории «Б». И кто знает, как выглядел бы Чужой, не попадись на глаза Скотту сборник работ Гигера?

Дэн О'Бэннон как-то сказал, что «Чужой» стал концом жанра, до конца исчерпав тему монстров в космосе. По его словам, после выхода фильма у сценаристов не осталось возможности поразить публику чем-то оригинальным и неожиданным — они могли лишь перерабатывать старые сюжетные ходы. И если вспомнить, сколько клонов «Чужого» вышло за последние тридцать пять лет, в этих словах есть рациональное зерно.

Время не щадит никого. В 2009 году Дэн О'Бэннон умер от болезни Крона, симптомы которой когда-то помогли ему придумать Чужого. В мае этого года ушёл из жизни легендарный Ганс Руди Гигер. Никто из людей не вечен, но пока существует кино, имена создателей «Чужого» продолжат жить в сердцах поклонников.

После финальных титров

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

Жанр: кайдзю, фильм-катастрофа

Страна: США

Режиссёр: Гарет Эдвардс

Сценаристы: Макс Боренштейн, Дэйв Каллахэм

В ролях: Аарон Тейлор-Джонсон, Кен Ватанабе, Элизабет Олсен

Премьера в России: 15 мая 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: godzillamovie.com

Похожие произведения: «Монстро» (2008) «Супер 8» (2011)

ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ НА DVD НА ДИСКЕ

Godzilla

Годзилла

В 1999 году из-за странной сейсмической активности на японской АЭС происходит катастрофа, в которой гибнет супруга главного инженера Джо Броди. Спустя пятнадцать лет Джо пытается выяснить, что же произошло в тот злополучный день. Вместе с сыном он проникает на запретную территорию и видит пробуждение гигантского монстра, подобных которому не ступало по Земле уже много тысяч лет. Хуже того, оказывается, это не единственное подобное чудовище.

В нынешнем году Годзилла отпраздновал пятидесятый день рождения. На Фабрике грёз решили отметить юбилей главного кайдзю новым фильмом, а ответственным за поздравление назначили молодого режиссёра Гарета Эдвардса. На счету у него при этом была всего одна картина — снятые буквально за копейки «Монстры», которые внезапно прогремели на весь мир и собрали завидную кассу, чем обеспечили своему создателю кредит доверия от больших людей в Голливуде.

Получив в распоряжение знаменитого героя и многомиллионный бюджет, Эдвардс решил всё же не изменять подходу, который принёс ему первый успех. В «Монстрах» тоже были гигантские чудовища, но внимание режиссёр акцентировал не на них — он рассказывал истории о простых людях, в чём и крылось главное очарование фильма. Вот и в «Годзилле» Эдвардс сосредоточился не на Годзилле, а на персонажах-людях, пытаясь сделать картину серьёзной и реалистичной. Но второй раз в ту же воронку снаряд не попал. История семьи Броди пресна и скучна, все потуги на драматизм насквозь фальшивы, а великолепным актёрам Брайану Крэнстону и Кену Ватанабе попросту нечего играть. «Человеческие истории», занимающие львиную долю экранного времени, вышли мало того что бледными, так ещё и совершенно необязательными. Персонажи-люди на ход и развязку глобального конфликта влияют не больше, чем муравьи на лесной пожар.

С кайдзю дело обстоит не лучше. В отличие от автора предыдущего голливудского «Годзиллы» Роланда Эммериха, который даже не оглядывался на японскую киносерию, Эдвардс в некоторой степени опирается на оригинал. Американец отводит Годзилле примерно ту же роль, которую тот исполнял в значительной части японских фильмов. Гигантский ящер выступает ненадёжным и опасным, но всё же союзником человечества в борьбе с прочими кайдзю. Их мотивация и причины существования тоже навеяны наивными японскими картинами, и это напрочь убивает всю серьёзность, на которую вроде бы претендует фильм. Воспринимать без смеха псевдонаучные фантастические допущения, лежащие в основе сюжета, или действия местных военных категорически невозможно.

Да и видеоряд совершенно не впечатляет. В фильме есть несколько зрелищных сцен вроде первого появления Годзиллы, высадки десанта во время спарринга кайдзю или самой битвы монстров. Но, учитывая жанр, экшена в фильме непозволительно мало, да и сняты боевые сцены по большей части не слишком изобретательно. После гораздо более зрелищного «Тихоокеанского рубежа» и куда более реалистичного и оригинального «Монстро» фильм Эдвардса выглядит совершеннейшей посредственностью. Откровенно говоря, после просмотра новой «Годзиллы» даже неудачный фильм Эммериха начинает казаться неплохим.

ИТОГ

Со всех точек зрения слабый фильм, в котором — неслыханное дело для картины про кайдзю — даже со зрелищностью беда. Можно только удивляться, как после этой откровенно неудачной работы Эдвардсу доверили снимать первый спин-офф «Звёздных войн». За него теперь тревожно.

Авторы фильма разработали для Годзиллы стиль боя, основанный на поведении медведей и комодских варанов

УДАЧНО

- ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ ГОДЗИЛЛЫ
- ПАРА ГРАНДИОЗНЫХ СЦЕН

НЕУДАЧНО

- БРЕДОВЫЙ СЮЖЕТ
- БЛЁКЛЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- МАЛО ЭКШЕНА

ОЦЕНКА МФ *так себе* 4

Текст: **Дмитрий Злотницкий**

X-Men: Days of Future Past

Люди Икс: Дни минувшего будущего

В постапокалиптическом будущем большинство мутантов уничтожено созданными для охоты на них роботами, Стражами. Горстка выживших во главе с Профессором Икс и Магнито решает изменить прошлое. Китти Прайд переносит сознание Росомахи в его собственное тело в 1973 году. Он должен переписать историю, предотвратив событие, которое привело к травле мутантов. Но прежде ему надо заручиться помощью будущих друзей, которые совсем не похожи на себя из XXI века.

Жанр: супергеройский боевик, хронофантастика

Страна: США

Режиссёр: Брайан Сингер

Сценаристы: Саймон Кинберг, Джейн Голдман, Мэттью Вон

В ролях: Хью Джекман, Джеймс Макэвой, Майкл Фассбендер, Дженнифер Лоуренс

Премьера в России: 22 мая 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: x-menmovies.com

Похожие произведения: «Двенадцать обезьян» (1995) «Исходный код» (2011)

С киносерией «Люди Икс» в последние годы сложилась странная ситуация. С одной стороны, новые фильмы продолжали регулярно выходить и собирать в прокате недурную кассу. С другой, между картинами накопилось изрядное количество противоречий, и это грозило завести сериал в тупик. Разрубить сюжетный Гордиев узел студия Fox доверила тому, кто в своё время начал его завязывать, — Брайану Сингеру. За основу он взял классический комикс «Дни минувшего будущего», который по праву считается одним из лучших в обширной библиографии Людей Икс. История о путешествиях во времени позволяла связать старую трилогию с «Первым классом». Правда, если в комиксах посланцем из будущего выступала Китти Прайд, то Сингер доверил ответственную миссию куда более популярному Росомахе.

Само по себе это решение вполне логично, но подчёркивает ещё одну проблему киносерии. Главными её звёздами остаются персонажи, появившиеся ещё в самом первом фильме: Росомаха, Профессор Икс, Магнито и Мистик. Достойной смены им так и не выросло. Новые герои, в том числе и весьма известные в комиксном мире, конечно, появляются в каждом фильме, но выбиться в первые ряды никому из них не удалось. «Дни минувшего будущего» в этом плане недалеко ушли от предшествующих картин. Здесь на большом экране впервые появились Бишоп, Варпат, Блинк, Санспот и Ртуть, но все, кроме последнего, так и остались простыми статистами. Ртуть проявил себя на удивление ярко и блеснул в лучшей, пожалуй, экшен-сцене фильма, — но и сверхскоростному мутанту уделили от силы десять минут экранного времени. В центре же повествования исключительно наши старые знакомые.

В оригинальном комиксе апокалипсис наступил в 2013 году

Как с ними обращаться, Сингер знает прекрасно. Взаимоотношения и конфликты старых персонажей, экшен в исполнении Мистик, Росомахи и Магнито, камео других известных героев, отсылки к предыдущим частям и шутки — всё это в фильме на высоте. А вот к проблеме временных парадоксов Сингер подошёл достаточно небрежно. Если начать скрупулёзно разбираться в сюжете фильма, можно отыскать немало нестыковок. Это касается как логики путешествия во времени, так и «стыковки» «Дней минувшего будущего» с предыдущими частями. Впрочем, фильм очень динамичен и держит в напряжении вплоть до финальных титров, так что сюжетные недочёты можно простить или попросту не заметить.

ИТОГ

«Дни минувшего будущего» завершают целую эпоху в истории киносерии и перезагружают «Людей Икс», закладывая неплохой фундамент для последующих фильмов. Хотя к картине есть отдельные претензии, смотрится она отлично. Возвращение Брайана Сингера определённо удалось.

Хью Джекман собирался покинуть киносерию после третьего «Росомахи», но теперь передумал и готов играть Логана и дальше

УДАЧНО

- НАПРЯЖЁННЫЙ СЮЖЕТ
- ОТЛИЧНЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- ИЗЯЩНЫЕ РЕВЕРАНСЫ В АДРЕС ПРЕДЫДУЩИХ ФИЛЬМОВ

НЕУДАЧНО

- МАЛО ВНИМАНИЯ УДЕЛЕНО НОВЫМ ПЕРСОНАЖАМ
- НЕБРЕЖНОЕ ОБРАЩЕНИЕ С ВРЕМЕННЫМИ ПАРАДОКСАМИ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: волшебная сказка

Страна: США

Режиссёр: Роберт Стромберг

Сценаристы: Линда Вулвертон, Джо Ринальди, Уинстон Хиблер

В ролях: Анджелина Джоли, Эль Фаннинг, Шарлто Копли

Премьера в России: 29 мая 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: disney.com/maleficent

Похожие произведения: «Холодное сердце» (2013) «Спящая красавица» (1959)

Maleficent

Малефисента

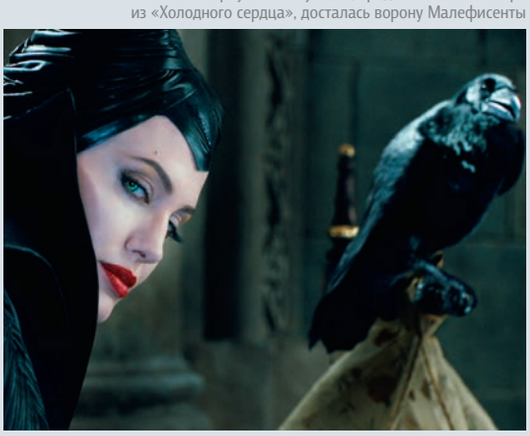
Фея Малефисента не раз защищала родной лес от армии людей, но не держала на них зла. До тех пор, пока единственный человек, которого Малефисента считала другом, не предал её ради власти. Одержимая местью фея прокляла его дочь. Но вскоре Малефисенте пришлось раскаяться в своём решении.

Disney продолжает переиначивать старые сказки на новый лад. В «Холодном сердце» из злой волшебницы в жертву превратилась Снежная королева Андерсена. Теперь пришёл черёд реабилитировать злую фею Малефисенту, по чьей вине принцесса Аврора в «Спящей красавице» заснула беспробудным сном. Тут, правда, из песни слов не выкинешь: и тёмная магия замешана, и облик у злодейки, превратившейся в героиню, весьма мрачный. Чтобы показать события истории в ином свете, авторы фильма изменили главное — мотивацию героев, их эмоции и стремления.

Простенькая сказка, где герои делятся на хороших и плохих, превратилась в историю о становлении героини, её падении и искуплении вины. Вначале Малефисента предстаёт перед зрителями юной и наивной. Любимица фей и их предводительница, она беззаботно парит над родным лесом на огромных орлиных крыльях, готовая броситься на помощь любому. Малефисента сохраняет жизнь человеческому воришке, залезшему на земли фей, и узнаёт, что такое дружба. Когда он исчезает, она познаёт одиночество, учится сражаться и ждать. Годы идут, и Малефисента становится обворожительной девушкой, которой пора познать любовь. Но вместо этого жизнь преподносит ей боль предательства: друг детства, выросший из крестьянина-воришки в сметливого рыцаря, отрезал фее крылья, чтобы предъявить их как трофей своему господину. Метафора получилась отличная: Малефисента потеряла не только часть тела, но и чувства, которые её окрыляли. Так добрая фея стала злой ведьмой, и винить её в том, что она поддалась порыву ярости и разрушила счастье, построенное на её крови, язык не поворачивается.

За метаморфозами характера Малефисенты наблюдать очень интересно. А вот остальные персонажи, при всём их обаянии, лишь оттеняют величие грозной феи. Разгневавший её король спятил со страху и из расчётливого интригана превратился в иррациональную, злобную, безликую силу. Аврора же получилась красивой, доброй, смелой — в общем, настолько идеальной, что смотреть на неё почти утомительно. Троица фей, местных старушек-веселушек, которые вечно спорят и попадают в дурацкие ситуации, вызывает улыбку, но остроумия их шуткам явно не хватает.

Роль остроумного спутника, вроде снеговика Олафа из «Холодного сердца», досталась ворону Малефисенты



Войска в «Малефисенте» — ну вылитые юниты Heroes of Might and Magic. Имеются дендроиды, всадники на кабанах и даже дракон

Однако в компании Малефисенты, как по волшебству, оживают даже самые плоские и проходные персонажи. В этом заслуга не только сценаристов и актёров, но и костюмеров и дизайнеров. Визуальное оформление фильма безупречно. Игра контрастов позволяет в полной мере ощутить все перемены и переживания героев. Люди с их мощью каменных стен и сталью доспехов противопоставляются феям с их буйной зеленью лесов и сполохами магии, а элегантный чёрный наряд Малефисенты контрастирует с белым платьицем Авроры. Удался авторам фильма и мир в целом. От него веет древними кельтскими легендами о временах, когда феи владели миром и под каждым листочком таилось чудо — может, безобидное, а может, и смертоносное. Денег на воплощение фантазии не пожалели, так что от сверкающих разноцветными огнями фей и их магии действительно захватывает дух.

Глаз режут разве что батальные сцены. Резкие перемещения камеры, выхватывающие то один кусок боя, то другой, создают ощущение масштабности, они уместно смотрелись бы в эпосе вроде «Властелина колец». Но превращать небольшую стычку в невнятное мелькание щитов, мечей, цепей и лиц не имело смысла. Ну и сюжет мог быть немного логичнее. Почему мать Авроры появилась в кадре всего раз? Зачем девочку сослали жить в лес, прямо под нос злой колдунье? Эти вопросы терзают зрителей уже полвека, с тех пор, как вышла диснеевская «Спящая красавица», и они так и остались без ответов.

УДАЧНО

- ЯРКИЙ СКАЗОЧНЫЙ АНТУРАЖ
- ОБАЯТЕЛЬНАЯ ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ
- РОСКОШНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

НЕУДАЧНО

- СЮЖЕТНАЯ ЛОГИКА ХРОМАЕТ
- СУМБУРНЫЕ БАТАЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

ИТОГ

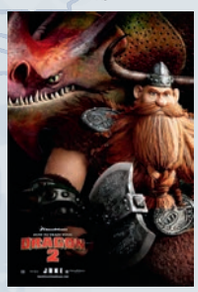
Немного неровная, но мудрая, добрая и трогательная лента. Малефисенте невозможно не сопереживать, а в её дивно красивый мир нельзя не влюбиться. Атмосфера тут поистине сказочная, а мораль пусть и навязчива, но актуальна.

Текст: **Александр Гагинский**

How to Train Your Dragon 2

Как приручить дракона 2

Иккинг и Астрид наткнулись на шайку охотников, которые ловят драконов для жестокого завоевателя Драго Бладфиста. Теперь герои на распутье: то ли договариваться с Драго о мире, то ли сразу готовиться к войне. А тут ещё таинственный защитник драконов, всадник в маске, вертится вокруг Иккинга...

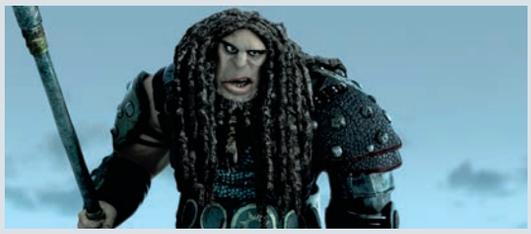


Жанр: детское фэнтези
Страна: США
Режиссёр: Дин Де Блуа
Сценарист: Дин Де Блуа
Первоисточник: книжная серия Крессиды Коуэлл
Роли озвучили: Кит Харингтон, Кейт Бланшетт, Джерард Батлер
Премьера в России: 16 мая 2014 года
Возрастной рейтинг: 6+
Официальный сайт: howtotrainyourdragon.com
Похожие произведения: «Эрагон» (2006) «Храбрая сердцем» (2012)

Сиквелы к компьютерным мультфильмам часто напоминают аддоны к играм: графика та же, герои те же, добавили только кусочек сюжета, новые локации и виды монстров. Дин Де Блуа постарался от этого уйти, придав своему сиквелу более серьёзное настроение: герои повзрослели, теперь они задумываются о смысле жизни и даже умирают. Удалось это режиссёру не до конца. Первый «Дракон» был весёлой приключенческой сказкой, а второй стал весёлой приключенческой сказкой, герои которой иногда вдруг произносят монологи о поиске себя. События стали грандиознее и отчасти мрачнее, прибавилось драмы и нравоучений, появился внятный антагонист — шаман Драго, но при этом потерялась мудрая мораль оригинала — «даже заклятые враги могут найти общий язык». Второму фильму в идейном плане предложить нечего. Ну, не считать же моралью банальности типа «дружба побеждает злые чары» и «быть лидером — большая ответственность»!

В новой части экзистенциальная трясина и семейная драма засосали беднягу Иккинга настолько, что он перестал быть двигателем истории. Если в первом фильме юноша смелостью и добротой менял мир, то теперь его наивный пацифизм стал неуместен и приносит бедняге одни неприятности. А к середине картины Иккинг вообще на время выпадает из центрального сюжета. Пока второстепенные герои рискуют жизнью, борются с Драго, попадают в плен и сбегают из него, номинальный главный герой и его семья решают личные проблемы и предаются воспоминаниям о былом. Назвать эти сцены лишними язык не повернётся — уж очень они трогательны и душевны. Но согласитесь, странно, когда центральный и уже любимый с прошлой части персонаж сидит на обочине сюжета и ничем не оправдывает прикованное к себе внимание. Для сравнения представьте, что в разгар битвы с Волан-де-Мортом Гарри Поттер улетел бы по семейным делам, свалив спасение мира на одноклассников. И что при этом нам упорно показывали бы Поттера.

Спасибо главному злодею: он буквально пинками заставляет Иккинга вернуться в сюжет. И с этого момента фильм наконец становится по-настоящему



Главный гад Драго Бладфист удивительно похож на... жреца Кривжу из мультфильма «Князь Владимир». Хотя в Dreamworks о нём наверное даже не слышали

удачным и связным. Финальный, третий акт — самая сильная часть «Как приручить дракона 2». Детская сказка окончательно уступает место приключенческому фэнтези, а Иккинг перестаёт метаться и начинает действовать, как подобает герою.

Надо признать, даже при этих недочётах мультфильм, что называется, цепляет. Отчасти благодаря атмосфере и чудесному саундтреку. Отчасти его вытягивают приключения и экшен — битва драконьих армий и грандиозный поединок двух дышащих льдом гигантов сделали бы честь любому фэнтези-фильму. Даже мелкие штампы приключенческого кино картину почти не портят. Помогает и природное обаяние мультяшных моделей: трудно не сопереживать, например, комично-мужественному и заботливому бородачу Стоику Обширному. Юмора на сей раз не так много, как в оригинале, зато временами он на удивление меток. Толстый викинг, к примеру, при виде гигантских драконов то и дело выкрикивает что-нибудь вроде «Это левиафан пятого класса!» «А это десятый класс! Десятый!» — как будто попал в мир «Дракона» прямо из «Тихоокеанского рубежа». Всё это позволяет закрыть глаза на отдельные недостатки фильма и просто получать удовольствие.

ИТОГ

Грамотный мультфильм-аддон: в нём ещё больше драконов, красот и приключений, но меньше оригинальности, обаяния и умных мыслей, чем в оригинале.

Образы главных героев почти не изменились с первой части. Разве что Иккинг теперь не вылезает из кожаных доспехов

УДАЧНО
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ БИТВЫ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- ПРЕКРАСНАЯ ГРАФИКА

НЕУДАЧНО
- ПАССИВНЫЙ И СКУЧНЫЙ ИККИНГ
- ВТОРИЧНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* 8

Текст: **Александр Гагинский**

Жанр: хронофантастический боевик

Страна: США

Режиссёр: Даг Лайман

Сценаристы: Кристофер Маккуори, Джез Баттеруорт и другие

Первоисточник: роман Хироси Сакурадзаки «Всё, что тебе нужно, — убивать»

В ролях: Том Круз, Эмили Блант, Билл Пэкстон

Премьера в России: 5 июня 2014 года

Возрастной рейтинг: 12+

Официальный сайт: edgeoftomorrowmovie.com

Похожие произведения: «Исходный код» (2011) «Тихоокеанский рубеж» (2013)

Мир фантастики. Выбор редакции

УДАЧНО

- НЕБАНАЛЬНАЯ ЗАДУМКА
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ И УМНЫЙ СЮЖЕТ
- ИРОНИЧНЫЕ ДИАЛОГИ

НЕУДАЧНО

- ПУТАНЫЕ ОБЪЯСНЕНИЯ ПАРАДОКСОВ
- МНОГО ТОМА КРУЗА

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

Edge of Tomorrow

Грань будущего

Трусоватый офицер Кейдж был убит в первом же бою с напавшими на Землю пришельцами. Но очнулся не на том свете, а в прошлом — утром перед боем. Снова и снова застрявший во временной петле Кейдж пытается пережить мясорубку, стать настоящим солдатом и принести землянам победу. К счастью, у него хороший учитель — офицер Рита Вратаски по прозвищу Цельнометаллическая стерва, которая когда-то тоже умела «перезапускать день».

Плюньте в глаза тому, кто скажет, что «Грань будущего» скопирована с «Дня сурка». Сходство этих фильмов ограничено основной идеей — герой попадает во временную петлю и учится в ней жить. Фильм Дага Лаймана скорее вызывает ассоциации с любой видеоигрой, где есть сохранения и контрольные точки. Представьте, что управляемый вами Шепард или Дюк Нюкем помнит все неудачные попытки пройти уровень, — и вы поймёте, чем интересен этот фильм. Тут можно увидеть массу знакомых любому геймеру ситуаций — «перезапуск» неудачного прохождения через самоубийство, повторяющиеся диалоги, которые можно попробовать разыграть иначе, попытки спасти вечно умирающих спутников-NPC, растущая с опытом уверенность игрока, наконец. Можно предложить и другую аналогию: съёмки фильма, на которых герои помнят все неудачные дубли.

Впрочем, всё это лишь ассоциации. Никаких намёков на виртуальность мира тут нет и в помине — так далеко в постмодернизм режиссёр, как и автор оригинала, не уходит. «Грань будущего» — это всё-таки не «Матрица», а боевик про лихих десантников в экзоскелетах. Это, если угодно, «Тихоокеанский рубеж», которому прибавили реализма, скукожили в сотню раз роботов и монстров, урезали зрелищность и заменили её более умным, более непредсказуемым сюжетом. Как зрелище «Грань» тоже неплоха — на добрую половину она состоит из баталий, в которых армия людей и орда пришельцев шинкуют друг друга в мелкий винегрет. Но спустя годы, когда спецэффекты 2010-х безнадёжно устареют, помнить и любить фильм будут не за это. Его запомнят как одну из картин, наиболее полно и подробно раскрывших тему временной петли. Смотреть на битвы и вполовину не так интересно, как наблюдать за героем Круза, который буквально по шагам выверяет свои действия, пробует, ошибается, набирается опыта и снова, снова, снова пытается «пройти» невыносимо сложный «уровень».

Подобно многим собратьям по жанру («Исходному коду», «Началу» и иже с ними), «Грань будущего» даёт слабину при попытках объяснить, как и почему работают её фантастические парадоксы. Кровь пришельца, управляющего временем, каким-то образом передаёт способности его убийце, а у того начинаются видения, указывающие, где спрятан главный мозг «зергов»... всё это слишком путано и не очень убедительно. К тому же персонажи иногда получают знания непонятно откуда: например, как Рита узнала, что потеряла дар возрождаться? По логике, для этого ей пришлось бы на пробу умереть. К счастью, для понимания сюжета всё это не критично. Объяснения можно слушать вполуха — достаточно запомнить основные правила и конечную цель героев.

Картина должна понравиться всем ненавистникам Тома Круза. Его тут жестоко убивают раз двадцать!

Обаяние этой картины кроется не только в сюжете и экшене, но и в остроумно написанных диалогах. Создатели поняли, как осточертело зрителям выслушивать героическую патетику, и постарались везде, где можно, заменить её иронией. При том что «Грань» в принципе не комедия, в ней множество смешных сцен. Каждый раз, когда Кейдж пытается доказать другим, что знает будущее, это оборачивается уморительными курьёзами. Он то заканчивает реплики за собеседников, то смущает «невозможными» познаниями, а однажды доводит до того, что ему на целый день заклеивают рот скотчем. Солдафоны-десантники то и дело обмениваются весёлыми подколками, а сам Кейдж с сарказмом комментирует ситуации, в которые попадает. «Грань будущего» — из тех фильмов, которые способны разойтись на цитаты.

Сцена десанта во Франции явно отсылает к высадке союзников на Омаха-бич и конкретно к её изображению в фильме «Спасти рядового Райана»

ИТОГ

Умный и ироничный боевик с претензией на оригинальность — нечасто такие встретишь в наше время. Толковый сюжет, старательно обыгранная временная петля, отсылки к играм, остроумные реплики — всё при нём.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Возлюби врага своего

ВРАГ МОЙ

Есть картины, по которым нетрудно догадаться, откуда родом их создатели. Таковы во многом ранние фильмы немца Вольфганга Петерсена. За ними виден не стереотипный бюргер с кружкой пива, а человек, выросший в послевоенной Германии. В стране, где люди недавно верили, что сражаются с мировым злом, и вдруг осознали, что для всего мира чудовищами были они сами. Может быть, поэтому многие фильмы Петерсена — «Подводная лодка», «Враг мой», «Троя» — говорят, в сущности, об одном: на любой войне с обеих сторон сражаются простые люди, у которых не было другого выбора.

А может, это шалит наш синдром поиска глубинного смысла. Ведь «Враг мой» обязан своей философией не столько Петерсену, сколько автору первоисточника Барри Лонгиеру. И нашему времени мораль фильма подходит ничуть не хуже.

Жанр: космическая фантастика

Режиссёр: Вольфганг Петерсен

Сценарист: Эдвард Хмара

В ролях: Деннис Куэйд, Луис Госсет младший

Мировая премьера: 12 декабря 1985 года

Возрастной рейтинг: 12+

О ЧЁМ

Звёздная война. Человечество схлестнулось с расой драков («драконов» в другом переводе). Враг беспощаден и отталкивающе уродлив: драки похожи на ящериц, с которых заживо содрали кожу. К тому же они однополые гермафродиты (вот срамота!). В одном бою офицер земного космофлота Уиллис Дэвидж сбивает истребитель драка, но и сам теряет корабль и весь экипаж. Два звездолёта падают на неизведанную планету. Теперь землянин и яростный космический монстр — один на один среди опасностей дикой природы...

К чему подобные завязки обычно приводят в голливудском кино? В лучшем случае — к «Хищнику», в худшем — к «После нашей эры». Герой-землянин должен схватиться с тварюгой в неравном бою и показать, чего стоят белые англо-саксонские протестанты. Но «Враг мой» не об этом. Он о том, как два непохожих существа, не умеющих даже говорить на одном языке, из врагов превращаются в братьев. Дэвидж и его товарищ по робинзонаде Джериба Шиган (землянин зовёт его Джерри) вынуждены вместе выживать, бороться со стихией и хищниками, строить дом. Поначалу они смеются над обычаями друг друга, но постепенно презрение сменяется уважением к чужой культуре. Оказывается, ужасные на лицо драки — утончённые философы, а на их грубом языке можно петь красивые ритуальные гимны. Когда Джерри умирает при родах, Дэвидж становится для новорождённого драка Заммиса приёмным отцом. В финале он спасает малыша от других землян, для которых драки — это по-прежнему унтерменши, достойные рабства или смерти.

Аллегория Второй мировой с точки зрения немца? По идее, нет: этот сюжет сочинил не немец Петерсен, а американец Барри Лонгиер. Фильм поставлен по первой книге из его одноимённой трилогии. Так что в людях и драках он точно так же мог видеть СССР и США, американцев и вьетнамцев... Скорее всего, на уме у Лонгиера были японцы: уж очень его повесть напоминает фильм 1968 года «Ад в Тихом океане», где на одном острове застряли американский и японский лётчики. Петерсен только оживил историю, показал её через призму своего восприятия и дал повод для ещё одной трактовки.

КАК СНИМАЛИ

У каждого драка один биологический родитель. В финале «Врага моего» Дэвиджа объявляют вторым отцом Заммиса — редчайший случай для драков.

Будь это кадр из аниме, у следующей сцены был бы строжайший рейтинг 18+

РУССКИЙ «ВРАГ»

«Враг мой» стал одной из первых западных НФ-картин, попавших в советский прокат. При этом ему здорово досталось от цензоров: ножницы прошлись по «жестоким» экшен-сценам (которые теперь кажутся невинными), по перепалкам героев, а пуще всего — по эпизодам, где Джериба говорит о религии драков. Сейчас фильм доступен в полной версии, и трудно представить, как воспринимал картину советский зритель, ведь без вырезанных сцен она теряет немалую часть и философии, и атмосферы.

Зато советский дубляж оказался традиционно на высоте. Дэвиджа озвучил Вадим Ледогоров, до этого игравший в фантастических фильмах «Отроки во вселенной» и «Через тернии к звёздам», а Джерри — мастер дубляжа Борис Быстров, перечисление чьих работ не влезет на страницу. С их голосами «Враг мой» смотрится почти как отечественный фильм. Почти, потому что у нас такого не снимали ни тогда, ни сейчас.

ДРАКСКИЙ РАЗГОВОРНИК

Война с драками происходит в 2092 году, до которого, учитывая прогресс медицины, кое-кто из наших читателей может и дожить. И не исключено, что случай оставит вас самих на одной планете с разъярённым драком. А он, в отличие от вас, фильма «Враг мой» не смотрел и понятия не имеет, что земляне под уродливой оболочкой скрывают добрые сердца. Несколько совершенно необходимых слов из дракского словаря Барри Лонгиера позволят вам объясниться с врагом своим:

- **Акава** — жечь
- **Вул** — извращенец
- **Гавей** — понимать
- **Гефх** — умирать; смерть
  Ну гефх — ты умрешь
- **Иркмаан** — землянин (искажённое английское earthman)
- **Йаа** — А-а-а!
- **Кизз** — отвратительный зверь с Драко и его экскременты
- **Кизлод ва ну дутшаат** — ты происходишь из рода дерьмоголовых
- **Ко сон ваа?** — как тебя зовут?
- **Корум су** — я тебя убью
- **Магазьенна** — не верю!
- **Микки Маус** — великий пророк иркмаанов (так почему-то думают драки, не переубеждайте их)
- **Нефанген ви** — враг мой
- **Пурзхаб** — сумасшедший
- **Талман** — дракская Библия
- **Шаадсаад** — сексуально неполноценный
- **Шизумаат** — наиболее почитаемый у драков философ
- **Кизз да йуомиин Шизумаат** — Шизумаат питается экскрементами киззов

У картины, где это происходит, в какой-то мере тоже два «отца». Сложись всё иначе, фильм мог появиться на свет без Петерсена и был бы совсем иным.

Изначальным режиссёром «Врага» был Ричард Лонкрейн, который провёл пре-продакшн и начал съёмки на натуре в Исландии. По Сети ходит легенда, будто Локрейн успел снять свою версию «Врага моего», которая теперь пылится на полке, дожидаясь, когда мир будет готов к шедевру. Но Деннис Куэйд, исполнивший роль Дэвиджа, вспоминает иное: Локрейн отснял лишь несколько сцен и сразу же выбился из отведённого бюджета. За это режиссёра и уволили (хотя для прессы всё списали на «творческие разногласия»). Спасителем погибающей картины был выбран Петерсен — не столько потому, что недавно получил «Оскар» за «Подводную лодку», сколько за его связи в Германии, где аренда помещений и рабочая сила были дешевле.

Надежды 20th Century Fox на «блокбастер по дешёвке» не оправдались: Петерсен для этого был слишком амбициозным творцом. Он выкинул наброски Локрейна и заставил художников перерисовывать образы драков. Вольфганг перенёс съёмки с натуры в павильон, где, казалось бы, работать дешевле, но и на этом умудрился потратить денег не меньше, чем Локрейн. Ради одной сцены он велел вырыть на площадке настоящее озеро, полить воду бензином и поджечь. Бюджет картины снова раздулся почти до 30 миллионов. Окупить такие деньги мог развлекательный боевик вроде «Звёздных войн», но Петерсен-то снял драму-притчу о преодолении расизма и предрассудков. А на одних идеях редко удаётся заработать. Зрелища же из «Врага моего» не вышло: спецэффекты в нём средние даже по меркам восьмидесятых, да их и немного. Основная часть фильма — это театр двух актёров в ограниченном пространстве. Космос показан только в паре сцен, декорации — в основном унылые бурые скалы, экшена — необходимый минимум. Разве что обновлённый грим Джерри был действительно хорош.

Неблагодарная роль для Луи Госсета (слева): весь фильм ходить в гриме, скрывающем всё лицо, ворчать неузнаваемым голосом и при этом играть беременную ящерицу

Мрачный корабль пиратов-работорговцев и изящные звездолёты драков. Сразу видно, кто в этом фильме настоящий злодей

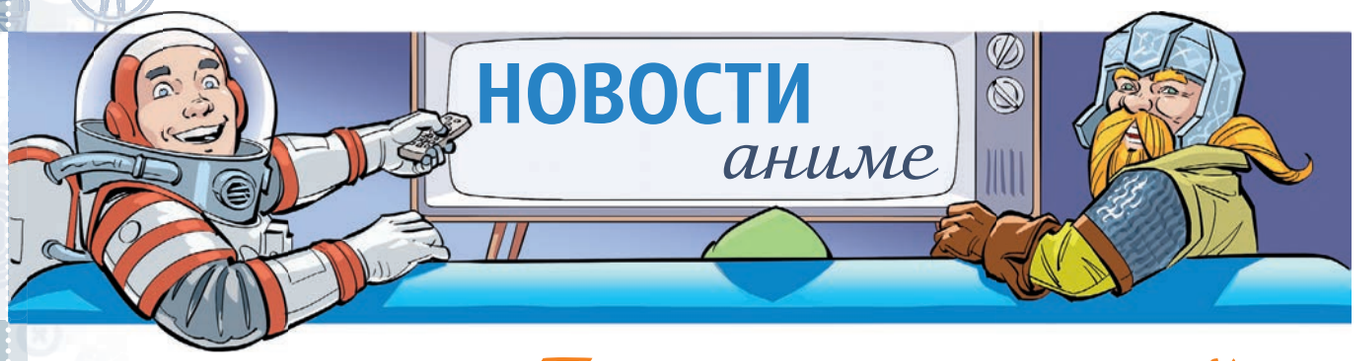
К тому же из-за частых переписываний сценарий затёрли ластиками до дыр. Нравоучительной притче можно простить лёгкую наигранность и эпизод с явным «богом из машины» — всё это работает на центральную идею. Но часть сюжетных недостатков связана не с замыслом, а с неуклюжим вмешательством студии, опасавшейся за свои деньги. Знаменитый перл начальственного идиотизма: сценариста Эдварда Хмару заставили вписать в сюжет... шахту, чтобы тупые зрители, способные прочитать «Enemy Mine» как «Вражеская шахта», получили ожидаемое. К чести Хмары и Петерсена, они и шахту неплохо обыграли, поместив в неё драматичную финальную схватку. Этот случай хорошо показывает, как к своему зрителю относились создатели фильма и те, кто надеялся на нём заработать.

* * *

Разумеется, «Враг мой» провалился в прокате. Как и многие его современники — «Дюна», «Бегущий по лезвию» и «Трон», не принятые тогдашним массовым зрителем (немассовый «Врага» встретил хорошо — фантастическое сообщество номинировало фильм на «Сатурн» и «Хьюго»; впрочем, обе премии у Петерсена увёл Земекис с блестящим «Назад в будущее»). И, как и они, со временем фильм стал считаться примером «правильной», уважаемой научной фантастики.

За тридцать лет спецэффекты устарели даже у лучших образцов тогдашнего кино, а идея «твой враг на самом деле такой же, как ты» не теряет актуальности. Мораль не оригинальная, конечно, на ту же тему снято много драм о реальных войнах — «Кукушка», «Счастливого Рождества», «Ничья земля». «Враг мой» отличается от них тем, что не привязан к конкретным временам и событиям. Он предлагает архетип, схему, в которую легко подставить любую пару непримиримых врагов. И в нашем 2014-м каждый увидит в фильме своё: арабов и евреев, северных и южных корейцев, западных и восточных украинцев... Меняются имена и причины для ненависти, а история всё та же.

Стоит послушать: Star One — Inseparable Enemies
Прогрессив-металлическая песня главного музыкального фантаста Арьена Лукассена, посвящённая фильму «Враг мой». На три голоса — Дэвидж, Джериба и рассказчик — вокалисты групп Symphony X, Threshold и After Forever за четыре минуты передают суть стоминутной картины.



Текст: **Ксения Аташева**

Пришельцы не пройдут

С разу две манги о борьбе с пришельцами скоро получат аниме-экранизацию. Terra Formars, написанная Ю Сасугой и иллюстрированная Кенити Татибаной, рассказывает о колонизации Марса. В качестве пробной формы жизни на Красную планету отправили тараканов, которые за пару столетий настолько эволюционировали, что расправились с несколькими экспедициями людей. Отвоёвывать Марс отправляют генетически модифицированных солдат, но их действия порождают массу вопросов. Имеют ли право люди уничтожать существ, которых, в сущности, сами и создали? Почему тараканы эволюционировали так быстро и не связано ли это с таинственной эпидемией на Земле? Похоже, по количеству загадок и кровавых битв Terra Formars имеет шансы перещеголять ставшую хитом Attack on Titan («Вторжение гигантов»). Авторы явно уверены в успехе, раз решили выпустить одновременно и телесериал, и ряд эпизодов на видео.

В манге World Trigger («Мировой спусковой крючок») захватчики пришли не из космоса, а из иного измерения. Обычное оружие против них бесполезно — противостоять гостям могут лишь подростки, которые сталкивались с ними раньше и получили часть их паранормальной силы. История, типичная для жанра сёнэн (аниме «для мальчиков»), но в виде телесериала она должна смотреться бодро. Главное, чтобы сюжет не подвёл — манга далека от финала, так что сценаристам, видимо, придётся придумывать концовку самим.

Демоны в Нью-Йорке

Отличная новость для тех, кто устал от аниме про школьников и не отказался бы от чего-то старомодного. Готовится к экранизации манга Blood Blockade Battlefront («Фронт кровавой блокады»), созданная Ясухиро Найто, автором «Тригана» и «Гангрейва» и одним из зубров индустрии, обеспечивших аниме в девяностые годы всемирную популярность.

Любовь Найто к американским комиксам здесь проявила себя в полной мере. По сюжету Нью-Йорк превратился в перекрёсток миров, изолированный от остального человечества. Теперь по улицам города ходят маги, демоны и прочие создания из иных миров. Полиция не успевает расследовать магические преступления, и на помощь приходят добровольцы — группа людей, наделённых суперсилами. Один призывает огромное оружие в форме крестов, другой создаёт мечи и взрывчатку из крови, третий замораживает врагов прикосновением... Обычную нечисть одолеть с такими способностями нетрудно, но вскоре у героев появляется задача посложнее. Кто-то пытается разрушить границу, отделяющую Нью-Йорк от мира, и распространить паранормальный хаос по всей Земле.

Детали съёмок пока неизвестны, но, будем надеяться, средств на анимацию не пожалеют. Бои потусторонних героев, вооружённых огромными пушками, мечами и магией, должны выглядеть так же стильно, как в старых работах Найто.

НОВИНКИСЕЗОНА

- В июле начнётся трансляция нового аниме о гигантских роботах Aldnoah.Zero. Рассказывает оно о войне между Землёй и колонией на Марсе, причём в конфликт втянуты не только военные, но и школьники, и даже особы королевских кровей. Сюжет заезжен донельзя, но автору «Мадоки» и «Психо-паспорта» Гену Уробути должно хватить таланта на достойное его воплощение. Смотреться сериал тоже должен неплохо. Его режиссёр — Эи Аоки, известный по серии Fate/Zero, а дизайном техники занимается Кендзи Тераока, рисовавший роботов для аниме «Код Гиасс» и «Призрак в доспехах: Синдром одиночки».
- 5 июля состоится премьера сериала Sword Art Online II. На этот раз Кирито отправляется во вселенную игры Gun Gale Online выяснять, почему убитые в виртуальном мире люди умирают в реальности. В ходе расследования он знакомится с новыми соратниками, которые на сей раз вооружены не мечами, а пушками, и выходит на след гильдии, убивавшей игроков ещё в Sword Art Online.
- Июль обещает быть богатым на продолжения и римейки. Выйдет сериал Black Butler: Book of Circus («Чёрный дворецкий: Книга круга») о новых похождениях демона-дворецкого Себастьяна. Съёмками занимается студия A-1 Pictures, а режиссёром стал Норияки Абэ, известный по аниме «Блич» и «Крутой учитель Онидзука». Переснимут и аниме Persona 4, на этот раз по новой версии игры Persona 4: The Golden, где появился ряд новых персонажей. Также в эфир выйдут новые сезоны Hamatora, Space Dandy и Fate/Kaleid Liner Prisma Illya.

Kill la Kill

Поиски убийцы отца приводят бойкую девушку Рюко Матои в школу Хоннодзи, ученики которой черпают сверхчеловеческую силу из своих униформ. Заправляющая школой ровесница Рюко по имени Сацки Кирюин что-то знает о гибели отца героини, но со своими секретами без боя расставаться не желает.

Текст: **Сергей Цилюрик**

Жанр: комедийный боевик
Страна: Япония
Создатель: студия Trigger
Роли озвучивают: Ами Косимидзу, Рёка Юдзуки
Премьера: 3 октября 2013 — 27 марта 2014 года, MBS
Продолжительность: 24 серии по 24 минуты
Похожие произведения: «Гуррен-Лаганн»

УДАЧНО

- ПОТРЯСАЮЩИЕ ЭКШЕН-СЦЕНЫ
- ПРЕЗАБАВНЕЙШИЕ ГЭГИ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОЧНО СИЛЬНЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ *отлично* **9**

О студии Trigger многие впервые услышали благодаря Kill la Kill, но при этом с творчеством её основателей наверняка знаком каждый любитель аниме. Именно они ставили безумные экшен-сцены в FLCL и Dead Leaves, они придумали феерический «Гуррен-Лаганн» и матерящихся ангелиц Panty & Stocking (у нас сериал шёл как «Труська, Чулко и пресвятой Подвяз»). После завершения P&S они всей командой покинули компанию Gainax и основали собственную студию — и Kill la Kill, её первый полноценный аниме-сериал, впитал в себя все самые яркие качества их предыдущих работ.

Среди этих качеств нет глубокомысленности. Конечно, хотелось бы, чтобы аниме не только развлекало, но, увы, вещи вроде «Экспериментов Лэйн» и «Эрго Прокси» выходят слишком уж редко, и большая часть японской анимации пережёвывает одни и те же штампы. Kill la Kill тоже не чурается клише — тут есть и традиционные для «мальчикового» жанра сёнэн затяжные драки, в которых обязательно объявляют названия суперударов, и герои, превозмогающие врагов исключительно благодаря силе воли, и реками льющийся с экрана пафос. Но при всём этом создателей Kill la Kill хочется носить на руках.

Возможно, дело в том, что у них, как это прекрасно видно по их послужному списку, совершенно нет тормозов. Раз за разом они ухитряются выдумывать совершенно невообразимые сцены, с которыми мало что может сравниться по постановке, обосновывая их при этом не менее безумными сеттингами. Стоило режиссёру Хироюки Имаиси и сценаристу Кадзуки Накасиме заметить схожесть в японском произношении слов «мода» (fasshion) и «фашизм» (fasshio) — и понеслось. Если мода — а, значит, одежда — это источник зла и одновременно сила, позволяющая завоевать мир, то противостоящие этой силе должны быть не иначе как нудистами! Если противники черпают силу из своих униформ, то какое оружие лучше всего подойдёт героине, как не гигантские ножницы (или, точнее, их половинка)? Само название аниме представляет собой игру слов: «kiru», помимо очевидной ассоциации с английским «kill», — это и «носить одежду», и «резать». Подобная двусмысленность и обилие подтекстов — ещё одна яркая характеристика сериала.

Боевое облачение героини выставляет все её прелести напоказ — и камера так и норовит показать их покрупнее. Рюко довольно быстро отбрасывает стеснительность, и уже через несколько эпизодов подобные ракурсы кажутся обыденными

В этом кадре несложно разглядеть отсылку к похожей сцене из пятого эпизода FLCL

Глава дисциплинарного комитета академии в первые же секунды первого эпизода производит неизгладимое впечатление

Львиная доля шарма Kill la Kill — в невероятном количестве отсылок ко всему на свете. Буквально каждую серию можно пересматривать покадрово, подмечая те или иные забавные моменты — от фигурок бременских музыкантов и перефразированных цитат Оруэлла до мимолётных камео героев из «Криминального чтива», — и при этом разглядеть лишь верхушку айсберга. Большая часть подобных мелочей будет понятна только японцам (или людям, активно Японией интересующимся): тут и говорящие имена, и каламбуры, и стёб над местечковыми традициями, и цитаты из аниме и манги семидесятых-восьмидесятых. Но даже если пропустить всё это мимо глаз и ушей, Kill la Kill всё равно останется замечательным экшен-аниме. В конце концов, этот сериал и себя-то не принимает всерьёз: он столь же ярок, громок и легкомыслен, как и его героиня.

Пожалуй, две главные характеристики Kill la Kill — это гипертрофированность и непредсказуемость. Невозможно предугадать, что ещё выкинут создатели сериала, как продолжится то или иное противостояние, когда всплывает очередной гэг. В постановке экшен-сцен и абсурдной комедии мастерам из Trigger нет равных. Пусть этот сериал способен всего лишь развлекать — но делает он это лучше всех.

ИТОГ

Это экшен, по сравнению с которым меркнут все конкуренты. Это новый «Гуррен-Лаганн». Если вы устали от банального сёнэн-аниме и смотрите его раз в пятилетку — Kill la Kill для вас.

Текст: **Александр Гагинский**

Short Peace

Четыре короткометражных аниме на тему фантастической Японии: о заброшенном храме, где обитают духи вещей; о строгих нравах и опасных пожарах в эпоху Эдо; о девочке, приручившей лесного духа; и о футуристической битве на руинах Токио.

Жанры: фэнтези, постапокалипсис

Страна: Япония

Режиссёры: Кацухиро Отомо, Сухэи Морита, Хироаки Андо, Хадхимэ Катоки

Сценаристы: Кацухиро Отомо, Сухэи Морита, Хироаки Андо

Роли озвучивают: Коити Ямадера, Аои Юки, Такэси Кусао

Мировая премьера: 20 июля 2013 года

Возрастной рейтинг: не присваивался

Похожие произведения: «Воспоминания о будущем» (1995)
«Принцесса мононокэ» (1997)

Кацухиро Отомо большинство знает только как режиссёра размашистых полнометражек «Акира» и «Стимбой». А стоило бы знать его ещё и как создателя короткометражных аниме, и как продюсера и составителя фильмов-антологий. Хотя у каждой из мультновелл в таких сборниках свои режиссёр и художник, единство темы всё же чувствуется. Предыдущая спродюсированная Отомо антология, «Воспоминания о будущем», была полностью научно-фантастической. У «Короткого мира» (или «Короткого метра» — игру слов трудно перевести) концепция иная: из четырёх коротких мультновелл три посвящены средневековой Японии и её фольклору.

Так, «**Имущество**» — забавная мистическая история о путнике, который заночевал в заколдованном доме и вынужден был выполнять задания местных духов. Эта новелла пронизана духом японского фольклора и разукрашена в пёстрые цвета народных орнаментов. Однако под налётом экзотики скрывается универсальная история, героем которой легко представить не только японца, но и, скажем, гоголевского казака.

«**Огнеопасно**», поставленная самим Отомо, — реалистическая зарисовка из жизни простых японцев в эпоху Эдо, рассказывающая о страшном пожаре, который в 1657 году уничтожил половину Токио. С предыдущей новеллой её роднит не только место действия — она так же хорошо нарисована и столь же непритязательна по сюжету. История двух несчастных влюблённых была бы совсем блёклой, не будь новелла местами очень оригинально стилизована под традиционную японскую живопись с её изометрической проекцией.

«**Гамбо**» — снова фэнтези, на сей раз тёмное и крайне жестокое. История о демоне, берущем в жертву девушек, волшебном медведе и самураеведьмаке больше всего напоминает «Принцессу мононокэ»: такая же мрачная средневековая эстетика и кровавые схватки. И заглавный герой, духхранитель в облике медведя, похож на животных из ленты Миядзаки. А финальный поединок Гамбо с демоном навевает воспоминания ещё и о фильмах про кайдзю: два гиганта мочалят друг друга в мясо с таким грохотом, что легко забыть о масштабах и представить пылающие у их ног города.

Из всей этой восточной экзотики резко выбивается «**Прощай, оружие**», основанная на манге всё того же Отомо. Это единственная в сборнике научно-фантастическая работа, к тому же не стилизованная, а выдержанная в традиционной анимешной манере. Здесь уже в постапокалиптической Японии будущего команда наёмников в бронескафандрах пытается добраться до секретного оружия, которое охраняет практически неуязвимый робот-страж. Начавшись как типичный боевик, эта новелла оканчивается неожиданным сюжетным поворотом с типичной для Отомо антивоенной моралью — герои, как оказалось, могли бы не рисковать и добиться своего миром. Извергающаяся Фудзи в последних кадрах — визуальный «стежок», который привязывает «Прощай, оружие» к другим новеллам сборника (в целом она уместнее смотрелась бы на «Воспоминаниях»).

Все четыре короткометражки роднит не только Япония. Они похожи ещё и тем, что в каждой из них авторский стиль мультипликатора вытесняет на задний план сюжет и работу сценариста. Всё внимание уделяется действию, оригинальному рисунку, детальным и красочным декорациям, а не историям и героям. Каждая из новелл — маленький шедевр анимации, но ни одной столь же яркой, идейной и запоминающейся работы, как роскошные «Магнитная роза» и «Пушечное мясо» из «Воспоминаний о будущем», в сборнике нет.

Такие внезапные японцы: средневековая экзотика резко сменяется боевой фантастикой

УДАЧНО

- ВОСХИТИТЕЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ
- РАЗНООБРАЗИЕ АВТОРСКИХ СТИЛЕЙ
- ЕДИНСТВО КОНЦЕПЦИИ

НЕУДАЧНО

- ЧИСТО СИМВОЛИЧЕСКИЕ СЮЖЕТЫ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

ИТОГ

Великолепные по замыслу и исполнению аниме-зарисовки, которые так и не смогли превратиться в увлекательные истории.

Текст: **Николай Караев**

Жанр: космическая опера
Страна: Япония
Режиссёр: Синдзи Арамаки
Сценаристы: Харутоси Фукуи, Киёто Такэути
Роли озвучивают: Сюн Огури, Харума Миура, Ю Аой
Возрастной рейтинг: 6+
Премьера в России: 15 мая 2014 года
Похожие произведения: «Звёздные войны» (оригинальная трилогия)

МИР ФАНТАСТИКИ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

УДАЧНО

- КЛАССИЧЕСКИЙ СТИЛЬ КОСМООПЕРЫ
- СЛОЖНЫЙ МНОГОМЕРНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- ЗАВИСИМОСТЬ ОТ СЕРИАЛЬНОГО КАНОНА
- НЕСОВПАДЕНИЕ С ЭПОХОЙ

ОЦЕНКА МФ 9
отлично

Uchuu Kaizoku Captain Harlock

Космический пират Харлок

Бессмертный космический пират, владеющий тайной тёмной материи, бросает вызов тем, кто не пускает рассеянных по галактике колонистов на Землю. Чтобы узнать, что затевает таинственный Харлок, к нему в экипаж внедряется шпион — младший брат командира земного флота...

Люди побывали в разных уголках Вселенной. Они не нашли планеты, которая была бы похожа на Землю. Все хотят вернуться домой.

Кэй Юки

«Давным-давно в далёкой, далёкой галактике...» Ой, извините. «В далёком будущем, а может быть, в отдалённом прошлом...»

Эта перекличка со «Звёздными войнами» в зачине «Харлока», конечно, неслучайна: японцы деликатно намекают, что космический пират Лэйдзи Мацумото появился за четверть века до саги Джорджа Лукаса. Фильм Синдзи Арамаки, по сути, попытка создать «Звёздные войны» японского образца: история своя, размах — лукасовский. Отсюда множество рифм: юный Харлок как Хан Соло, Отец Империи как Палпатин, солдаты Геосанкции как имперские штурмовики... Взрывы в космосе, опять же, отлично слышны. Всё по канонам космооперы. И всё без толку — не вызвал «Харлок» любви зрительских масс нигде, даже в родной Японии, отзывы получил средние, а в прокате с треском провалился. Отчего?

Может, герой не тот? Капитан Харлок известен, пожалуй, лишь анимешникам, и то не всем: чтобы добраться до сериала 1977 года, надо быть хардкорным отаку, а продолжения франшизы никогда особо популярными не были. А если вы ничего не знаете про Харлока, Яттарана, Тотиро, Мимэ и прочих, от вопроса «Что происходит?» вам не отделаться. Тем паче что Арамаки, по японскому обыкновению, не объясняет, а намекает: нужно ещё догадаться, например, чьё именно сознание заперто в компьютере пиратского корабля «Аркадия».

Сюжет запутан? Сторон конфликта тут всего две, но очень странные. По одну сторону баррикад — управленческая структура Геосанкция (Gaia Sanction; за «корпорацию Гайя» в русском дубляже переводчиков надо сослать на Татуин — не о бизнесменах тут речь), не допускающая никого на Землю, потому что,

Сексапильная Мимэ — умница, привидение, инопланетянка, наконец

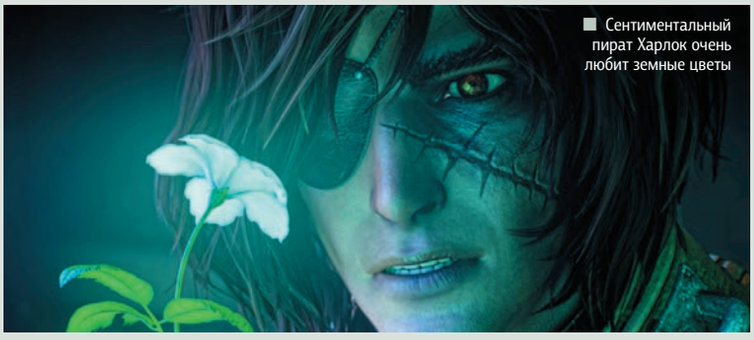
как говаривал профессор Выбегалло, «потребности у всех, а селёдка — для модели». В своё время, сто лет назад, колонисты, подустав вспахивать чужие нивы, стали массово стремиться на родину, развязали «войну за возвращение» и покрошили из лучемётов кучу народа. После чего и возникла Геосанкция, объявившая Землю святилищем, куда никому хода нет. По другую сторону — капитан Харлок, отчего-то бессмертный, отчего-то с птицей на плече, отчего-то в сопровождении призрака инопланетянки. Плюс его команда, в том числе — новобранец Яма, который на деле брат Изолы, префекта флота Геосанкции, отчего-то паралитика, отчего-то вечно в сопровождении голограммы прекрасной девушки... И так далее.

Но ближе к финалу многое становится ясным. Да и не столь уж сложна эта космическая «Санта-Барбара» в сравнении с тем же «Началом» Нолана. Фэны мы или не фэны? Нам ли привыкать к фантастической сложности?

Если недоумение неофитов можно списать на незнание канона, то с ворчанием некоторых закоренелых харлокианцев всё сложнее. Им-то чем не угодила очередная инкарнация харизматичного капитана в чёрном плаще с кровавым подбоем? Сомнительность морали, говорите? Но разве сверхнегодяи, которые превращаются в супергероев, — не характерная черта оригинального «Харлока»? Герои Мацумото тем ведь и отличаются, что готовы презреть всякую логику и прагматизм ради сентиментальной ерунды; ровно это в финале фильма и происходит.

Ещё сложнее понять воротящих от «Харлока» носы фанатов космооперы. Грандиозные битвы и космический абордаж — есть. Фамильные тайны — есть. Любовь и ревность, что движут солнца и светила. Марсианский город-сказка, город-мечта. Вымершая раса инопланетян. Голая девушка в невесомости. Зловещий суперкорабль с готическими интерьерами. Лёгкий налёт стимпанка: чем «Аркадия» не паровоз Люмьеров, в клубах тёмной материи врывающийся в космос? Супероружия — завались: многомерные бомбы, стирающие вселенную и создающие её заново; пушка, работающая от взрыва нейтронной звезды; «юпитерианский бластер». Пафос, масштаб, флаг развевается на эфирном ветру. Что ещё для счастья надо?

Видимо, зритель просто повзрослел. Или привык к голливудскому упрощению. Золотой век фантастики, прощай?


Сентиментальный пират Харлок очень любит земные цветы

Череп в небесах: корабль «Аркадия» устрашит кого угодно

ИТОГ

Несмотря на неудачу в прокате, «Харлок» способен со временем войти в число лучших анимационных космоопер — хотя бы из тех, что несправедливо обойдены зрительским вниманием.

Ведущая: **Ксения Аташева**

ЗА МЕСЯЦ ПОИГРАЛА:

Lost Vikings

Щедрая Blizzard выложила игру в свободный доступ, и грех было этим не воспользоваться. Почтенный возраст ничуть не испортил эту весёлую и неглупую аркаду, и играть в неё до сих пор так же приятно, как в детстве. Да и начинающим геймерам при повальном увлечении инди-разработками она вполне может понравиться.

ИГРОВОЙ КЛУБ
ВИДЕОИГРЫ

Вот интересно, почему лето до сих пор считается мёртвым сезоном для видеоигр? Да, раньше они считались детским развлечением, а на лето детишки разъезжаются по морям и лагерям, куда вряд ли возьмёшь любимую приставку. Да и с праздниками летом негусто. То ли дело зима: Новый год, Рождество — грех не купить ребёнку желанную игрушку. Но большинство игроков уже давно повзрослели и способны сами заработать на новенький диск и купить его без оглядки на календарь и положение звёзд.

Конечно, летом больше возможностей для развлечений на свежем воздухе, но разве это помеха, если хочется поиграть в интересную новую игру? Раз уж приверженцы здорового образа жизни и в зимний буран наматывают километры на тренажёрах в спортзалах, вместо того чтобы впасть в спячку, почему же считается, будто увлечённые геймеры при виде солнышка за окном непременно забросят геймпады и побегут вприпрыжку на улицу? Тем более что многие из них уже далеко не школьники, а после хоть и погожего, но тяжёлого рабочего дня бегать по просторам виртуальных королевств тянет куда сильнее, чем по ближайшему парку.

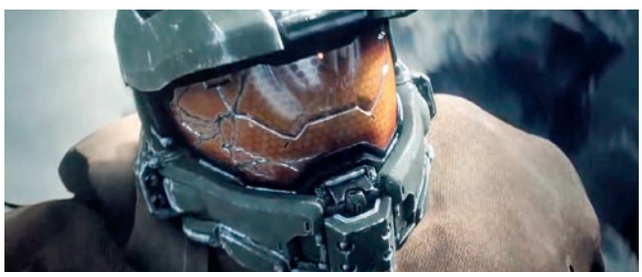
Впадать в крайности и прирастать задом к дивану тоже не стоит, но у людей должен быть выбор, на что потратить своё драгоценное время. Ведь играть мы любим всегда и везде, в любое время года и суток. Так что было бы замечательно, если бы издатели перестали жадничать с выпуском игр летом и заваливать геймеров новинками под новогодние праздники. А то получается, что зимой глаза разбегаются и с трудом выбираешь, за что в первую очередь взяться, а летом приходится вспоминать, до чего руки так и не дошли. Так ведь можно и хорошую игру пропустить!

ГЛАВНОЕ ЗА МЕСЯЦ

Защитники Гало

Легендарная серия научно-фантастических шутеров Halo наконец-то придёт на новое поколение консолей. Точнее, всего на одну консоль — Xbox One. Занимавшаяся предыдущими частями цикла 343 Industries работает и над новой игрой. По их заверениям, Halo 5: Guardians будет использовать мощность консоли на максимум.

Игра разрабатывается на новом движке, который обещает выдавать картинку с частотой шестьдесят кадров в секунду. Значительно возрастёт и масштаб событий, но при этом разработчики обещают сохранить полюбившиеся фанатам элементы. Выйдет Halo 5: Guardians только осенью 2015 года, однако к этому событию можно начинать готовиться уже сейчас. Например, купить консоль, наконец-то получившую действительно громкий эксклюзив.



Far Cry в Гималаях

Ubisoft объявила о выходе новой части знаменитого шутера Far Cry. События Far Cry 4 развернутся в вымышленном регионе Гималаев, управляемым самопровозглашённым диктатором. Игроку предстоит ориентироваться на живописной, но дикой и опасной местности и разбираться с деспотом и его подручными при помощи разнообразного оружия, техники и даже зверей.

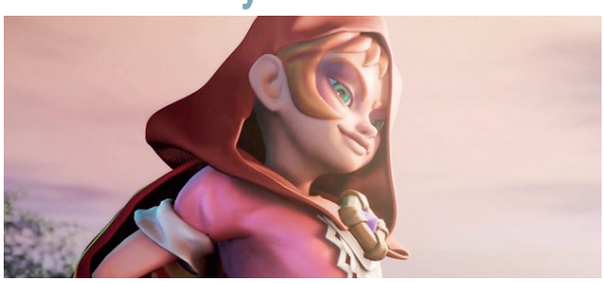
По словам разработчиков, игра, выходящая одновременно на PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 и Xbox One, будет ещё масштабнее и красивее, чем её предшественницы. Остаётся надеяться, что хотя бы часть этих обещаний будет выполнена и Far Cry 4 действительно порадует любителей стрельбы в красивых декорациях.

Выйдет Far Cry 4 в конце ноября, но предварительные заказы на неё уже открыты. Фанаты, заказавшие лимитированное издание игры загодя, получат бесплатные DLC и особое оружие.

Пластмассовая Nintendo

Моду на видеоигры с пластиковыми фигурками, заданную Skylanders и продолженную Disney Infinite, почуяли и в Nintendo. Первые фигурки героев игр от Nintendo должны поступить в продажу уже в конце этого года. Работать они должны с разными играми, в числе которых долгожданная Super Smash Bros. для Wii U. Фигурки будут опознаваться консолями благодаря NFC-меткам. Геймпад Wii U может считывать их самостоятельно, владельцам же портативной 3DS придётся обзавестись специальным сканером. Какой будет прок от этих фигурок в играх, пока не совсем ясно. Известно лишь, что в них будут храниться некоторые данные об уровне и внешности героев.

MOBA от Crytek



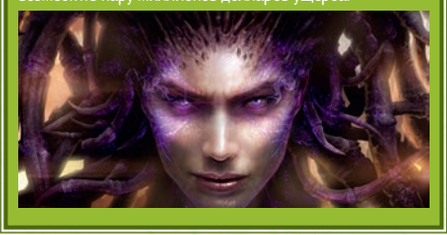
Болгарское подразделение Crytek решило попробовать свои силы в популярном нынче жанре MOBA. Их вариация на тему Dota 2 и League of Legends будет называться Arena of Fate и выйдет на ПК и консолях. В новой игре явно безумный сеттинг: на аренах сойдутся Жанна д'Арк, Робин Гуд, Никола Тесла и волк Фенрир — и всё это в стимпанковом антураже. Дизайн персонажей выглядит неплохо, обещания разработчиков, как водится, заманчивы. Темп поединков будет быстрым, а сложность игры и новичкам позволит быстро в ней разобраться, и бывалым игрокам даст отточить мастерство.

Сможет ли игра потягаться со столпами жанра или завоевать собственную аудиторию, мы узнаем совсем скоро. На это лето намечено начало бета-теста, на который уже можно записаться.

КОРОТКО

За бота в тюрьму

Думаете, максимум, что можно получить за жульничество в игре, — порицание других игроков и бан? А вот Blizzard посчитала эти меры недостаточными и подала в суд на хакеров, которые распространяли ломающих баланс ботов для StarCraft 2. По словам издателя, они готовы на всё, чтобы защитить комфорт игроков. Да и репутацию игры такие вещи портят. Так что играйте честно, а то однажды к вам придут хозяева игры с требованием возместить пару миллионов долларов ущерба.



Битва продолжается

В 2015 году выйдет Mortal Kombat X, новая часть легендарной серии файтингов. Разработчики обещают, что тамошние битвы нельзя будет превзойти по динамичности, а графика будет прямо-таки кинематографичной. Вполне возможно, ведь выход игры планируется на консолях нового поколения. Да и опыта у NetherRealm Studios хватает — как показали Mortal Kombat 2011 года и Injustice: Gods Among Us, они умеют делать интересные и зрелищные файтинги.

Голод на PS4

Шведские разработчики Tarsier Studios, известные по LittleBigPlanet для PlayStation Vita, взялись за создание эксклюзива для PS4. Их новый проект, приключенческая игра под названием Hunger, расскажет историю девятилетней девочки Сикс, которую похитили и заставили работать на подводном курорте. Естественно, однажды Сикс сбежала с работы. По сюжету игра напоминает «Унесённых призраками», однако жутковатый концепт-арт игры сулит героине мрачное и опасное путешествие.

ЗАБЕГАЯ ВПЕРЁД

Sacred 3

За долгие столетия мира и процветания люди забыли и о серафимах, и об охраняемом ими могущественном артефакте под названием Сердце Анкарии. Но спокойствие не может длиться вечно: правитель Эшенской империи Зэйн связался с демонами и пытается открыть врата в преисподнюю. Для этого ему нужно найти Сердце Анкарии, а помешать ему может только группа храбрых героев.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: ролевая игра
Разработчик: Keen Games
Издатель: Deep Silver
Дата выхода:
1 августа 2014 года

Diablo-клоны Sacred и Sacred 2 безоговорочными шедеврами не назовёшь, но своя группа преданных поклонников у них есть. Масштабный сюжет с участием высших сил, до неприличия крутые герои, в числе которых полно сексапильных девушек, и развесёлый мультиплеер привлекли многих. К тому же игр в данном жанре, несмотря на его популярность, не так уж и много, и Sacred была лучшей среди равных. В 2009 году студия Ascaron, разработавшая первые две части, обанкротилась, и права перешли к немецкой компании Deep Silver. Надежды поклонников не оказались напрасными — в августе выходит третья часть Sacred.

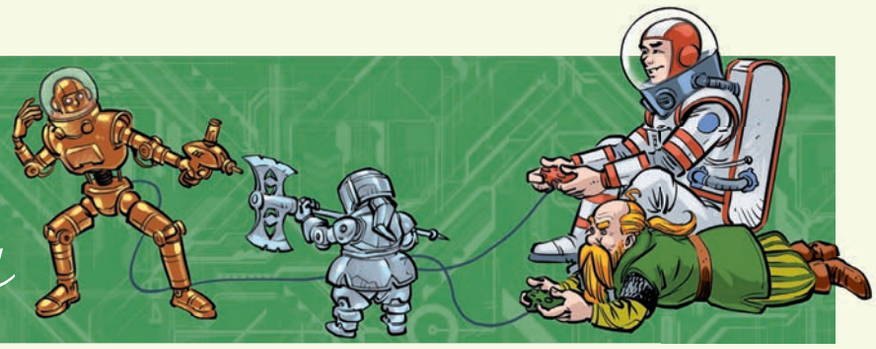
Взявшаяся за разработку Sacred 3 Keen Games внесла в игру ряд изменений и улучшений. Вдобавок к уже знакомому серафиму появятся новые классы: воин сафири, анкарийский копейщик и малахим. Прокачка персонажей станет интереснее: у каждого из героев будет несколько деревьев навыков, которые сильно отличаются друг от друга. Довести их все одновременно до максимума невозможно, так что будет смысл пройти игру заново тем же героем, но с другой схемой развития.

Навыки повлияют не только на стиль игры. От способностей героя будут зависеть способы выполнения заданий и путь, которым он пройдёт по уровням. Ряд врагов можно будет победить лишь с помощью определённых навыков — персонажам, ими не располагающим, придётся звать на подмогу других героев. Да, Sacred 3 рассчитана на кооперативное прохождение вчетвером по Сети, однако, если у игрока нет единомышленников, его герой всё равно не останется в одиночестве. Компанию ему всегда готовы составить трое управляемых компьютером персонажей, у каждого из которых есть собственные навыки и способности.

Издатели уверяют, что на прохождение всех уровней и заданий в Sacred 3 понадобится порядка ста часов — срок даже для ролевой игры немалый. Но главное, они уверяют, что в игре не будет ошибок и багов, испортивших многим всё удовольствие от второй части. Если создатели игры сдержат это обещание, она вполне сможет повторить успех первой Sacred. Ведь резать демонов в облике прекрасной воительницы, да ещё и в компании друзей, — сплошное удовольствие.

В Sacred 3 ты никогда не будешь одинок. Когда друзей нет в Сети, компанию составят управляемые системой персонажи

Лучшие видеоигры



Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: шутер от первого лица
Разработчик: MachineGames
Издатель: Bethesda
Дистрибьютор в России: 1С-СофтКлаб
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Сайт: wolfenstein.com/ru
Играли на: PC
Похожие произведения: серия Medal of Honor
серия Killzone
фильм «Железное небо».

Wolfenstein: The New Order

В 1945 году благодаря супероружию, созданному генералом Черепом, нацисты переламывают ход Второй мировой. Агент Уильям Блажкович с товарищами совершают вылазку, чтобы остановить нацистского учёного, но терпят неудачу. Блажкович при попытке бегства получает ранение в голову... Спустя четырнадцать лет он приходит в себя и обнаруживает, что мир сдался на милость Третьего рейха и над городами воспарил имперский орёл. Пора обломать ему крылья...

Представьте, что «Спасти рядового Райана» снял Квентин Тарантино. Wolfenstein образца 2009 года по степени бреда могла бы потягаться с этим гипотетическим фильмом. Она выглядела как нездоровая пародия на байки об оккультных экспериментах Третьего рейха, но тем не менее оказалась глотком свежего воздуха на фоне бесконечных высадок на пляж Омаха и взятий Рейхстага. Однако новый Wolfenstein: The New Order показал, насколько глупым был его предшественник.

Жестокая и динамичная The New Order может похвастаться шикарно поставленными роликами, тонким балансом между спокойными и напряжёнными моментами и, самое главное, отсутствием самоцензуры. Ведь игру о мире победившего Третьего рейха неизбежно ждут обвинения в пропаганде нацизма, растлении умов несчастных детей и других стандартных грехах. Но разработчики знали, на что шли, и всё равно показали мир альтернативного 1960 года таким, каким они его видели. Дизайнеры постарались на славу, создавая ни с чем неповторимые уровни, будь то убежище круга Крайзау или улочки нацистского Лондона.

Студия MachineGames смешала элементы старых и современных шутеров и нашла золотую середину, показав, как надо делать правильные боевики. Фанатов серии порадуют тайники за портретом фюрера как в Wolfenstein 3D (здесь даже есть бонусный уровень из этой игры!), поиск аптечек и патронов и, разумеется, бессменный главный герой Уильям Блажкович. А остальных игроков — выбор (пусть и мизерный) в прохождении линейных уровней, удобная ролевая система, где каждый навык полезен, и лучший в серии сюжет.

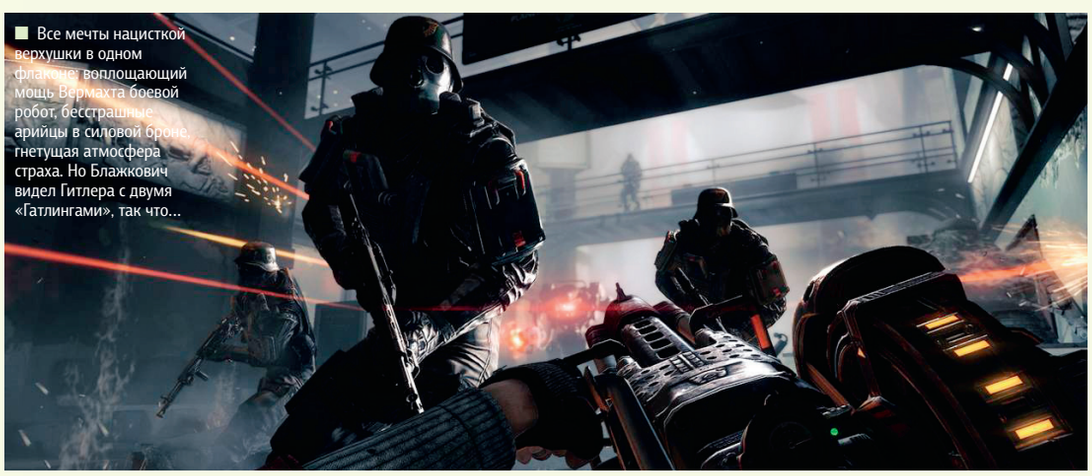
Увы, взрослый и серьёзный сюжет порой резко контрастирует с геймплеем. Минуту назад герой думал о том, что он виноват в смерти мальчика, который получил вместо него пулю, а уже через мгновение он как ни в чём не бывало со спринтерской скоростью носится по взлетной площадке, лихо отстреливая из двух автоматических дробовиков роботов. Происходящее на экране зачастую не отвечает логике сюжета.

Из недостатков можно также отметить скудный арсенал, но благодаря разнообразию противников и их настойчивости об этом практически сразу забываешь. К тому же орудовать ножом тут одно удовольствие. Одних только зрелищных убийств из стелс-режима можно насчитать с десяток. Жаль, резать нацистов втихую не так интересно, как стрелять по ним. В перестрелке противники ведут себя достаточно сообразительно, а вот при патрулировании могут не заметить труп товарища у себя под носом.

Но у Wolfenstein: The New Order слишком много достоинств, чтобы всерьёз её ругать. Нечасто в игре удаётся настолько хорошо передать атмосферу мира — все эти плакаты, объявления, повседневные разговоры солдат... И всё это под шикарный саундтрек, который достоин отдельного диска.

ИТОГ

MachineGames удалось создать игру, превосходящую культовые Wolfenstein 3D и Return to Castle Wolfenstein по атмосферности, живости и проработке. Грамотное чередование динамичного геймплея и красочных видео не даст заскучать ни на секунду — немногие современные шутеры могут этим похвастать.



■ Все мечты нацисткой верхушки в одном флаконе: воплощающий мощь Вермахта боевой робот, бесстрашные арийцы в силовой броне, гнетущая атмосфера страха. Но Блажкович видел Гитлера с двумя «Гатлингами», так что...

УДАЧНО

- ДЕТАЛЬНО ПРОРАБОТАННЫЙ МИР
- ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ
- РАЗНООБРАЗНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ

НЕУДАЧНО

- ПРОВИСАНИЕ СЮЖЕТА
- НЕСООТВЕТСТВИЕ ГЕЙМПЛЕЯ ИСТОРИИ
- ЛИШНИЕ ЭПИЗОДЫ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Текст: **Денис Майоров**

Жанр: экшен с видом от третьего лица
Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Дистрибьютор в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: полный
Сайт: watchdogs.ubi.com
Играли на: PS4
Похожие произведения: Серия GTA
Syndicate (2013)
фильм «Особое мнение»

Watch_Dogs

Чикаго будущего. Все городские коммуникации, от электростанций до камер слежения на парковках, объединены в масштабную сеть под управлением программы ctOS. Но хакер Айден Пирс может взломать всё, что душа пожелает. Неудивительно, что его способностям нашлось применение в преступном мире. Однажды Айден перешёл дорогу не тому человеку, и в результате пострадали родные Пирса. Но с таким развитием событий герой мириться не намерен, а потому решает во что бы то ни стало найти и наказать виновных.

Ещё до релиза Watch_Dogs сравнивали с серией GTA. Однако она скорее продолжает идеи, заложенные в открытых мирах Assassin's Creed и Far Cry. Перед нами огромный город, живущий своей жизнью. До размеров настоящего Чикаго его виртуальному аналогу, конечно, бесконечно далеко. Но тем не менее город получился весьма крупным и, что особенно важно, узнаваемым. Разработчики аккуратно воссоздали главные достопримечательности и самые красивые места Чикаго, а потому по городу здесь приятно даже просто погулять.

Футуристический Чикаго управляется общей компьютерной сетью, так что хакерские навыки главного героя придутся как нельзя кстати. Хакерство — одна из главных особенностей игры, и реализована она действительно отлично. Взломать можно что угодно. Смартфон Айдена может просканировать любого встречного жителя Чикаго, выдав все его тайны. Этот хентаем увлекается, а этот пиратские фильмы качает, а у этого можно пару сотен баксов с виртуального счёта увести… Занятие вроде бы и бестолковое, но увлекает не на шутку.

Однако главная цель игры — добыча информации с многочисленных хорошо охраняемых серверов и компьютеров. Добраться до них можно разными способами. Самый очевидный — вооружившись до зубов, устроить шумную перестрелку с охраной. К сожалению, шутер из Watch_Dogs получается достаточно скучный — все противники одинаково глупы, баллистика простовата, толковой разрушаемости тоже нет. Да и гибнет Айден до обидного быстро.

Поэтому стоит действовать изящнее. Практически любое задание можно выполнить скрытно — для этих целей подойдёт пистолет с глушителем и многочисленные ловушки, которые герой может как покупать, так и мастерить из подручных средств. Правда, глупость оппонентов и тут лезет изо всех щелей — даже трупы товарищей противники частенько предпочитают не замечать.

Но для настоящих хакеров и просто убеждённых пацифистов есть и бескровный путь. Айден умеет подключаться к камерам слежения и спокойно может взломать всё, что находится в их поле зрения. Таким образом, прыгая между камерами, можно добраться до искомого объекта без лишнего шума.

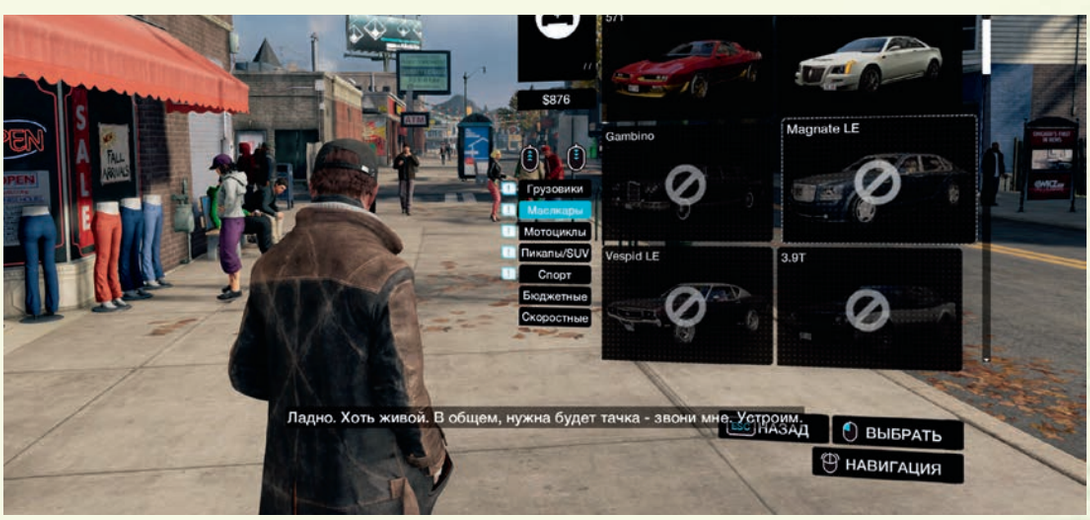
Но ни один современный блокбастер не может обойтись без перестрелок и погонь, поэтому игра то и дело под разными предлогами натравливает на Айдена разъярённых бандитов, охранников, а то и полицию. Жаловаться на такие эпизоды не приходится, ведь даже во время погони, прямо на ходу, можно запросто взламывать городские коммуникации, поднимая дорожные заграждения, отключая светофоры и устраивая преследователям другие коварные сюрпризы. Гонки получились динамичными и весёлыми и не надоедают до самого финала. Огорчает лишь чересчур простая физика местных автомобилей. Это вдвойне обидно, учитывая, что автопарк здесь крайне богатый.

Ну а когда взламывать сервера, крутить баранку и вторгаться в чужую частную жизнь вам надоест, можно приняться и за второстепенные задания. Их тут огромное количество, и получились они интересными и разнообразными. Расшифровывать тайные послания, искать серийного убийцу и бороться с работорговцами не менее интересно, чем мстить за погибших родственников. Прохождение сайд-квестов может прервать внезапное вторжение другого игрока по Сети, который непременно попытается взломать смартфон Айдена. В таком случае негодяя следует оперативно вычислить среди обычных зевак и устранить.

Если же серьёзный тон игры начинает вгонять вас в тоску, то можно обратиться к мини-играм, которых тоже немало. Здесь можно и на пришельцев поохотиться, и демонов на фоне опустевшего Чикаго подавить, и над городом полетать, отталкиваясь от волшебных цветов, — естественно, в виртуальной реальности. Всё это здорово дополняет игровой процесс и позволяет растянуть увлекательную прогулку по Чикаго будущего.

ИТОГ

Watch_Dogs — закономерный итог экспериментов Ubisoft с играми в открытом мире. Удачные идеи из Assassins's Creed и Far Cry здесь прекрасно сочетаются с собственными оригинальными решениями. Но из-за внешнего сходства сравнивать игру будут не с предыдущими творениями Ubisoft, а с серией GTA. А такого сравнения Watch_Dogs, увы, не выдержит.



Всякий автомобиль можно немедленно заказать в любую точку карты прямо с виртуального смартфона. Правда, сначала автомобиль надо купить

УДАЧНО

- МИР
- ХАКЕРСТВО
- ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

НЕУДАЧНО

- ФИЗИКА АВТОМОБИЛЕЙ
- СКУЧНЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ
- ГЛУПЫЕ ВРАГИ

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

The Amazing Spider-Man 2

Фотограф Питер Паркер, в супергеройской испостаси — Человек-паук, защищает покой Нью-Йорка, сражаясь как с рядовыми бандитами, так и со сверхъестественными злодеями, чьи способности зачастую превосходят его собственные... Известная история, не правда ли?

Текст: **Антон Вильгоцкий**

Жанр: экшен
Разработчик: Beenox
Издатель: Activision
Дистрибьютор в России: «Новый Диск»
Возрастной рейтинг: 12+
Перевод: полный
Сайт: theamazingspidermangame.com
Похожие игры: Ninja Blade, InFamous
Играли на: PC

Ну а что вы хотели? Комиксы, затем мультфильмы по комиксам, потом фильмы на основе этих мультфильмов, и, наконец, видеоигры, базирующиеся на сюжетах фильмов. The Amazing Spider-Man 2 — типичная продукция такого рода. Зрелищная игра, предназначенная в первую очередь для того, чтобы фанаты фильмов о Человеке-пауке могли подольше побыть в своей любимой вселенной. Но будет ли она интересна геймеру, который равнодушен к комиксам Marvel и ценит игры не за антураж, а за игровой процесс и сюжетную глубину?

На первый взгляд может показаться, что не особо. Беготня по улицам, полёты на паутине и сражения не сильно впечатляют. Но чем дольше мы находимся в Нью-Йорке Питера Паркера, тем больше входим во вкус. Научившись как следует управляться с паутиной (а это произойдёт не сразу, потому начало игры и кажется скучноватым), можно совершать в воздухе немыслимые кульбиты, демонстрируя чудеса высшего пилотажа. В какой-то момент забываешь обо всём и начинаешь просто наслаждаться полётом мезду небоскрёбами, выдумывая всё новые эффектные пируэты.

Драки тоже выглядят достаточно эффектно, однако ничем особым не выделяются на фоне предыдущей игры серии и множества схожих проектов. Ну разве только тем, что, начищая физиономии преступным элементам, Паркер отвешивает уморительные комментарии. Кстати, на редкость удачно переведённые.

БОЛЬШОЙ СТЭН

Если вы не питаете интереса ко вселенной Marvel и запустили эту игру просто для того, чтобы убить время, то вам, вероятно, ничего не скажут имя и внешность старичка, которого Человек-паук спасает из огня в одной из первых миссий. А между тем это не кто иной, как легендарный Стэн Ли, создатель большинства самых известных супергероев Marvel Comics и в прошлом — президент этой компании. Когда-то его имя было известно только фанатам комиксов, но за последние годы Ли стал намного более узнаваемым персонажем благодаря камео в большинстве экранизаций своих комиксов. Он дебютировал как актёр двадцать пять лет назад, в телефильме о приключениях Халка, ну а сегодня «камео Стэна Ли» — обязательный пункт для любой экранизации комиксов Marvel. Так что, если в фильме или игре, основанной на каком-то из сюжетов издательства, вы видите в эпизодической роли благообразного седовласого джентльмена с небольшими аккуратными усами, — вероятнее всего, это и есть тот человек, благодаря которому супергеройские комиксы и фильмы стали такими, какими мы знаем их сегодня.

Сюжет игры пересекается со сценарием свежего фильма о Человеке-пауке, но имеет и собственные линии, которые, впрочем, не расскажут чего-то нового о герое. Мы боремся со злом в настоящем времени, но при этом пытаемся решить проблемы, связанные с прошлым Паркера, и копаемся в его психологии. Что, в принципе, типично для любой супергеройской истории.

ИТОГ

The Amazing Spider-Man 2 — динамичный и зрелищный боевик, который вряд ли даст заскучать (хотя, конечно, многие игроки могут посчитать его чересчур детским). Но всё-таки, чтобы получить от этой игры настоящее удовольствие, нужно быть фанатом Marvel. Иначе вы рискуете многого не понять и там, где знаток вселенной в восторге поднимет вверх большой палец, лишь недоумённо пожмёте плечами.

Кто на ком стоял?

Разящий удар молнии!

Лучше тараканы в голове, чем паук на голову

УДАЧНО

- ДИНАМИКА
- ДИАЛОГИ

НЕУДАЧНО

- ЧРЕЗМЕРНАЯ ПРОСТОТА
- ТОЛЬКО ДЛЯ ФАНАТОВ

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

Lego The Hobbit

Давным-давно жил-был в норе под землёй хоббит... Знакомая история? Мы в который раз отправляемся в старое доброе Средиземье, чтобы пройти тропами полюбившихся героев.

Текст: **Антон Вильгоцкий**

Жанр: аркада, приключения
Разработчик: Traveller's Tales
Издатель: Warner Bros.
Дистрибьютор в России: «1С-СофтКлаб»
Возрастной рейтинг: 6+
Перевод: субтитры
Сайт: thehobbit.lego.com
Похожие игры: Lego The Lord of the Rings
Играли на: PC

Как известно, «Хоббит», из которого вырос мрачный и взрослый «Властелин колец», был написан как детская сказка. Потому многие удивились, когда Питер Джексон снял экранизацию приключений Бильбо в весьма мрачных тонах. Студия Traveller's Tales, работая над лего-игрой по мотивам фильма, пошла в противоположном направлении: они создали даже более «детскую» версию истории, чем сам Толкин. Фильм Джексона, поднявший планку кинофэнтези на новую высоту, вне всяких сомнений, заслуживал более серьёзного игрового проекта. Но пока мы имеем то, что имеем.

За игру становится ещё обиднее, когда понимаешь, что её авторы попытались сделать нечто вроде «расширенной вселенной», позволив нам заглянуть в те уголки Средиземья, которые обычно служили только декорациями. Например, то, что в фильме было кратким прологом, рассказывавшим о вторжении дракона Смауга в царство гномов Эребор, в игре превратилось в полноценный уровень, прохождение которого может занять около часа. Почему же обидно? Да потому что, будь это серьёзный, более «взрослый» проект, всё смотрелось бы намного интереснее и круче. Как и битва Торина с Азогом и полчищами орков, которую нам предстоит пережить в одной из следующих глав.

После Эребора мы оказываемся в Шире, где и начинается основное приключение. Тут становится ясно, что разработчики явно переборщили. Игра стремится охватить даже самые незначительные эпизоды фильма. Так, сперва мы управляем бегающими по улицам Фродо и Сэмом, которых нужно подвести к дому Бильбо, чтобы он начал рассказывать им историю о своём путешествии... Когда история начинается, мы получаем контроль над Бильбо и гномами, которые должны добраться до кухни, громя предметы интерьера в поисках монет. Сходить в кладовку за продуктами для гостей? Вот и добавилось ещё десять минут игры! Но зачем? Некоторые эпизоды вполне можно было пропустить или, в крайнем случае, заменить сюжетными видеороликами.

При этом стоит отметить, что игра охватывает события сразу двух фильмов о приключениях Бэггинса: «Нежданное путешествие» и «Пустошь Смауга». Мы побываем во множестве различных локаций и повстречаемся с огромным количеством персонажей. Будет знаменитая ночная беседа с троллями у костра, будет спуск по реке в бочках. Мы будем играть за самых разных персонажей, включая не только Бильбо, гномов и Гэндальфа, но также Леголаса, Тауриэль, Беорна, а ещё — Сарумана и даже Саурона. Каждый герой имеет свои уникальные способности и оружие, что вносит немалое разнообразие в игровой процесс. Правда, все персонажи, как и предполагает эстетика серии, представлены в виде игрушек из конструктора Lego — так что серьёзно относиться к происходящему на экране не получится. Да и нужно ли?

ХОББИТЫ СУЩЕСТВУЮТ!

Хоббитов долгое время считали вымышленным народцем, пока в 2003 году в Индонезии археологи не обнаружили останки очень древних (возраст самого старого из них оценивается в 95 тысяч лет) и очень маленьких людей. Эти гоминиды получили название «флоресских людей», но есть у них и второе имя — хоббиты. Одни учёные считают, что «хоббиты» были всего лишь жертвами различных патологий, другие полагают, что это была полноценная низкорослая раса древних людей.

Именно этому племени был посвящён вышедший в 2012 году фильм Джозефа Лоусона «Век хоббитов» — «мокбастер», снятый в преддверии премьеры джексоновского «Хоббита». Обычно студия Asylum, под чьим патронажем делался этот фильм, специализируется на выпуске «поддельных блокбастеров», эксплуатируя интерес публики к крупным новинкам, однако в «Веке хоббитов» был продемонстрирован более оригинальный и самобытный материал, чем в прочих её картинах.

Сказали: гони монету! И нож показали. Вот такой

ИТОГ

В отличие от ряда предыдущих выпусков Lego-серии, это как раз тот случай, когда игра может быть интересна только той аудитории, на которую и рассчитана. Однако повод ли это полностью списывать её со счетов? Разумеется, нет! На рынке детских продуктов The Hobbit, конечно, обладает серьёзным потенциалом. Только вот... как же всё-таки хочется поиграть и во «взрослую» версию!

Админы банят троллей

УДАЧНО
- ПРОСТОТА
- РАЗНООБРАЗИЕ

НЕУДАЧНО
- ОБИЛИЕ ЛИШНИХ ЭПИЗОДОВ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Bound by Flame

Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: RPG
Разработчик: Spiders Studio
Издатель: Focus Home Unteractive
Дистрибьютор в России: «1С-Софтклаб»
Возрастной рейтинг: 16+
Перевод: полный
Сайт: boundbyflame.com
Играли на: PC
Похожие произведения: Game of Thrones (2012) Arcania Mars: War Logs

Орды нежити, возглавляемые семёркой безумных некромантов, явились в некогда мирные земли. Эльфы и люди прячутся в лесах, на дорогах промышляют банды, в стране хаос. Только наёмник Вулкан, один из легендарных Свободных клинков, может остановить кровопролитие. Но из-за неудачного магического ритуала в нём поселилась некая тёмная сущность, которая с каждым днём обретает всё больше власти над его телом.

В игровой индустрии не так уж много разработчиков, способных сделать хорошую фэнтезийную ролевую игру. И французская команда Spiders Studio, к сожалению, не из их числа. После неплохой киберпанковской Mars: War Logs разработчики решили, что пришло время для фэнтезийной игры, не уступающей Dragon Age. И вот год спустя они выпустили Bound by Flame, которая показала, что до шедевра ещё работать и работать.

Идея поселить в теле героя потустороннюю сущность сулит много интересных сюжетных решений и непростых моральных дилемм. К сожалению, Spiders Studio реализовала лишь малую часть этого потенциала, сделав из главного героя типичного молодца с большим мечом — даже его спутники получились интереснее. Действительно сложный моральный выбор герою приходится делать от силы пару раз, да и то этим моментам далеко до аналогичных в других играх.

Подвела и боевая система. Большая часть приёмов героя бесполезны, а магии слишком мало, хотя она и получилась интересной. Но основная проблема — неоправданно толстокожие противники. Здоровью большинства местных монстров позавидуют скайримские драконы, поэтому битвы часто затягиваются. Создание предметов, усиление оружия и ловушки могли бы помочь делу, будь они сбалансированными.

Этот очаровательный толстячок доставит вам больше неприятностей, чем иные боссы Dark Souls

Дополнительные квесты в меру интересны, но ближе к середине игры успевают надоесть не меньше, чем беготня по одним и тем же локациям. Разумеется, ни о какой атмосферности и речи не идёт. В лучших представителях жанра было интересно исследовать мир, ведь за очередным кустом можно было найти пещеру, полную сокровищ. В Bound by Flame ничего подобного нет.

ОЦЕНКА МФ *средне* **5**

ИТОГ

Посредственная RPG с несколькими интересными идеями, но без должной их реализации. Монстры неоправданно сильны, графика и атмосфера — наоборот, слабы, а главный герой совершенно не вызывает эмоций. Bound by Flame стоит пройти ради сюжета, но возвращаться к ней не захочется.

Max: The Curse of Brotherhood

Текст: **Ян Трифонов**

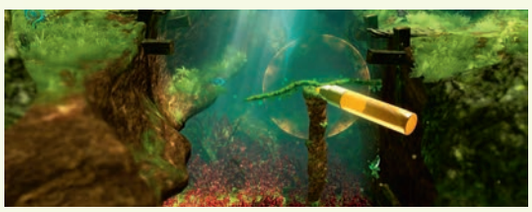
Жанр: платформер, пазл
Разработчик: Press Play
Издатель: Microsoft
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: отсутствует
Сайт: pressplay.dk/games/max-the-curse-of-brotherhood
Играли на: Xbox 360
Похожие произведения: Limbo, Max & the Magic Marker

Хулиган Макс всегда думал, что он круче и умнее своего младшего брата Феликса. Однажды, разозлившись на заигравшегося брата, Макс нашёл в интернете заклинание от надоедливых детей. И оно сработало! Неизвестный злодей утащил Феликса в параллельный мир. Раскаявшись, Макс отправляется за братом, чтобы исправить содеянное.

Необычные механики и элементы геймплея всегда были присущи независимым разработкам. В 2010 году датская компания Press Play выпустила любопытный платформер Max & the Magic Marker, главной особенностью которого стал так называемый магический маркер. Этот чудный предмет давал герою возможность добираться до недосягаемых мест, подрисовывая и перерисовывая предметы прямо на лету. Но из-за проблем с управлением и других недоработок игра не стала хитом.

Датчане не сдались и развили идею в Max: The Curse of Brotherhood, попутно устранив часть проблем. В отличие от Max & the Magic Marker, «дополнять» реальность теперь можно строго в отведённых местах. Это упростило геймплей и лишило игроков возможности создавать уникальные связки, но на динамике игры нисколько не отразилось. Убегать от чудовища, на ходу выдёргивая из земли каменный столб, или летать от лианы к лиане, рисуя их прямо в воздухе, всё так же увлекательно. Тем более что возможности маркера расширяются по мере прохождения. Под конец Макс, умело чередуя способности, может создавать поистине потрясающие комбинации. Однако управляться с маркером по-прежнему непросто — нужно приноровиться к местной физике и особенностям управления. К примеру, если нужно нарисовать лиану определённой длины, то Максу надо отмерить ровно ст олько, сколько надо, иначе его ждёт неминуемое падение. В особо сложные моменты поставленная разработчиками задача приводит к десяткам перезагрузок, что порядком раздражает.

А вот выглядит Max: The Curse of Brotherhood очень приятно. Игра нарисована в интересной стилистике, чем-то напоминающей современные французские мультфильмы. В поисках брата Максу предстоит побывать в разных местах — от бескрайней пустыни до жерла вулкана, и все пейзажи оставляют очень приятное впечатление.



Использовать маркер придётся постоянно, но это ничуть не надоедает благодаря чередованию разнотемповых эпизодов

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

ИТОГ

Красочный платформер с интересной механикой, обязательный к приобретению всем ценителям инди-игр. Max: The Curse of Brotherhood определённо вызывает желание ознакомиться с будущими проектами разработчиков, особенно если они будут избавлены от некоторых огрехов.

Among the Sleep

Двухлетняя девочка вполне счастливо живёт со своей мамой. Но в одну жуткую ночь заботливо уложенный в кроватку ребёнок просыпается в пустом и тёмном доме, наполненном странными звуками и тенями. Схватив любимого плюшевого мишку, девочка отправляется на поиски мамы. Но путь ей предстоит неблизкий.

Текст: **Ксения Аташева**

Жанр: приключения
Разработчик: Krillbite Studio
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: субтитры
Сайт: krillbite.com/ats/
Играли на: PC
Похожие произведения: Papo & Yo (2012), Daylight (2014)

Инди-игры непросто оценивать. С одной стороны, грех ждать слишком многого от независимых разработчиков, которые из любви к искусству делают на коленке оригинальные, душевные игры. С другой стороны, громкими обещаниями начинающие игроделы сыпать горазды ничуть не хуже пиарщиков гигантских корпораций. Норвежцы Krillbite Studio, например, говорили, что их хоррор-приключение Among the Sleep будет необычайно оригинальным, атмосферным и жутким.

Насчёт первого они не соврали — играть за двухлетнего карапуза нам действительно ещё не приходилось, как и смотреть на мир его глазами. Когда ты от горшка два вершка и мамин комод высится над тобой неприступным замком, окружение воспринимаешь несколько иначе. Детское воображение превращает висящие в шкафу пальто в спрятавшегося великана, куча белья у стиральной машины становится монстром, а плюшевый мишка — верным другом, всегда готовым защитить и успокоить. Влияет юный возраст героя и на игровой процесс. Малышка не может дотянуться до стола или дверной ручки, поэтому ей приходится двигать стулья, доставать из комодов ящики и карабкаться по ним. Ходит она медленно и неуверенно, зато весьма резво ползает, залезает в узкие лазы и прячется от монстров, как и полагается ребёнку, под столами, кроватями и прочей мебелью.

Атмосферу Krillbite Studio создали шикарную. Путешествуя по уровням, похожим то на заброшенный дом, то на старую детскую площадку, то на лес, веришь, что все окружающие ужасы и красоты создало воображение ребёнка. Светящиеся грибы, опутывающие всё и вся корни, обросшая причудливыми механизмами мебель выглядят знакомыми, но в то же время таинственными. Исследовать локации Among the Sleep, гадая, что ещё ждёт за углом, действительно интересно. Конечно, новаторства в таком подходе немного. Ещё Стивен Кинг говорил, что тёмная сторона знакомых, будничных вещей пугает гораздо сильнее самых жутких выдумок. Большинство известных ужастиков построены на этом, и разработчики, решив взять на вооружение этот приём, не прогадали. Режут глаз разве что совсем уж заезженные штампы вроде разбросанных повсюду детских рисунков, где рядом с мамой вечно оказывается монстр.

А вот страха Among the Sleep не внушает. Ярлык ужастика на игру навесили совершенно напрасно. Да, сюжет и атмосфера в ней мрачные. Да, пару раз приходится прятаться от монстров. В остальном же это весьма стандартный квест, где нужно бродить по уровням, собирать вещи и передвигать предметы, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Никаких погонь и поединков, стратегий и экономии ресурсов, присущих жанру хоррора, тут нет. Игрока пытаются испугать резкими звуками и неожиданно открывающимися дверями, но это очень быстро перестаёт срабатывать.

При всей душевности антуража игровой процесс выглядит монотонно и примитивно. Игра будто создавалась для ровесников героини. Никаких хитрых загадок и долгих поисков нужного предмета в ней нет и в помине. Ты лишь неспешно бредёшь по линейному уровню, собираешь вещицы, лежащие так, что их не заметит только слепой, и изредка прячешься от монстров.

Хватает у игры и чисто технических огрехов. С координацией у маленькой героини дела обстоят неважно, из-за чего с открыванием дверей и передвижением мебели приходится возиться куда дольше, чем стоило бы. Не вызывает восторга и графика. Если локации за счёт удачного дизайна смотрятся приятно, то модель мамы героини выглядит грубоватой. К тому же игра чересчур коротка — пройти её можно часа за три-четыре. Маловато для полноценного продукта

ИТОГ

Путешествие по миру детских надежд и страхов получилось занятным и атмосферным, но совсем не пугающим. Любителям медитативных игр Among the Sleep определённо придётся по душе. Тем же, кто любит более динамичные развлечения, придётся запастись терпением или другой игрой.

Смелый плюшевый мишка сопровождает малыша в путешествии

УДАЧНО

- ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОТАГОНИСТ
- КРАСОЧНЫЕ ЛОКАЦИИ
- ЗАТЯГИВАЮЩАЯ АТМОСФЕРА

НЕУДАЧНО

- ОДНООБРАЗНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
- МЕСТАМИ ГРУБОВАТАЯ ГРАФИКА
- МАЛАЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Ян Трифонов**

Жанр: MMORPG
Разработчик: Cryptic Studios
Издатель: Perfect World Entertainment
Возрастной рейтинг: не присваивался
Перевод: полный
Модель оплаты: free-to-play
Сайт: nw.perfectworld.com
Похожие произведения: Dungeons & Dragons Online серия Neverwinter Nights серия Icewind Dale

Neverwinter: Curse of the Icewind Dale

Neverwinter: Проклятье Долины Ледяного Ветра

После победы над Валиндрой Теневой Мантией герои Невервинтера готовы были отправиться на покой, но не тут-то было. Из Долины Ледяного Ветра пришли тревожные новости. Между союзом Десяти Городов и Братством магов из далёкого Лускана разразилась война за обладание чёрным льдом, новым ценным ресурсом. Нежить из дворфийской долины направляется к людским поселениям, и Кер-Кёниг — первое на их пути. К тому же ходят слухи, что Акар Кессел объявился вновь и жаждет воссоздать Креншинибон.

Долина Ледяного Ветра — наверное, самая знаменитая локация Фаэруна, мира, где происходит действие D&D-сеттинга Forgotten Realms («Забытые королевства»). Во многом это заслуга писателя Роберта Сальваторе, автора длиннющего цикла о Дзирте До'Урдене. Бесконечные приключения тёмного эльфа и серия игр Icewind Dale дали практически полное описание Долины, её памятных событий и примечательных мест. Поэтому нет ничего удивительного в том, что Cryptic Studios, создатели Neverwinter, решили перенести действие свежего дополнения именно в Долину Ледяного Ветра. И это бесплатное дополнение по атмосферности и аутентичности превзошло не только Neverwinter, но и полноценные игры про Долину.

Долина Ледяного Ветра здесь состоит из двух огромных локаций, вместе превосходящих по размеру любое другое место в игре. Пейзажи Долины Дворфов поражают технологичностью — заводы, буровые вышки и котлы окружают Пирамиду Кельвина со всех сторон. Разнообразная нежить бродит между заброшенных построек и поджидает глупца, осмелившегося забраться в их владения. Не менее красив и Перевал Долины, заставляющий вспомнить красоты Скайрима.

Чтобы насладиться видами этого сурового края, игроки должны соответствовать определённым требованиям и иметь высший, 60-й уровень. Обладателям этих качеств доступна рыбацкая деревушка Кер-Кёниг. Она служит не только стартовой площадкой, но и важной сюжетной локацией. Здесь игроки могут брать сюжетные задания и квесты двух новых фракций. Десять Городов и Братство магов ежедневно раздают контракты всем желающим. Тут-то и вскрывается основной недостаток аддона. Вместо эпической истории с грандиозным финалом игроки получили лишь набор простеньких заданий с единственным мотивом «нужно больше льда». Которые к тому же аннулируются, если персонаж не был активен в течение пары часов.

Ракурсы в игре порой выдаются настолько красивые, что забываешь про не самую современную графику

Обычная нежить, бегающая у ног этого гиганта, сама по себе сильна, а уж про махину с молотом и говорить нечего. Он, пожалуй, мощнее иных боссов из Neverwinter

Даже ветвь прогресса кампании интереснее, чем разборки между фракциями. В предыдущем дополнении к игре, «Кольце Ужаса», выбор наград за повышение репутации ограничивался развитием тэйских даров и ковкой рукавиц для волшебных сундуков. В «Проклятье Долины Ледяного Ветра» добавились возможность вкладываться в магазины, делать исследования для разблокирования эпических событий и развивать кузницы чёрного льда.

По сюжету игры чёрный лёд появился после того, как кристалл Креншинибон был уничтожен и его пылинки смешались со снегами Долины,

Эти летающие тефтельки с глазками — пресловутые Беходеры чёрного льда. Акар Кессел призывает их себе на помощь во время битвы. Правда, порой они выходят из-под контроля и начинают бить самого Акара

УДАЧНО

- СИЛЬНАЯ ВЗАИМОСВЯЗЬ С ПЕРВОИСТОЧНИКОМ
- МНОГО КОНТЕНТА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В БАЛАНСЕ
- НОВЫЕ МОЩНЫЕ ВЕЩИ
- КЛАССОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

НЕУДАЧНО

- БОЛЬШОЙ УПОР НА PVP
- НЕУДОБСТВА ПЕРЕХОДА ИЗ PVE В OPEN-WORLD-PVP
- МЕСТАМИ НЕОПРАВДАННО СЛОЖНЫЕ МОНСТРЫ
- ВЫСОКИЙ ПОРОГ ВХОЖДЕНИЯ

ОЦЕНКА МФ 8
очень хорошо

ОБМЕН ИДЕЯМИ

Продюсер Neverwinter Райан Кларк весьма дружен с некоторыми сотрудниками Blizzard. Относительно недавно они приезжали к нему в гости и случайно разузнали подробности о системе крафта Neverwinter. Разработчики были настолько впечатлены, что заявили Кларку буквально следующее: «Мы у тебя это крадём для внедрения в нашу игру». Что интересно, Кларк, щедрой души человек, оказался не против, так что в ближайшем аддоне к WoW к системе крафта надо будет присмотреться повнимательнее.

А вот и виновник торжества — чёрный лёд. Его месторождения именно так и выглядят, поэтому хватайте кирки и вперёд за добычей

породив столь необычную субстанцию. Из неё можно делать множество вещей, включая новые комплекты доспехов и оружия. Для этого служит новое ремесло «Обработка чёрного льда». Предназначений у него несколько — например, оно служит для усиления предметов изо льда, которые добываются в подземельях либо создаются самими игроками в кузнице.

Предметы из этого материала, к слову, нисколько не уступают эпическим из Neverwinter, а местами даже оказываются лучше. К тому же их можно усиливать за счёт порченого (повышение атаки) или очищенного (повышение защиты) льда. Мало того, их можно временно улучшать с помощью специальных камней, получаемых из всё того же льда. Ледяные вещи имеют три уровня развития, причём возможности максимально прокачанного предмета возрастают минимум на 30%.

Но такое раздолье не бесконечно. На пределе своей силы, то есть на третьем уровне, вещь держится около семи часов, после чего, если не вложить в неё новую порцию льда, ослабевает до второго уровня, а затем и до первого. Чтобы этого избежать, приходится постоянно добывать новый лёд.

Для поддержания интереса к PvP коварные разработчики сделали так, что наибольшее количество льда добывается именно на месте разборок между игроками. Тут приходят на помощь open-world-PvP — зоны, где все желающие могут сражаться с другими игроками. В Neverwinter персонажи, за редким исключением, убивали друг друга на специальной арене, но теперь они могут это делать прямо на территории Долины. Здоровенные зоны с неограниченным количеством участников отмечены на карте недвусмысленным красным цветом, но в самой игре их отделяет от обычной зоны еле заметная черта. И нередки ситуации, когда игрок нечаянно пересекает её в пылу боя с монстрами.

Для тех, кому неинтересен чёрный лёд, ввели ранее отсутствовавшую PvP-кампанию. Прогресс в ней достигается за счёт выполнения банальных до зубовного скрежета заданий «убей 100 новичков», но награды стоят нескольких часов однообразного избиения.

Для игроков, которые не хотят принимать участие в PvP, добавили Героические встречи, разбросанные по Долине. Они уникальны для каждой из двух областей Долины и сильно варьируются по сложности. Определить, насколько опасным будет предстоящее приключение, можно по численности участников встречи. Трио авантюристов выдаёт наиболее простое из заданий. А вот банда в двадцать героев сулит сложнейшее сражение. Рядовые монстры в игре и так очень сильны, а столкновения с боссами даже для опытных игроков могут стать серьёзным испытанием.

«Проклятье Долины Ледяного Ветра» принесло немало интересных дополнений — всего не перечислить. Например, отлично вписались в игру классовые артефакты. Если артефакты из базового Neverwinter были практически бесполезны, то новинка всегда пригодится в рамках своего класса.

ИТОГ

«Проклятье Долины Ледяного Ветра» — наиболее удачное из дополнений к Neverwinter, пусть и ориентированное большей частью на высокоуровневых игроков. Оно привнесло в игру множество изменений, как технических, так и косметических, компенсируя многие недочёты оригинального релиза. Долина Ледяного Ветра красива, как Скайрим, но опасна, как невыспавшийся дракон. Редкий случай, когда дополнение к MMO обходит полноценную игру по части аутентичности и следования канону.

Это последнее фото храброго дворфа — корреспондента местной газеты. Вечная ему память

Фантастика из пластика

Текст: **Ксения Аташева**

Производство: MegaHouse
Страна: Япония
Серия: Shin Megami Tensei: Devil Summoner
Высота: 25 сантиметров
Стоимость: 4500 рублей

Kuzunoha Raidou — Game Characters Collection DX

Райдо Кузуноха

Даже среди тех, кто ни разу не брался за игры серии Shin Megami Tensei, есть немало людей, которые восхищаются их дизайном. И у персонажей, и у монстров образы яркие и детализированные, но в то же время лаконичные. Квинтэссенцией стиля Казумы Канеко, художника серии, стал цикл игр Devil Summoner о приключениях юного заклинателя демонов Райдо Кузунохи в столице Японии из альтернативного XX века. В мире, который защищает от потусторонних угроз Райдо, восточная культура смешивается с западной. Кимоно там соседствуют с галстуками, мечи с пистолетами, по улицам проносятся трамваи, обгоняя уставших рикш. Этот город фантастичен и в то же время достоверен, ведь в период реставрации Мэйдзи страну накрыла именно такая волна перемен и контрастов.

Несмотря на то, что все решения за Райдо принимает игрок и реплик у него совсем мало, харизмы у этого персонажа побольше, чем у многих не в меру болтливых героев Mass Effect или Dragon Age. Этот парень вынужден жить на два мира. В обычном он — простой студент, подрабатывающий у детектива. В мире же демонов, невидимом для простых смертных, на него возложена миссия оберегать покой столицы от посягательств потусторонних существ. Вынужденная скрытность наложила отпечаток на характер героя. Райдо подчёркнуто вежлив, благодушен и спокоен, улыбается лишь уголками губ, ничего не боится и почти ничему не удивляется. В общем, идеальный мужчина — молчаливый, сильный, храбрый, надёжный, не лишённый чувства юмора, да и красотой не обделённый.

Взявшись воплотить столь интересного персонажа в пластике, MegaHouse мелочиться не стали. Райдо у них получился рослый, в динамичной позе и с обилием заменяемых деталей. Скульптор запечатлел заклинателя обернувшимся назад, с выхваченной катаной или пистолетом на выбор — кто бы ни решил напасть на героя, он получит достойный отпор. Плащ то ли от резкого движения, то ли от ветра взмыл вверх, подчёркивая динамизм сцены. Проработка у Райдо на высоте: вылеплены и аккуратно покрашены самые мелкие детали, а в складках плаща даже нарисованы тени.

Здорово и то, что, сменив фигурке голову, можно получить совсем другого персонажа — Райдо из параллельного мира, со зловещим взглядом и шрамом поперёк лица. Хороши и подставка, компактная и стилизованная под кусочек мощёной улицы, и, конечно же, котик героя, Гото. Опасения вызывает разве что баланс фигурки: из-за увесистого плаща она рискует со временем наклониться вперёд. Да и детали часто менять не стоит, так как есть риск поцарапать их друг об друга.

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

ИТОГ

Видно, что скульпторы MegaHouse вложили в фигурку Райдо не только массу сил, но и душу. Их работа отлично передаёт и самобытный стиль Казумы Канеко, и характер героя, одновременно порывистого и уверенного в своих силах. Старательно проработанная, масштабная и динамичная статуэтка харизматичного потустороннего воителя впечатляет вне зависимости от знакомства с первоисточником.

В СКЛАДКАХ ПЛАЩА НАРИСОВАНЫ ТЕНИ, ЧТО ПРИДАЁТ ЕМУ ОБЪЁМ

ГОТО НЕ ПРОСТО ГОВОРЯЩИЙ КОТ. ОН ВЕРНЫЙ ДРУГ И НАСТАВНИК РАЙДО

ПОЗЫ У ФИГУРКИ ОЧЕНЬ ЖИВАЯ. РАЙДО БУДТО ОБЕРНУЛСЯ И РАССМАТРИВАЕТ ПРОТИВНИКА, ДЕРЖА СВОИХ ДЕМОНОВ И МЕЧ НАГОТОВЕ

MEGAHOUSE НЕ ПОЛЕНИЛИСЬ ВЫЛЕПИТЬ И ПОКРАСИТЬ ДАЖЕ ТАКИЕ МЕЛОЧИ, КАК ШНУРОВКУ НА СПИНЕ И ПАТРОНЫ НА ПОЯСЕ

ТЕКСТ: КСЕНИЯ АТАШЕВА

Пластмассовые герои

КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ФИГУРКИ

Фанатская любовь проявляется по-разному. Одни заучивают все знаковые фразы и шутки и сыплют цитатами по поводу и без. Другие не жалеют ни денег, ни сил, чтобы хоть на пару часов перевоплотиться в любимого персонажа — они шьют костюмы, накладывают грим, придумывают театральные постановки и устраивают ролевые игры. Третьи поддерживают авторов рублём, участвуя во всевозможных кампаниях на Kickstarter, и заставляют полки рядами книжных томиков и дисков. Есть и такие, кто превращает свой дом в самый настоящий музей, развешивая везде плакаты и расставляя фигурки. А начинаются гигантские коллекции, как правило, с малого. Ведь кто откажется от возможности постоянно лицезреть миниатюрную копию любимого героя?

Со стороны может показаться, что коллекционирование — пассивное хобби, потому как зайти в магазин и купить себе игрушку может любой ребёнок, никакими особыми знаниями и умениями не обладающий. Но при этом мир коллекционных фигурок столь огромен, что в нём немудрено потеряться. Найти здесь можно всё что угодно, от копеечных детских игрушек до авторских работ за тысячи долларов, от крошечных брелоков до громадных статуй. Вожделенный разноцветный пластик отливается десятками фирм в разных уголках света, относится к разным сериям и стилям оформления. Это целая вселенная, ознакомиться с которой стоит не только ради того, чтобы выгодно купить что-то крутое, но и из чистого любопытства.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Фигурки по мотивам популярных произведений, будь то комиксы или кино, начали появляться достаточно давно. Так, фигурка Бэтмена и его помощника Робина вышла ещё в сороковых годах прошлого века. Правда, в те времена всерьёз заниматься продажей подобных вещей никто даже не собирался — они были памятными бонусами с выставок и фестивалей. Положение дел изменилось в шестидесятых, когда производители игрушек начали искать способ заменить устаревших солдатиков на более масштабных и подвижных кукол, к котором можно было бы выпускать дополнительные аксессуары. Но мальчишкам играть в кукол было как-то несолидно, поэтому фирма Hasbro придумала для подобных вещей новый термин — экшен-фигурка.

Производители игрушек не сразу догадались, что выгоднее выпускать отдельных героев. Первые фигурки типа Captain Action могли стать кем угодно, если подобрать нужный костюм

В семидесятых футуристические солдатики вроде G.I. Joe или Action Man продавались как горячие пирожки. Увидев интерес своей целевой аудитории к экшен-фигуркам, Marvel и DC быстро договорились с производителями о выпуске кукол по мотивам своих произведений. А после успеха первой части «Звёздных войн» США буквально завалило экшен-фигурками: эти игрушки пользовались бешеным успехом не только у детей, но и у проникшихся любовью к фантастической вселенной взрослых. Да и на солдатиков, которых можно было переодеть то в Бэтмена, то в Робокопа, фигурки уже были не так похожи. Образы персонажей стали завершёнными, проще стало купить новую игрушку, чем изменить облик старой.

Восьмидесятые ознаменовались масштабными рекламными кампаниями. Если раньше экшен-

ТРУДНО НАЙТИ, ЛЕГКО ПОТЕРЯТЬ

Достать импортную фигурку — задача сама по себе непростая, но производители не стесняются её усложнять, накладывая на свои творения ряд ограничений. Например, тираж может быть весьма скромным, всего несколько сотен на весь мир. Или фигурка может продаваться только в определённом магазине в определённый период времени. Однако самое ужасное — эксклюзивы, продающиеся только на одном фестивале. Не можешь посетить Wonder Festival в Токио или Comic-Con в Сан-Диего? Тогда придётся втридорога покупать фигурку с рук на онлайн-аукционах. Зато потом можно по праву гордиться редкой вещицей.

Эту милую Мику Good Smile Company выпускала лишь по предварительным заказам и продавала на фестивалях. Так что кто не успел, тот опоздал

Трансформерам уже тридцать лет, а они всё не спешат покидать экраны и магазины игрушек

фигурки выпускались в поддержку успешным фильмам и комиксам, то теперь уже мультфильмы и телесериалы стали сниматься специально для продвижения игрушек. Так появились «Громовые кошки», «Хи-Мен и властелины вселенной» и, конечно, всеми любимые «Трансформеры». Глядя на масштабные ленты Майкла Бэя, сложно представить, что Оптимус Прайм со товарищи были придуманы всё той же Hasbro, которая использовала наработки японской компании Takara. Японцы с начала шестидесятых тоже времени даром не теряли. Хотя в Стране восходящего солнца выпускали в основном американские фигурки по лицензии, японцы всё чаще добавляли им фантастических элементов, и вместо солдатиков на прилавках оказывались роботы и пришельцы.

Чуть позже японцы наладили выпуск собственных сборных моделек футуристической техники — например, роботов Gundam. Раньше американцев заметили они и взрослых любителей фантастики, заинтересованных уже не столько в подвижных игрушках, сколько в статичных статуэтках героев из популярных произведений. Правда, любителю фантастики в те времена было туго: готовых фигурок никто не выпускал, только наборы неокрашенных деталей, из которых предлагалось собрать фигурку самостоятельно. В умелых руках такие наборы могут стать настоящим произведением искусства, но мастерство для этого требуется немалое, да и стоят они дорого даже без учёта расходных материалов.

Похожий на сегодняшний рынок фигурок начал формироваться только в девяностые годы. В США начали появляться экшен-фигурки, ориентированные больше не на детей, а на взрослых коллекционеров. Японцы стали выпускать фигурки уже готовыми и покрашенными, в разных масштабах и ценовых диапазонах. Появились специализированные издания и ресурсы, рассказывающие о новых релизах, начал формироваться вторичный рынок. Коллекционирование фигурок было признано как хобби, и новые их разновидности начали появляться словно грибы после дождя. Главными потребителями стали не доигравшие в семидесятые-восьмидесятые поклонники фантастики, способные выложить за достойное изображение любимого героя немалую сумму.

Громадные магазины с анимешными вещичками в Акихабаре на каждом шагу, и видно их за версту

ВОСТОЧНЫЕ ХИТРОСТИ

На прилавках Акихабары — района Токио, раньше славившегося своими магазинами электроники, а ныне превратившегося в Мекку для поклонников аниме, — творится хорошо организованный хаос. Фигурки разных цветов и размеров, разных цен и разного качества приводят в замешательство. Однако произведённые в Стране восходящего солнца фигурки можно вполне уверенно разбить на несколько групп.

Автоматы с гасяпонами часто стоят целыми рядами. Пройти мимо и не кинуть пару монет невозможно — глаз за что-нибудь да зацепится

Самая компактная и дешёвая группа — гасяпоны, упакованные в капсулы фигурки, продающиеся в специальных автоматах. Кидаешь пару монет, крутишь ручку, и из автомата выпадает случайная фигурка. Механизм очень распространённый: на Западе в подобных автоматах часто продают жвачку и мелкие детские игрушки вроде резиновых мячиков или стеклянных шаров. Японцы же запихивают в такие капсулы всё, что душе угодно, от канцтоваров до шикарно детализированных миниатюр по популярным сериалам. Поэтому у ряда с автоматами можно увидеть и поклонников аниме, и детей, и офисных леди, рассматривающих брелочки с котятками. Выпускают гасяпоны несколько фирм, самые известные из них — Bandai, Takara и Kaiyodo.

Следующая категория — трейдинги, фигурки для обмена. Эти уже чинно продаются в коробках, красиво расставленных на полках в магазинах. Только узнать, кто попадётся тебе в закрытой упаковке, невозможно. Фигурки из набора расфасованы вслепую, и при покупке приходится уповать исключительно на удачу. Стоят трейдинги дороже гасяпонов и, как правило, выполнены более качественно. Трейдинги выпускают почти все фирмы, занимающиеся фигурками, — от всё той же Bandai до славящейся высоким качеством Alter.

Большие по размеру, но всё ещё недорогие фигурки можно вытащить из автоматов, где вещи нужно ловить специальным манипулятором («клешнёй»). У нас в подобных автоматах обычно лежат плюшевые игрушки, в Японии же там можно найти и фигурки, и наушники, и полотенца, и даже сладости — как правило, связанные с определённым аниме. Хотя игра на автомате стоит недорого, чтобы вытащить из него вещь, нужна немалая сноровка. Тем, кто не уверен в своих силах, проще купить приз в магазине, благо продаются они свободно и в огромных количествах.

На вершине эволюции пластмассовых героев находятся законченные статичные фигурки. Продают их в специализированных магазинах, в богато оформленных упаковках и уже за весьма приличные деньги. За годы становления индустрии именно этот вид фигурок прошёл самый длинный путь — от грубоватых изваяний до красочных диорам. Хотя детали для них отливают на заводах, красят эти фигурки вручную, и это сказывается на цене. Если львиная доля себестоимости детских игрушек приходится на материал, то при производстве коллекционных фигурок фирмам больше всего приходится тратиться на лицензии, выплаты рабочим, скульптору, контроль качества. Ну и закон спроса и предложения никто не отменял: популярность хобби растёт, и цены на фигурки медленно, но верно ползут вверх.

ДВИГАЮТСЯ — ЗНАЧИТ, СУЩЕСТВУЮТ

Отдельного разбора заслуживают экшен-фигурки. На них в Японии сейчас настоящий бум. Недорогие, подвижные и качественные, они популярны и у детей, и у взрослых коллекционеров, а также у творческих личностей, снимающих с ними истории в фотографиях и даже целые кукольные мультфильмы. Форм и видов экшен-фигурок у японских фирм очень много. Самую долгоживущую и непритязательную на вид линейку Micro man выпускает фирма Takara. В семидесятых ради экономии пластика компания вместо

Призы из автоматов часто отлично слеплены и отлиты, но качество покраски хромает

тридцатисантиметровых кукол начала выпускать миниатюрки десяти сантиметров ростом — и этот формат неожиданно стал основным для экшен-фигурок. Вот только по качеству работы Takara за сорок лет недалеко ушли от детских игрушек.

Серия Revoltech от Kaiyodo выглядит гораздо солидней. Благодаря крепким и в то же время крайне подвижным шарнирам фигуркам можно придавать любые позы без боязни что-либо сломать. Роботы, монстры вроде Чужого и Годзиллы и такие крутые парни, как Алукард, Снейк, Эдвард Элрик и Вэш Ураган, в исполнении скульпторов Kaiyodo смотрятся потрясающе. Правда, из-за громоздкости шарниров выпуск дам в серии Revoltech не задался. Не помог даже запуск отдельной линейки Revoltech Fraulen — её быстро затмила более изящная серия конкурентов, с ходу отхвативших лицензии на самые популярные на тот момент сериалы.

Линейка figma от Max Factory практически сразу обрела мировую популярность. Герои в серии figma представлены самые разные, от персонажей аниме вроде волшебницы Мадоки и воительницы Сэйбер до Робокопа и Индианы Джонса. Подвижные фигурки чуть больше десяти сантиметров ростом, со сменными лицами, руками и аксессуарами по качеству проработки дают фору многим статичным коллекционным статуэткам, а стоят при этом более чем скромно. И, главное, их запчасти можно менять между собой! К тому же группа компаний, куда входит Max Factory, одной из первых оценила перспективы рынка не только японского, но и мирового и начала активно продвигать свою продукцию. Ориентироваться они решили на широкую аудиторию: начали поддерживать тематические ресурсы, блогеров-энтузиастов, организаторов фанатских конвентов.

Десятисантиметровые подвижные фигурки героев в виде кругленьких, большеголовых и глазастых пупсов в стиле «тиби» от Good Smile Company появились на прилавках чуть раньше пропорциональных figma. Первые ласточки серии Nendoroid были приняты публикой прохладно: из-за тяжести конструкции фигурки постоянно норовили выпасть из подставок, а крошечные шарниры трескались, не выдерживая вес. Фигурке этак на пятидесятой скульпторы исправили свои ошибки, а рекламщики быстро рассказали всему миру, что Nendoroid — это квинтэссенция всего милого и доброго, заставляющая расплыться в улыбке и наивную маленькую девочку, и сурового бородатого металлиста. За счёт конструкции они оказались не столь подвижны, как figma, зато крайне фотогеничны, компактны и эстетичны — милых куколок действительно приятно держать в руках. Успехом они пользуются колоссальным: появившаяся в 2006 году серия насчитывает уже за четыре сотни фигурок, а конвейер и не думает останавливаться. Благо основа под фигурки одна и лепить очередного героя с нуля не приходится.

Вдохновившись успехом Nendoroid, компания Kotobukiya запустила свою линейку милых подвижных карапузов cu-poche. Слеплены они чуть более пропорционально и оснащены магнитами в ступнях, позволяющими фигуркам стоять на магнитной же подставке без видимых креплений. Свой кусок рынка «милых экшен-фигурок» пытаются урвать также фирмы Phat Company и Griffon с линейками Parfom и Nanorich, но смогут ли они потягаться качеством и популярностью с Nendoroid, покажет лишь время.

Подвижные фигурки большего размера у японцев встречаются не так часто. Масштабом около 1/6 может похвастаться разве что линейка play arts от Square Enix. Причём она чётко ориентирована на международный рынок: никаких девочек-школьниц в её рядах не встретишь — только популярные герои игр и фильмов, такие как Лайтнинг, Харлок или капитан Кирк. Тем гикам, кто предпочитает играть с большими игрушками, придётся обратиться к коллекционным куклам, благо их разновидностей на рынке море. У фирмы Azone отлично получаются нежные анимешные героини, Real Action Heroes от Medicom могут похвастаться максимальной схожестью с персонажами. Лица и одежда фигурок старательно прорабатываются, и Линк, Супермен или Рэй Аянами от Medicom действительно похожи на себя. Любители же экзотики могут обратить внимание на большеголовых кукол Pullip, в рядах которых можно заметить Бэтмена и Сэйлор Мун.

ЗВЁЗДНО-ПОЛОСАТЫЙ ПЛАСТИК

Несмотря на то, что слово «гик» в Америке давно превратилось из ругательства во вполне почётный титул, вызывающий в голове образ уже не прыщавого очкарика с игрушечным световым мечом, а перспективного программиста в стильной футболке, рынок не спешит переполняться памятными вещицами для фанатов. Большие компании вроде Hasbro и Mattel боятся прогореть на производстве дорогостоящих вещей и продолжают мыслить так же, как

Хорошие трейдинги, несмотря на куда более скромные габариты, не уступают по качеству большим фигуркам

Мощные круглые шарниры позволяют легко и безбоязненно менять фигуркам Revoltech позы

С компактными figma приятно играть, и позы им можно придавать самые динамичные

Красавца Мадару из «Тетради дружбы» так просто не купишь. Его можно выиграть в лотерею. Ну или на аукционе

Пухленькие малыши Nendoroid вызывают умиление даже у самых суровых любителей аниме

в семидесятые, выпуская детские игрушки, которые наверняка купят и ностальгирующие взрослые. Конечно, за сорок лет качество экшен-фигурок благодаря техническому прогрессу улучшилось, но по проработке они всё равно уступают японским аналогам. Производители небольших виниловых фигурок вроде Funko на качестве тоже экономят как могут. Зато цены на подобные вещи остаются более чем приемлимыми.

Ряд компаний рискнули поднять планку и придать своей продукции коллекционную значимость, оставив ценник достаточно демократичным. Артикуляция у их экшен-фигурок стандартная, зато детали проработаны гораздо старательнее. Именно в этой нише находятся фигурки по комиксам Marvel, «Звёздным войнам» и ряду других фантастических вселенных от Diamond Select Toys. Небольшие, аккуратные и подвижные фигурки также производит компания NECA. О качестве их работ можно поспорить, но список лицензий по фильмам и играм у них впечатляющий — от «Гарри Поттера» и «Чужого» до Dota 2 и BioShock Infinite.

Немалым разнообразием может похвастаться и продукция McFarlane Toys. Компания, которую основал прославившийся работой над комиксами о Человеке-пауке Тодд Макфарлейн, начала путь к успеху с фигурок по мотивам комиксов о Спауне, придуманных самим Тоддом. На данный же момент скульпторы McFarlane Toys воплотили в пластике целую плеяду разношёрстных героев, в числе которых и семейство Симпсонов, и Фредди Крюгер, и герои сериала «Остаться в живых», и даже персонажи аниме вроде Акиры и Армитаж. Огромным успехом пользовались и выпускаемые фирмой оригинальные фигурки драконов. И всё это именно миниатюрные фигурки, без подвижных частей, которые, несмотря на явную ориентацию на взрослую аудиторию фанатов и коллекционеров, продаются в магазинах игрушек. Хотя, может это и к лучшему — юным любителям фантастики тоже нужно прививать хороший вкус.

Фигурки серии Pop от Funko выглядят забавно, по каким бы серьёзным произведениям они ни были сделаны

В DC Comics для создания и продажи фигурок по своим произведениям существует отдельное подразделение DC Collectibles. В их ассортименте можно найти что угодно — от классических недорогих экшен-фигурок для всех возрастов до статуй сантиметров в тридцать высотой, позволяющих разглядеть любимых супергероев во всех деталях. Так что поклонникам Супермена, Бэтмена и их соседей по издательству есть из чего выбирать.

Любители менее мейнстримовых произведений тоже не в обиде — к их услугам целый ряд независимых компаний. Стоит их продукция, правда, во много раз больше, чем рядовые экшен-фигурки, но и масштаб, и качество у неё совсем иные. Первыми из «тяжеловесов» на ум приходят Sideshow Collectibles. Мелочиться эти ребята не любят: формат их творений начинается с 1/6, а ценник — от двух сотен долларов. Но это настоящие произведения искусства. Фотографическое сходство лиц, аккуратность лепки и покраски у Sideshow на высшем уровне. Их Леголаса, Железного человека или Оптимуса Прайма просто невозможно забыть. Пределов совершенству нет. Хотите бюст Хищника в натуральную величину? Или, может быть, метровую статую Дарта Мола со светящимся мечом? Не вопрос: тысяча-другая американских президентов — и они ваши.

Компания Gentle Giant ориентируется на взрослых коллекционеров, но выпускает достаточно разнообразную продукцию — на их сайте можно найти и стилизованные под винтаж экшен-фигурки, и недорогие бюсты, и статуи героев в полный рост. Любят эксперименты и другие независимые компании. SOTA Toys продаёт как отлично детализированные статуи по Darksiders и Street Fighter, так и смешных виниловых Мегаменов и мягкие игрушки. Не стесняются шить плюшевых демонов из Doom в компании Gaming Heads, однако их основная специализация — масштабные фигурки по известным играм: Team Fortress 2, Mass Effect, Half-Life 2 и другим.

Весьма ценятся среди американских коллекционеров и высококлассные произведения китайских компаний. Гонконгская threeA наиболее известна по серии оригинальных экшен-фигурок футуристической техники серии World War Robot, но робо-

Работы McFarlane Toys для своих размеров и цены на удивление аккуратны. Сойер из «Остаться в живых» вообще красавчик

СВОИМИ РУКАМИ

Несмотря на обилие фабричных фигурок, хватает любителей, которые лепят и красят небольшие скульптуры самостоятельно. В Японии этот вид самодеятельности наиболее развит. На фестивалях вроде Wonder Festival независимые скульпторы показывают свои работы и даже продают их (с разрешения правообладателей). На Западе умельцев тоже хватает, но их удел — не масштабные шоу, а небольшие авторские мастерские и кампании на Kickstarter. С появлением и популяризацией 3D-принтеров это хобби вполне может стать массовым. Остаётся только вопрос авторских прав, ведь, к сожалению, не все издательства готовы сквозь пальцы смотреть на фанатское творчество.

На Wonder Festival мастера показывают сотни работ — и оригинальных, и созданных по мотивам игр и аниме

Локи от Hot Toys для многих коллекционеров стал несбыточной мечтой. Фигурка невероятно красивая, но довольно редкая и дорогая

тов из фильмов, комиксов и игр она выпускает с не меньшим старанием. Машины из Portal 2, Team Fortress 2, Metal Gear Solid 2 шикарно детализированы и впечатлят даже тех, кто моделькам техники предпочитает фигурки сексапильных героинь.

Выпускающая коллекционных кукол компания Hot Toys тоже родом из Гонконга. Их работы славятся на всеь мир портретным сходством с героями игр и кино, тщательно проработанными тканевыми костюмами и оружием. Тиражи у Hot Toys невелики, так что, несмотря на внушительный ценник, фанаты за статуэтку Локи или Капитана Америки готовы едва ли не подраться. Неудивительно, ведь в кукольном мире у Hot Toys конкурентов практически нет. Куклы от Tonner выглядят очень уж громоздко и специфично, а коллекционные Барби и Кены от Mattel при всём качестве не могут похвастаться таким же вниманием к деталям.

ПОЧТА ДОСТАВЛЯЕТ

На постсоветском пространстве коллекционированием фигурок начали интересоваться совсем недавно. Железный занавес, а потом ряд экономических кризисов не позволяли любителям фантастики обзавестись мерчандайзом по любимым вселенным. В девяностые на прилавках оказалось море разнообразных китайских клонов трансформеров и супергероев, а при большом везении можно было найти и Сэйлор Мун японского производства, но это были исключительно детские игрушки. Привезти что-то более масштабное и дорогое никто не рисковал. И из-за внушительной цены, и из-за менталитета — пластиковые фигурки для большинства наших соотечественников до сих пор остаются ребячеством. Людей не смущают ни размер, ни цена, ни качество — любую пластиковую фигурку считают игрушкой. При полном отсутствии рекламы и самих фигурок на витринах магазинов энтузиастам сложно объяснить окружающим, что их вещи имеют коллекционную ценность.

Ситуация пошла на поправку несколько лет назад, когда до нас докатилась новость о том, что быть гиком — модно и престижно. Насмотревшаяся «Теории большого взрыва» и прочих подобных лент молодёжь перестала стыдиться своего увлечения мультиками и играми и стала всячески выражать любовь к их героям, в том числе и заказывая в интернет-магазинах сопутствующие товары. Интересно, что люди, как правило, собирают лишь то, что им знакомо и встречается в их среде общения. Так, поклонники японской культуры часто не подозревают о существовании в США фигурок по их любимым старым сериалам, а фанаты комиксов приходят в шок от знакомства с фигурками супергероев от японской Kotobukiya. Информационные ресурсы обычно узкопрофильны, так что составить общую картину нашим соотечественникам непросто.

Не способствует прогрессу индустрии и отсутствие рынка. Настоящих магазинов, которые заключают договоры с производителями и продают коллекционные вещи по мировым ценам, у нас раз-два и обчёлся, да и ассортимент у них довольно скудный. Такие крупные компании, как Kotobukiya или Good Smile Company, имеющие представительства в Европе и США, не спешат открывать у нас свои филиалы. А зря, ведь, судя по данным всё той же Good Smile Company, посылок в Россию из их международного магазина уходит немало. И терять им вроде бы нечего — можно работать по предварительными заказам, исключая возможность не продать партию и понести убытки. Но то ли игра не стоит свеч, то ли компании банально не хотят интересоваться новыми рынками. Своих же фирм, выпускающих памятные вещички, у нас до недавнего времени попросту не было. Теперь есть Prosto Toys с их небольшими, но довольно аккуратными фигурками по классике советской мультипликации вроде «Маугли» и «Бременских музыкантов» да орками с гибберлингами из «Аллодов онлайн».

Как ни печально, постсоветские коллекционеры предоставлены сами себе. Масштабных конвентов с участием сувенирных магазинов у нас единицы, как и самих этих магазинов. В распоряжении фанатов лишь интернет и знаменитая Почта России, с переменным успехом доставляющая фигурки крутых роботов, супергероев и грудастых японских школьниц. Но трудности закаляют. В отсутствии возможности зайти в магазин, ткнуть пальцем в прилавок и уйти в обнимку с фигуркой мечты наши коллекционеры становятся невероятно подкованными. Сами себе оценщики, сами себе консультанты, они во сне назовут габариты фигурок любой серии и стоимость доставки из Гонконга тремя способами. И, главное, показывая свои коллекции и вынося любимцев на фотосессию на природе, они заражают своим хобби окружающих. Ведь это так классно, когда из витрины или с рабочего стола на тебя смотрит фигурка любимого персонажа!

ОСТОРОЖНО, ПОДДЕЛКИ!

К сожалению, и в реальных магазинах, и на торговых площадках в интернете очень часто попадаются китайские подделки под коллекционные фигурки. Стоят они, как правило, гораздо дешевле оригиналов, но и качество у них хромает на обе ноги. Поэтому, решив сделать покупку в сомнительном магазине, лучше досконально рассмотреть фигурку или её фото, проверить копирайты на подставке и коробке. Не стоит экономить, покупая контрафакт, даже если копия получилась неплохой. Ведь, покупая оригинальную фигурку, платишь не только за качество отливки и покраски, но и за работу скульптора и, в конечном итоге, автора произведения, из которого взят пластмассовый герой.

Некоторые поддельные фигурки оказались так чудовищно плохи, что стали мемами, как, например, эта

Гаррусу от Gaming Heads не страшно доверить жизнь. Царапины на броне красноречиво говорят о том, что он спас Шепарда не из одной передряги

Герои старых добрых мультфильмов получились у Prosto Toys вполне современными и в то же время узнаваемыми

ИГРОВОЙ КЛУБ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Ведущий: **Павел Ильин**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Майкл Флинн «Эйфельхайм, город-призрак»

Накануне эпидемии Чёрной смерти средневековую деревню посещают инопланетяне. Богословские диспуты, крестьянский быт — и твёрдая научная фантастика. Интерес к роману подогревает сквозная сюжетная линия про учёных из нашего времени, изучающих летописи об этом событии.

Каждый год на полках магазинов появляется несколько десятков новых настольных игр. Ярких, заманчивых и наверняка увлекательных... но мы проходим мимо и тут же о них забываем. Несмотря на «эксклюзивные промо-карты», скидки, хорошие отзывы популярных блогеров и рекомендации друзей. И дело не в высокой цене, а в банальной нехватке времени. Все новинки не опробуешь; за игровым столом хочется отдохнуть, весело провести время в компании друзей, а не разбираться в заковыристых правилах очередного настольного творения Райнера Книции или Fantasy Flight Games. И действительно, зачем искать шедевр среди посредственных копий прошлогодних хитов, если можно достать старую потёртую коробку, в которой аккуратно разложены по пакетикам карты, фишки и жетоны любимой игры?

У каждого из нас она есть — игра, которая никогда не надоедает. Ходы просчитаны заранее, все стратегии известны, игровой процесс похож на шахматную дуэль двух гроссмейстеров. Номер один среди всех игр, что бы там ни говорили на сайте boardgamegeek.com. Номер один в личном топе вашей компании.

И всё же после десятков партий опытный игрок даже в самой хорошей настолке увидит массу недочётов. Высокое влияния случайности. У первого игрока слишком большое преимущество. Почти невозможно догнать лидера. Неудобно расставлять компоненты на поле. Нет взаимодействия игроков... Конечно, на вкус и цвет все фломастеры разные, недостаток для одного может обернуться достоинством для другого, но всё же даже к самым лучшим играм бывают претензии. Именно затем, чтобы сделать хорошие игры лучшими, игроки придумывают домашние правила, или хоумрулы.

Игра по твоим правилам

Почему нам так хочется менять правила любимых игр?

Иногда этому способствуют сами их создатели. Стратегическая «Игра престолов» нашла признание у настольщиков задолго до успеха одноимённого сериала, но с балансом там были некоторые проблемы. Ланнистерам очень сложно победить воинственных Грейджоев, и с неудачными картами событий они могут сильно отдалиться от победы уже на первых двух ходах. Часто такие ситуации «лечатся» самими разработчиками с выходом дополнений и обновлением карт. У издательства FFG едва ли не с половиной игр такая ситуация — достаточно вспомнить Chaos in Old World, Starcraft и все живые карточные игры. С популярным варгеймом Few Acres of Snow случился ещё больший казус: игра имела существенный изъян в правилах, из-за которого одна из сторон при правильной тактике всегда выигрывала вплоть до публикации новой версии.

Некоторые игры рассчитаны на определённое число игроков. В Ghost Stories спасать деревню от призраков должны четыре монаха, если игроков не хватает — можно играть по специальным правилам, но фаза хода «плохих парней» останется такой же, как для полного состава. Хорошо ещё, что игра кооперативная и двух монахов можно дать одному игроку. Космические гиганты Eclipse и Twilight Imperium такого не позволят, а ведь от начальной расстановки не в последнюю очередь зависят шансы игроков.

Но это всё, так сказать, «заводские дефекты». Проблемы, с которыми сталкиваются все игроки. «Игру престолов» фанаты исправляли и сами (вводили в первое издание порты, отказывались от непредсказуемых карт перевеса, меняли стартовые позиции). Но ведь хоумрулы придумывают и для игр, у которых всё в порядке с правилами и балансом!

Более интересный случай — изменение правил ради новых ощущений от игры, усложнения или, наоборот, упрощения партии. В «Каркассон» можно сыграть и без крестьян, если за столом есть новички. Самые ценные карты улучшений в «Агриколе», такие как «Коза», можно вынуть из колоды, чтобы они никому не достались. В первой редакции Battlelore многие игнорировали правила по магии, не рискуя доверить судьбу своих войск воле случая. Партию в Dixit не хочется быстро заканчивать, поэтому сюрреалистические картинки часто появляются на столе по несколько раз, а разноцветные фишки-кролики бегают по дорожке подсчёта в обе стороны, невзирая на правила.

Методом проб и ошибок иногда получается найти если не выигрышную, то очень сильную стратегию. Так, в игре «100 000 лет до нашей эры» упоминается возможность не кормить своё племя, получая за это штраф в 10 очков. На самом деле это не так уж и много, поэтому эффективна стратегия «голодания», когда сначала все действия направлены на увеличение племени (штраф не зависит от количества рабочих, находящихся под контролем игрока), а затем — на постройку дорогих хижин. При этом несчастные пещерные люди кормятся всего два раза за игровую сессию — на большее начальных запасов не хватает. Фанаты игры нашли остроумный выход из этой ситуации — каждый голодный неандерталец в конце хода отправляется в Страну вечной охоты.

Косматые пещерные человечки ещё не знают, что их ждёт голодовка

МЕНЯЕМ ПРАВИЛА

Каркассон

«Каркассон» в сознании многих турнирных игроков — исключительно дуэльная игра, в которой требуется не столько заработать очки, сколько помешать это сделать противнику. Знатоки игры помнят наизусть каждый тайл и стараются продержать вражеских миплов на поле как можно дольше, чтобы они принесли меньше очков. В таких партиях оба игрока боятся строить крупные замки и ограничиваются «крышечками» из двух кусочков поля. Полезное правило для такой ситуации: замки из двух клеток приносят два очка вместо четырёх.

Колонизаторы

На острове Катан многое зависит от начальной расстановки сил. Против обыкновения, первый выставляющий поселение игрок не получает от этого выгоды: второе его поселение появится на карте уже после того, как остальные игроки возведут от 4 до 6 деревень в самых лучших местах острова. Велик риск, что ценный ресурс (чаще всего — руда) первому игроку вообще не достанется. С такой несправедливостью можно и нужно бороться. Например, лишить остальных игроков части начальных ресурсов, чтобы дать отстающему быстрый старт.

Battlestar Galactica

В лучшей кооперативной игре с предателем не обошлось без подвохов. При игре полным составом на двух предателей-сайлонов приходится четверо «честных» людей, и в последней фазе игры, особенно если команда хорошо справлялась с пилотированием крейсера, у них появляется сильное преимущество в картах навыков и широкие возможности для кооперации с помощью карты приказа (Executive order). С её помощью игрок может вместо одного своего действия дать право другому передвинуться в другой отсек и подействовать либо совершить целых два действия. Баланс правится легко: просто не использовать вторую опцию на карте приказа.

Главное за месяц

Сыграем не торопясь?

Портал boardgamearena.com, посвящённый онлайн-реализациям настольных игр, продолжает радовать посетителей новыми функциями. Не так давно на нём появилась возможность проводить игры в пошаговом режиме (без таймера), что позволяет откладывать затянувшиеся партии на потом и собирать за виртуальным игровым столом компанию со всех концов света без риска проспать работу или учёбу. Новая возможность позволит появиться на портале долгим и сложным играм. Первой ласточкой стала карточная цивилизация Through the Ages, которую запустили на Boardgamearena одновременно с пошаговым режимом. Впрочем, уже сейчас на портале представлено почти 70 разных игр, включая Го и карточные «Червы».

Только война

Вышла в свет седьмая по счёту редакция правил для тактической игры с миниатюрами Warhammer 40,000. В ближайшем будущем по новым правилам станут проводиться все официальные турниры. А пока что Королевская почта Великобритании отправляет всем фанатам мрачной космической вселенной, успевшим сделать предзаказ, коллекционное издание книги правил. На этот раз Games Workshop включила в подарочный набор артбук, руководство по покраске миниатюр, колоды заданий и психических сил.

Седьмая редакция обещает ещё сильнее расширить правила по союзникам и комплектации армии в целом. Также в игре появится новая фаза, в которой игроки смогут воспользоваться магической энергией Варпа.

Кино и динозавры

С большим успехом завершились две кампании по продвижению настольных игр русских авторов на сервисе Kickstarter. На англоязычном рынке появится обновлённая игра «Голливуд». Строгие законы не позволили сохранить иллюстрации, пародирующие знаменитостей, поэтому художники издательства «Мир Хобби» нарисовали новые. Также всем западным игрокам, поддержавшим «Голливуд», достанется по набору уникальных промо-карт. Среди них — специалист по пиару, режиссёр и актриса в одном флаконе и многие другие.

Карточная «Эволюция» поменялась куда сильнее. В американской версии игры изменится не только оформление, но и сами правила. По-другому будет рассчитываться доступное для животных количество еды, да и борьбу за место под солнцем будут вести уже не отдельные животные, а целые популяции.

Дорогие подземелья

Компания Wizards of the Coast озвучила свои планы по выпуску ролевой игры Dungeons & Dragons Next. Против обыкновения, пятая редакция популярной системы не выйдет единым комплектом. Три главные книги (руководство игрока, руководство мастера и книга монстров) появятся в продаже с интервалом в полтора месяца, в августе, сентябре и ноябре. Новый сезон приключений в подземельях откроется в июле, с выходом Dungeons & Dragons Starter Set. Готовое приключение позволит сразу включиться в игру персонажам 1–5 уровней. Стоит заметить, что стоимость одной только книги игрока Dungeons & Dragons Next (50 долларов) значительно превосходит цену других печатных ролевых игр.

Всё лучшее — детям

Не только на Западе появляются новые ролёвки. Студия Pandora's Box, известная как распространитель игровых аксессуаров и ролевых игр на русском языке, анонсировала новый проект — ролевую игру для детей от 8 до 12 лет. «Настоящие герои» позиционируются авторами как первая ступенька перед серьёзными, «взрослыми» играми, в которых часто встречаются не подходящие для детей сюжеты и иллюстрации.

В комплект игры будут включены колоды с картами сокровищ и монстров, набор 10-гранных костей, а также готовые персонажи и приключения. Ориентировочный срок выхода — осень 2014 года.

mr-games.ru

Лучшие настольные игры

Текст: **Даниил Воробьёв**

Тип игры: дуэльная, карточная
Автор: Брайан Поуп
Издатель в России: «Звезда»
Сайт издателя: zvezda.org.ru
Количество игроков: 2–4
Возраст игроков: от 14 лет
Длительность партии: 90–120 минут
Язык игры: русский
Похожие произведения:
Magic: The Gathering
Heroes of Warcraft: Hearthstone
«Берсерк»

Mage Wars

Войны магов

Каждый любитель фэнтези хотя бы раз в жизни представлял себя могущественным чародеем. Игра «Войны магов» даёт возможность ненадолго побыть в шкуре колдуна и отправиться на магическую арену, где волшебники сражаются насмерть, призывая существ и используя мощные заклинания.

«Войны магов» — это прежде всего магическая дуэль двух участников. Хотя в правилах прописан режим для игры вчетвером, компонентов хватит лишь на двух игроков. Но даже несмотря на это, комплектация поражает — обилие жетонов, кубиков, 322 карты, и всё это в огромной коробке, которая, правда, не очень прочна и требует аккуратного обращения.

Игрокам предоставляется выбор из четырёх героев. Каждый из них имеет свои магические способности, слабые и сильные стороны, каждый специализируется на определённых школах магии. Таких школ целых десять, но стихийные слишком малочисленны, а магия Земли вообще представлена одной картой. Большинство карт относятся к «родным» школам базовых персонажей (магия Света, Тьмы, Природы и Тайное Волшебство). Школы, в которых сильны герои, необходимо учитывать при подборе карт. Карты заклинаний и существ школ, в которых персонаж не силен, обойдутся вдвое дороже, а противоположных специализаций — втрое, так что собрать все самые сильные карты для лёгкого выигрыша не получится.

Для оформления карт выбран дизайн, типичный для большинства ККИ. Базовая механика также строится по знакомым принципам. С одной стороны, это помогает опытным игрокам быстрее сориентироваться в процессе, но с другой — лишает игру индивидуальности. Однако даже несмотря на то, что многие карты покажутся знакомыми, тут есть из чего выбирать — многочисленные существа, экипировка и заклинания тщательно сбалансированы, и можно разработать собственную стратегию ещё до того, как начнётся бой.

Самые яркие эмоции вызывают книги заклинаний: они качественно сделаны и вмещают в себя большое количество карт. Игрок, подобно настоящему чародею, держит в руке магический фолиант — это не только гораздо удобнее, чем мять в ладонях колоду карт, но и добавляет антуража. Как и прекрасное игровое поле из плотного картона. Оно, конечно, занимает много места на столе, но играть на нём — одно удовольствие. Перед нами настоящее, детально проработанное поле боя со следами крови, оставшимися от прошлых битв. И при этом очень просторное — на одной клетке может уместиться до шести карт.

Процесс и гры довольно сложен, поэтому рекомендуется сперва получше ознакомиться с книгой правил. Каждый ход разбит на огромное количество фаз и раундов, что создаёт отличный простор для стратегии, но неопытных игроков грозит запутать. Обилие элементов — фишек с ранами, маной и эффектами, жетонов действия, кубиков ранений — облегчает ход игры, но все эти детали сильно перегружают игровое поле и к середине партии начинают мешать. «Войны магов» определённо требуют от игроков большего, чем желание чем-то занять свободное время. К игре нужно притереться, чтобы получать удовольствие от её глубокого игрового процесса и отличных компонентов.

ИТОГ

Красочная настолка для любителей сложных и долгих игр. Она не слишком подходит для компании, но практически идеальна для вдумчивой и неторопливой дуэли с другом.

УДАЧНО

- ИЛЛЮСТРАЦИИ И ОФОРМЛЕНИЕ
- КАЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ

НЕУДАЧНО

- ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЕ ПРАВИЛА
- НЕОРИГИНАЛЬНЫЙ МИР

ОЦЕНКА МФ *хорошо* 7

Благодарим компанию «Звезда» (zvezda.org.ru) за предоставленную игру.

КРИСТОФ ВАЛЬЦ
ДЭВИД ТЬЮЛИС
МЕЛАНИ ТЬЕРРИ
ЛУКАС ХЕДЖЕС
ТЕОРЕМА ZERO
РЕЖИССЕР
ТЕРРИ ГИЛЛИАМ
«СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ЛАС-ВЕГАСЕ», «12 ОБЕЗЬЯН», «БРАЗИЛИЯ»
РЕКЛАМА
16+
В КИНОТЕАТРАХ С 3 ИЮЛЯ

Текст: **Алексей Сапонов**

Card of the Dead

Зловещие зомбецы

Гуляя с друзьями тёплым летним вечером, вы вспоминаете прошедший пикник, хорошую компанию и вкус домашних сендвичей. Вдруг вы замечаете, что улица, на которую только что свернули, совершенно пуста, а дома заколочены. Замерев от удивления, вы улавливаете слабый шум. Звук приближается, и на дальнем конце улицы вы замечаете сгорбленные силуэты и зловещие голодные глаза. Не может быть, это же зомби!!!

Тип игры: карточная
Авторы: Мотохиро Накамура, Тодд Роуленд
Художник: Лоик Бильо
Издатель в России: «Мир Хобби»
Сайт издателя: hobbyworld.ru
Количество игроков: 2–5
Возраст игроков: от 12 лет
Длительность партии: 15–30 минут
Язык игры: русский
Похожие произведения: «Зомби! Спасайся кто может!»

«Зловещие зомбецы» — карточная игра, переносящая игроков в зомбипокалипсис — по обыкновению, внезапный. Цель игроков, как вы уже догадались, — выжить и убежать подальше, ну или, в крайнем случае, просто выжить. Хотя на самом деле это не так уж и просто.

Прежде всего надо в срочном порядке подготовиться — найти временное укрытие, забаррикадировать двери и осмотреться вокруг. В этот момент все карты замешиваются в колоду и каждому выжившему достаётся по десять карт, из которых можно оставить до трёх самых необходимых. Отброшенные карты возвращаются в колоду, и гонка начинается. Те, кто ещё несколько минут назад был друзьями, разбегаются кто куда. Помощи не будет — твоя жизнь в твоих руках.

В начале хода надо разведать обстановку. Игрок вытягивает карту из колоды, а там... Если там «Внезапность», то выживающий немедленно выполняет всё, что написано на карте. Наиболее удачливый вытянет карту с «Действием» — пожалуй, самую ценную в игре. Ведь, кроме полезного действия, на ней есть цифры с заветными очками бегства. Если же на обороте карты притаился зловещий «Зомбец» или оказалась целая зомби-вечеринка, то ничего не попишешь — игрок кладёт карту перед собой и должен будет избавляться от назойливых попрошаек с помощью всех подручных средств и накопленных ранее действий.

После вытягивания карты выживающий принимает решение — затаиться и ничего не делать, либо выполнить одно из действий, либо бежать, выложив очередную карту с цифрой перед собой. Накопил достаточное количество очков — считай, что спасся и победа у тебя в кармане.

«Спасение выживающих — дело рук самих выживающих» — основной принцип этой игры,

в которой нет места кооперативности и взаимовыручке. Нет времени даже думать — надо что есть мочи бежать, бежать и отбиваться от лезущих со всех сторон зомбецов. Неважно, как — можно кидаться в них предметами или подставлять под их ненасытные взгляды товарищей. Главное здесь — остаться в живых и поскорее скрыться подальше от проклятого места.

Вот уже и окраина города. Или, может, вы остались последним выжившим. Или, о чудо, зомбецы исчезли вместе со злосчастной колодой. Значит, наконец настало время подвести итоги, подсчитать очки и ...

— Стоп! Снято! Ещё два дубля — и завершаем. Все по местам!

Да, да, вы не ослышались — в игре не один, а целых три стремительных остросюжетных зубодробительных раунда. И только после третьего вам предстоит либо окончательно быть искусанным до позеленения, либо почивать на лаврах где-нибудь в спасительном бункере, правительственном убежище или резервации. Между прочим, рядом могут оказаться настолько же удачливые товарищи, — но не факт, что теперь они с легкостью согласятся отправиться с вами на очередной зловещий пикник.

ИТОГ

В отличие от больших зомби-игр с полями, миниатюрами, событиями и разнообразными квестами, «Зловещие зомбецы» позволяют себе быть несерьёзными. При всей, казалось бы, трагичности игру разбавляют забавные иллюстрации и шуточные тексты. Вкупе с компактным форматом это делает игру хорошим карманным филлером, который в любой момент готов развлечь игроков.

УДАЧНО

- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- БЫСТРЫЕ ДИНАМИЧНЫЕ ПАРТИИ

НЕУДАЧНО

- НИЗКАЯ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- МЯГКАЯ КОРОБКА

ОЦЕНКА МФ 7
хорошо

Благодарим компанию «Мир Хобби» (hobbyworld.ru) за предоставленную игру

ТЕКСТ: СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

Форма и содержание

АДАПТАЦИИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

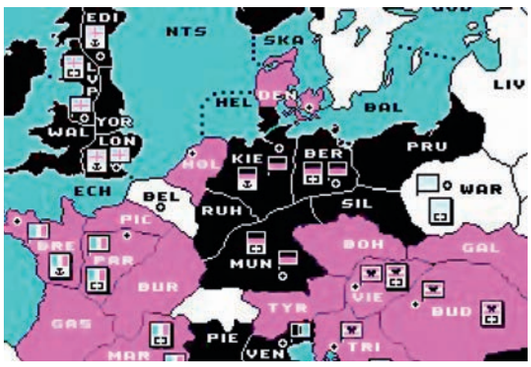
Когда планшетные компьютеры ещё считались высокотехнологичной диковинкой, идея выпускать на них настольные игры казалась странной — ну кому захочется в них играть на этом маленьком экране? Большинство считает так до сих пор, и совершенно зря. Многие популярные настолки обрели свои цифровые воплощения, которые пользуются популярностью даже среди тех, кто никогда не бросал кубик.

О ЦИФРАХ И БУКВАХ

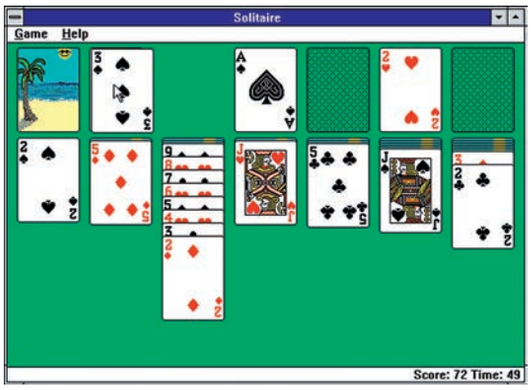
Цифровые адаптации настольных игр давно стали отдельным явлением — это уже не настольные игры, но и полностью компьютерными их назвать нельзя. Всё началось примерно тридцать лет назад, когда персональных компьютеров уже было много, а вот игр для них — не очень. Тогдашние ПК не отличались особой мощностью, поэтому адаптации настольных игр — пошаговые, со статичными картинками, с массой присущих настолкам условностей — оказались как нельзя кстати. Но уже в девяностых они практически вымерли, потому как техника шагала вперёд и на компьютерах начали развиваться свои специфические жанры, а на столах — свои. Адаптации настолок попадались редко, и лишь считаные единицы заслуживали внимания.

В начале двухтысячных компьютеры получили в своё распоряжение новый козырь — доступный интернет. Это уничтожило один из самых прочных барьеров, отделявших «цифру» от столов, — невозможность легко поиграть с живым соперником. Казалось бы, настолки должны были повалить… Но не тут-то было. На экраны мониторов попали считаные единицы. Правда, некоторые из этих единиц прекрасно чувствуют себя и по сей день — вроде **Magic: The Gathering Online**, которой уже тринадцатый год пошёл, — но это скорее исключения. Кроме того, от настольных предков ведут свой род компьютерные RPG. Хотя здесь «цифровые» потомки лишены характерного для этого жанра общения между игроками — почти все компьютерные RPG остаются развлечением для одиночек.

Дело в том, что у настолок и компьютерных игр разная специфика. Первые изначально предназначены для того, чтобы проводить время в компании, а вторые обычно требуют погружения в саму игру. Даже шахматы, при всей их неимоверной вдумчивости, ничуть не мешают общению между игроками — более того, без такого общения игра становится гораздо скучнее. И наоборот, даже самый аркадный боевик без малейшего намёка на сюжет требует внимательно следить за происходящим на экране и постоянно реагировать на изменяющуюся обстановку — тут уж не до разговоров с сидящими рядом друзьями.



Компьютерная версия известной настолки «Дипломатия», 1984 год



В «Пасьянс», входящий в состав Windows с первых версий, играли практически все. И многие даже с трудом представляют, что это тоже адаптация настольной карточной игры

Magic: The Gathering Online до сих пор держит планку самой серьёзной онлайновой адаптации настольной карточной игры

Представьте себе ту же «Монополию». Весёлая игра для дружной компании — хороший повод собраться вместе, разложить игру на столе, а то и вовсе на полу, рассесться кто где горазд, наполнить стаканы и, весело перешучиваясь, кидать кубики, двигать фишки да отсчитывать нарисованные деньги. Кто-то лежит на диване и сползает с него, только когда наступает его ход, кто-то носится вокруг стола и заглядывает всем через плечо, кто-то травит анекдоты, все болтают кто о чём... Идиллическая картина, которая не имеет никакого отношения к правилам самой игры. Такого эффекта в компьютерной адаптации добиться не получится — только неудобств прибавится.

Словом, идея переносить настольные игры куда-то, кроме другого стола, оставалась сомнительной ещё долгое время — до появления одного широко известного планшета от компании Apple.

СТОЛ НА ЭКРАНЕ

Не то чтобы iPad был каким-то очень уж особенным. Просто он продемонстрировал, что планшеты могут использоваться в качестве серьёзной игровой платформы. На них мирно соседствуют как казуальные убивалки времени, доставшиеся в наследство от мобильных телефонов, так и серьёзные проекты, зачастую пришедшие с ПК и консолей. К тому же некоторые особенности планшетов дали жизнь ряду уникальных проектов, которые на «домашних» системах были бы невозможны в принципе.

Главная особенность планшетов — мобильность. Планшет сопровождает своего хозяина повсюду, а пользоваться им можно в самых разных условиях — расположившись за столом, развалившись в кресле, лёжа на диване, стоя в очереди, сидя в общественном транспорте и даже просто гуляя по улице. Среди настолок компактностью могут похвастаться только небольшие карточные филлеры.

Мобильность планшетов открыла новые возможности для мультиплеера — точнее, позволила лучше использовать старые. К примеру, всем известный hot seat (режим игры для нескольких человек за одним компьютером) применительно к планшетам не требует никакой возни с пересаживаниями — не нужно освобождать место за столом, передавать клавиатуру с мышкой и отчаянно пытаться не смотреть в чужой экран. Достаточно просто повернуть девайс в нужную сторону. Планшеты оказались куда социальнее ПК — на них удобно играть в компании. Но одно это ещё не делает их хорошей платформой для настолок. Карманные консоли давно существуют и пользуются популярностью, а настольных адаптаций для них всё равно мало. На домашних консолях полно компанейских игр, но и они редко основаны на популярных настолках. И тут в дело вступает вторая особенность планшетов — сенсорные экраны.

Сенсорное управление требует особого подхода к игровому интерфейсу. Использовать хитрые комбинации клавиш невозможно, ориентироваться в нагромождениях меню неудобно, зато рисовать жесты и перетаскивать что-нибудь по экрану — одно удовольствие. Поэтому чем меньше на планшете «неигровых» элементов, которые используются только для управления, тем лучше — в идеале каждый игровой объект должен контролироваться только касаниями и перемещениями.

И вот здесь настольные игры просто блещут. В конце концов, на то они и настольные, что всё необходимое для игры можно разместить на столе. Так почему бы в качестве такого стола не использовать экран планшета?

ДУЭЛЬНОЕ ПОЛЕ

Итак, планшетные адаптации настолок совсем не годятся для вечеринок и для больших компаний — то есть не подходят как раз для тех ситуаций, в которых настольные игры применяются чаще всего. Зато планшеты хорошо показывают себя в других ситуациях, где обычные настолки были бы неудобны или вообще неприменимы.

Лучше всего планшетные настолки подходят для спонтанных партий на двух-трёх игроков — когда играть, в общем-то, никто изначально не планировал, но вдруг стукнула в голову идея «а почему бы не сыграть?». Мало ли — вдруг нужно куда-то деть четверть часа или отвлечься от назойливой проблемы, чтобы через несколько минут взглянуть на неё свежим взглядом. А тут раз — и планшет под рукой.

Ниже мы расскажем про Small World 2 и Neuroshima Hex — две лучшие цифровые настолки, непохожие друг на друга, но удачно воплотившие в себе все достоинства жанра.

ЗА И ПРОТИВ

Конечно, у планшетов тоже есть масса ограничений, и далеко не всякую настолку можно перенести на них без потерь. Но есть у планшетов и положительные качества, благодаря которым цифровые адаптации некоторых игр могут быть даже интереснее настольных оригиналов. Давайте рассмотрим, зачем вообще нужно портировать «бумажные» игры в цифру, что мы от этого выиграем и чем ради этих выгод пожертвуем.

ПЛЮСЫ ПЛАНШЕТНЫХ АДАПТАЦИЙ

✔ ВСЕГДА С СОБОЙ

Планшет невелик, может обосноваться в одном из карманов вашей сумки и путешествовать с вами всюду, куда бы вы ни направлялись. И играть на нём можно где душе угодно — лишь бы игроки могли удобно расположиться.

Настольные игры в этом отношении куда капризнее. Даже если мы говорим о простой колоде карт, которая умещается в кармане, нужно ещё найти место, на котором эти карты можно разложить. Если игра, к примеру, подразумевает броски кубика, нужно убедиться, что это место будет хотя бы относительно ровным и неподвижным. Ну а если в игре есть ещё и большое поле, и куча фишек, и трёхтомный свод правил… Тут уж, как правило, не до игры в полевых условиях — коробку бы дотащить.

Поэтому вряд ли кто-то, выходя из дома, будет брать с собой несколько настолок на случай, если вдруг захочется поиграть. А вот поселить десяток игр на планшет — это запросто.

✔ БЫСТРОЕ НАЧАЛО ИГРЫ

Некоторые настолки не требуют для игры вообще ничего, кроме собственно игроков, — большинство словесных и ролевых игр называются настольными только потому, что участники сидят за столом. Для других требуются лишь клочок бумаги да карандаш. Третьим нужна только колода карт. Но большинство популярных и интересных игр требует серьёзной предварительной подготовки — разложить поле, расставить фигурки, раздать фишки, рассортировать карты по колодам… Цифровые адаптации в этом плане куда удобнее — запустить, ткнуть «новая игра» и, может быть, поменять какие-нибудь настройки. Готово, игра началась.

✔ АВТОМАТИЗИРОВАННОЕ СОБЛЮДЕНИЕ ПРАВИЛ

Если в правилах игры есть хоть одно значение, которое нужно вычислять, будьте уверены: кто-то когда-то да ошибался при подсчёте. Если в руководстве есть хоть одна реплика, которую можно толковать двояко, наверняка много голосов было сорвано в попытках доказать, что эту фразу *именно в данном конкретном случае* нужно понимать *именно таким образом*. И если, к примеру, в «Манчкине» попытки запутать подсчёты и споры до хрипоты — краеугольный камень, на котором строится весь игровой процесс, то в других играх это может раздражать.

Цифровые адаптации такой особенности лишены — компьютер сам всё решит и сам всё подсчитает. Если фишку нельзя подвинуть, вам её подвинуть не дадут. Если карту согласно правилам нельзя сыграть, то вы её никак и не сыграете. И, что самое приятное, если в игре нужно что-нибудь считать — очки, деньги, характеристики персонажей, количество ходов — всё это будет считаться автоматически, а результат не забудется и не потеряется до самого конца партии. Поэтому на планшеты очень хорошо переносятся настолки со сложной игровой механикой, которая требует многочисленных подсчётов или пристального внимания к деталям.

✔ ОНЛАЙНОВЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

В отличие от ПК, планшеты дают доступ к интернету прямо «с дивана» — для того, чтобы поиграть по Сети, не нужно усаживаться перед монитором или телевизором. Можно играть, скажем, сидя в маршрутке или лёжа на койке в поезде. Можно сойтись в битве с незнакомцами из интернета, сидя в кафе в ожидании друга. Можно скоротать время в очереди. И совершенно необязательно, чтобы кто-то, кто знает правила и хочет сыграть, был рядом с вами.

Конечно, это не то же самое, что играть, сидя с оппонентом лицом к лицу, но есть масса игр, которые, будучи перенесены в цифровую форму, приобретают интерес и сами по себе, а не только как средство совместного времяпрепровождения. Планшеты добавляют к этому ещё и удобство, недостижимое на «домашних» системах.

■ Мобильный «Каркассон». Планшет сам определит, когда мы собрали какой-нибудь объект на карте, и сам посчитает за него очки

МИНУСЫ ПЛАНШЕТНЫХ АДАПТАЦИЙ

✘ НЕ ВСЕГДА УДОБНО

Идея «настольная игра с экраном планшета вместо стола» даёт трещину, как только дело доходит до игр, в которых нужно скрывать какую-то информацию. Самый простой пример — карточные игры, где у каждого игрока есть набор карт, которым нельзя «светить» перед противниками. За столом проблема имеет простое решение — карты берутся в руку, чтобы их никто не видел. Но в планшетной игре этот фокус не сработает — придётся прятать от чужих глаз весь экран целиком.

Очень часто это доставляет большие неудобства. Те же карточные игры обычно подразумевают, что после того, как игрок выложит на стол карту, его оппоненты должны как-нибудь на это отреагировать. Это означает, что планшет идёт по кругу, каждый оценивает ситуацию, смотрит на свою виртуальную «руку», делает или не делает ход, передаёт устройство дальше… Чем больше в игре секретной информации, тем менее она пригодна для разыгрывания в компании на одном планшете. Цифровые адаптации карточных игр в большинстве своём играбельны только через интернет.

✘ НЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ БОЛЬШИХ КОМПАНИЙ

В цифровые адаптации настолок удобно играть вдвоём-втроём. Четыре человека — это тот максимум, на котором уже начинается возня с перетягиванием планшета и попытками всех одновременно разглядеть, что происходит на экране. Настольную игру можно разложить хоть по всей комнате, но цифровая адаптация ограничена размерами экрана.

Поэтому идиллическая картина игры в «Монополию», описанная в начале статьи, всё ещё остаётся возможной только при наличии собственно бумажной коробки с «Монополией». Цифровые настолки категорически противопоказаны, если хочется собраться компанией и засесть над игрой на целый вечер.

■ Bang! В цифровую версию лучше играть по Сети — иначе за один ход можно состариться, передавая планшет туда-сюда

КЛАССИКА: TICKET TO RIDE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Days of Wonder
- **ПЛАТФОРМЫ:** iOS, Android, Steam
- **СТОИМОСТЬ:** 229 рублей (iPad)

Компания Days of Wonder (издатели настольной Small World и её цифровой адаптации) известна и другой замечательной игрой, которую они тоже сначала издали в настольном виде, а позже портировали в «цифру». Это настольная стратегия о магнатах, железнодорожных империях и — самое главное! — поездах.

Ticket to Ride. «Америка» — классическая карта из первой редакции настольного издания

Игроки, коих здесь может быть от двух до пяти, покрывают железнодорожными путями схематичную карту Америки. Или Европы, или Азии, или ещё чего-нибудь — в зависимости от того, с каким дополнением и по каким правилам будут играть. Карта испещрена населёнными пунктами, которые соединены между собой цепочками разноцветных перегонов — эти перегоны и нужно заполнять вагончиками соответствующего цвета, создавая таким образом маршруты. За каждый проложенный маршрут игроки получают очки — тем больше, чем длиннее был маршрут. Тот, кто накопит больше всего очков к концу игры, побеждает.

Маршруты прокладываются при помощи карт, которые игроки вытаскивают из колоды, — на этих картах как раз и изображены разноцветные вагоны. Фокус в том, что перегон нужно заполнять только полностью — если дорога состоит из шести чёрных отрезков, значит, на неё нужно выложить ровно шесть чёрных вагончиков, и никак иначе. Нет нужного числа необходимых вагонов на руках? Берём две карты из колоды и пропускаем ход. Есть нужный набор? Перетаскиваем его из «руки» на нужный перегон и наблюдаем, как дорога перекрашивается в ваш цвет. Но строить до бесконечности нельзя — каждый игрок может выложить на поле только сорок пять вагонов, и когда кто-то исчерпает свой лимит, игра закончится.

Изюминка Ticket to Ride в том, что в начале партии каждый игрок получает на руки несколько заказов на установку железнодорожного сообщения — в каждом из них указаны города, между которыми нужно построить непрерывную дорогу. Но если заказ по какой-то причине остался невыполненным — например, если кто-то другой заблокировал своими вагонами все возможные подъезды к вашей цели, — такую же сумму очков с игрока списывают в качестве «неустойки». Поэтому заказы держатся в секрете: стоит только кому-нибудь неосторожно выдать свои намерения, как все присутствующие задаются целью ему помешать.

Именно поэтому играть компанией за одним планшетом здесь чуть сложнее, чем в Small World: при передаче хода устройство приходится отдавать целиком, и никак иначе. Это могло бы оказаться жутко неудобно — мало того, что время уходит на передачу планшета из рук в руки, так ещё и не видно, что делают другие игроки, — но разработчики предусмотрели этот момент! В начале всякого хода каждому игроку демонстрируется повтор действий всех соперников — видно, кто тащил карты из колоды, кто строил дороги, кто взял новый заказ... Подобное внимание к деталям просто не может не вызывать уважения.

Ну и, как и в «Маленьком мире», здесь предусмотрен очень удобный кроссплатформенный мультиплеер — в одной и той же партии могут участвовать игроки и с Android, и с iOS, и с ПК.

Ticket to Ride. «Азия» — карта с опасными перегонами. Обычно они довольно коротки, но требуют лишних вагонов из запаса игрока

Small World 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Days of Wonders
- **ПЛАТФОРМЫ:** iOS, Android, Steam
- **СТОИМОСТЬ:** 329 рублей

Настоящий бриллиант среди планшетных настолок, Small World вышла в 2009 году и практически сразу же была перенесена на iOS. Долгое время цифровая адаптация оставалась эксклюзивом для iPad, но вышедшая в конце 2013 года Small World 2 уравняла в правах практически все системы — в неё можно поиграть и на ПК, и на Mac OS X, и на iPad, и на любом планшете под управлением Android. Что особенно приятно, владельцы iPad запросто могут сыграть по Сети с хозяевами «андроидных» планшетов, и оба могут сразиться с пользователями ПК или Mac.

Игроки, которых может быть от двух до пяти, сражаются за контроль над маленьким миром (он, собственно, и вынесен в заглавие). Для этого им нужно захватывать провинции, на которые разбит мирок. В конце хода каждая провинция приносит своему хозяину по монетке в казну. Тот, в чьей казне окажется больше монеток к концу десятого хода, выигрывает.

Для захвата мира игроки пользуются услугами разных рас, у каждой из которых есть какая-нибудь уникальная особенность. К примеру, тритоны легче других захватывают прибрежные провинции, полурослики могут выбрать на карте две области, из которых их нельзя выбить, а тролли строят на захваченных землях укрепления, усиливающие оборону.

Но изюминка игры не только в различиях между расами — в начале любой партии за каждой расой закрепляется случайно выбранный особый навык. Например, раса с навыком торговли будет получать за подконтрольные провинции две монетки вместо одной. Грабители при захвате области другого игрока будут красть у него монетку из казны. Взяточники же, напротив, будут красть монетку из казны игрока, который отбил провинцию у них. Навыки распределяются совершенно бессистемно, а планшет делает это без всякого участия со стороны игрока, поэтому комбинации вроде «водоплавающих скелетов», «летающих кобольдов» и «диплома-

Small World 2. Амазонкам вовсе не нужно выбивать врага с его позиций — благодаря навыку торговли игрок получает двойной доход с любых провинций, оставаясь в плюсе даже при меньшем числе земель

Small World 2. Всё строго по Пратчетту — гномы научились превращать свинец в золото

Small World 2. Чародеи-грабители. Не иначе как проворачивают фокусы с исчезновением монетки

тичных варваров» встречаются здесь регулярно, чем доставляют немало веселья.

Выбрав расу, игрок получает в руку набор жетонов с солдатиками. Чтобы захватить область, достаточно ввести туда двух солдат — выложив их на карту. Но за каждое препятствие — будь то вражеский боец, укрепление или просто высокая скала в центре провинции — нужно добавить ещё одного нападающего.

Воевать в планшетной адаптации очень удобно — чтобы отдать приказ атаковать, нужно всего лишь перетащить стопку жетонов с руки в нужный сектор на карте. Ничего недозволенного правилами планшет сделать не даст, а все необходимые подсчёты проведёт сам — учтёт все плюсы и минусы к атаке, достанет из стопки нужное количество бойцов, отправит их в захваченную область, а оставшихся вернёт обратно на руку. То же касается и расчёта прибыли в конце каждого хода — планшет знает все надбавки и штрафы и всегда выложит в вашу казну правильное количество монеток.

Количество ходов в игре фиксированное, поэтому средняя партия на двоих занимает не больше десяти-пятнадцати минут — самое то для перекура на работе или недолгой поездки в автобусе. Благо игровой интерфейс предназначен именно для игры вдвоём на одном планшете — игра ведётся в открытую, поэтому устройство можно просто положить на стол между двумя игроками либо передавать друг другу. В обеих случаях игра будет сама подстраивать интерфейс таким образом, чтобы текущему игроку не приходилось вертеть экран.

Neuroshima Hex

- **РАЗРАБОТЧИК:** Big Daddy's Creactions
- **ПЛАТФОРМЫ:** iOS, Android
- **СТОИМОСТЬ:** 169 рублей

Neuroshima — это постапокалиптическая настольная ролевая игра, появившаяся в Польше и малоизвестная за её пределами. Её ответвление, настольная тактика **Neuroshima Hex**, оказалась в этом плане куда удачливее — сначала она пошла по Европе в коробочном виде, потом, в 2010 году, обзавелась портом на iOS, а в 2012-м пришла и на Android.

Neuroshima рисует мрачную картину будущего, разрушенного восстанием машин и последовавшей ядерной войной — этакую смесь «Безумного Макса» и «Терминатора» с Fallout. Здесь полуголые бандиты с цветастыми ирокезами борются против остатков цивилизованного мира, роботы, не успев добить человечество, устраивают междоусобную войну, а за всем этим наблюдают мутировавшие под воздействием радиации твари из джунглей. Игрокам в количестве от двух до четырёх предлагают поучаствовать в одной из здешних стычек по типу «все против всех» на гексагональной карте. Выбираем себе сторону конфликта посимпатичнее, располагаем на поле боя базу, потеря которой будет стоить нам поражения в игре, — и вперёд.

Neuroshima Hex — игра про построения, позиционирование и немного про удачу. Мы планируем

КЛАССИКА: «КАРКАССОН»

- **РАЗРАБОТЧИК:** TheCodingMonkeys
- **ПЛАТФОРМЫ:** iOS, Android, Windows, Xbox 360
- **СТОИМОСТЬ:** 329 рублей (iPad)

«Каркассон» — это отличный пример настолки с простыми правилами и увлекательным игровым процессом. Описать эту игру можно буквально в двух словах: «соревновательный пазл».

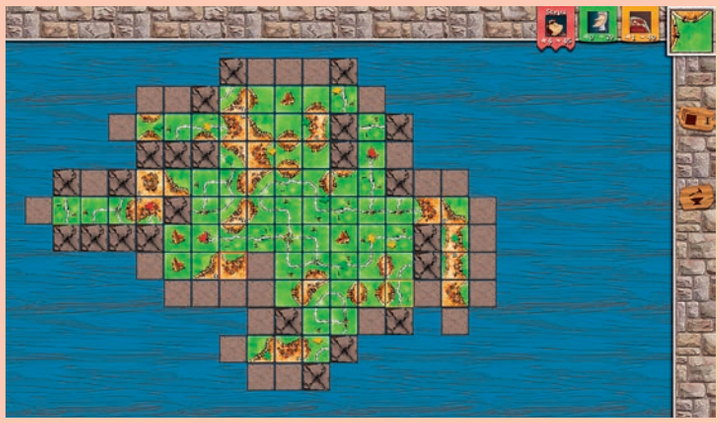
В «Каркассоне» нет поля — игроки в буквальном смысле собирают его по ходу игры. Тянут из колоды квадратные карточки, смотрят, что на них нарисовано, и пристраивают к уже лежащим на столе. При этом нужно следить, чтобы края карточек обязательно совпадали друг с другом и чтобы в итоге получалась цельная картина. Дороги не могут просто заканчиваться, уходя в чистое поле, городская стена не должна упираться в реку, и тому подобное.

«Каркассон». Одно из дополнений добавляет в игру реки — их нельзя присоединять к своим владениям, зато на берегу может стоять что-то полезное

Соревновательность же заключается в том, что карту игроки строят не просто так, а для расширения своих владений. Прикрепив к миру новый уголок — будь то кусок города, монастырь или, скажем, дорога, — мы можем выставить туда своего подданного, которых у каждого игрока восемь штук. В таком случае, когда начатый нами объект будет достроен полностью — в городской стене не останется просветов, монастырь будет окружён землями, дорога с обеих концов упрётся в перекрёсток или в ворота, — он будет считаться нашим и принесёт нам очки, а подданный вернётся обратно в руку.

Игра ведётся полностью в открытую, так что играть вместе за одним планшетом легко и удобно. Да и колода расходится быстро — чтобы затянуть партию дольше десяти минут, нужно очень сильно постараться.

Но главное, от чего планшет спасает игру, — лишняя математика. В настольном «Каркассоне» заминки начинаются аккурат после окончания партии — когда нужно считать очки за незаконченные объекты, на которых всё ещё стоят подданные. Планшет же всё посчитает сам, останется только полюбоваться результатом.



«Каркассон». Чем меньше карт осталось в колоде, тем больше на поле «треснувших» клеток — это значит, что карточек, которые можно было бы туда поставить, больше не осталось

Neuroshima Hex. Бандит Гегемонии бьёт первым. Значит, ядовитый паслён из Неоджунглей бить не будет вообще

Neuroshima Hex. Постъядерный Вегас любит воевать чужими руками — он может подкупать вражеских бойцов

бой, выставляя на поле шестигранники с солдатами и усиливающими их модулями. При этом внимание уделяется не только тому, куда мы поставим бойца, но и тому, как его при этом повернём. На гексах (шестиугольниках) отмечено, с какой стороны воин может атаковать врага, каким именно типом атаки — огнестрельной или рукопашной — и какой урон при этом наносит. Можно найти солдата, который, скажем, стреляет прямо перед собой, а бьёт назад, но при этом стрельбой наносит две единицы урона, а в рукопашной сносит только по единичке.

Когда на поле не остаётся свободных мест или когда один из игроков разыгрывает соответствующую карту действия, начинается собственно сражение. Солдаты ходят в порядке инициативы, отмеченной на их гексах, — чем она выше, тем раньше боец вступает в бой. Войска с одинаковой инициативой ходят одновременно — одновременно стреляют друг в друга, одновременно друг друга бьют, одновременно применяют специальные навыки, после чего рассчитываются повреждения, павшие выбывают с карты, и ход передаётся бойцам с инициативой на единицу ниже.

В бою живо выясняются все ошибки, допущенные на стадии планирования и расстановки войск. Планшет аккуратно разделит сражение на фазы и спокойно, с расстановкой покажет, кто куда стреляет, кто кого бьёт, кто чей удар блокирует… Цифровая адаптация не оставляет места для невнимательности и вытаскивает на свет все тактические ляпы игроков.

Набор доступных в бою солдат зависит от выбранной стороны конфликта — у каждой из них своя колода, со своими сильными и слабыми сторонами. Синяя колода кибермутанта Борго насылает на противников толпы пехоты, а база мутантов повышает инициативу всем союзным войскам. Зелёная колода Аванпоста, последней регулярной армии человечества, делает ставку на мобильных стрелков. Защитники укреплений Нью-Йорка через одного бьют спецатаками, а их шпионы умеют пользоваться чужими модулями усилений… На сегодняшний день в планшетной Neuroshima Hex со всеми дополнениями уже больше десятка армий.

Расставляем солдат, смотрим на бой, снова расставляем, снова смотрим — повторяем до тех пор, пока на карте не останется только одна база. Ну, или пока у кого-нибудь не закончатся гексы в колоде — в таком случае побеждает тот, чья база осталась целее всех. Вряд ли это займёт много времени — несмотря на то, что каждый ход в «Нейрошиме» нужно обдумывать по десять раз, партии протекают бодро и редкая дуэль затягивается дольше десяти минут.

Neuroshima Hex. Танцоры — самая оригинальная сторона конфликта. Генетически модифицированные сверхлюди обходятся без солдат и баз. В их армии всего три очень крепких бойца, а в колоде — только карты действий, позволяющие Танцорам перемещаться по полю и атаковать вне боя

ВИРТУАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Другой подвид настолок, который прекрасно чувствует себя на планшетах, — карточные игры, коллекционные и не только. Но здесь есть один нюанс: игра в цифровые карты начисто лишена ценности как средство времяпрепровождения в компании, потому что в них, как уже отмечалось выше, практически невозможно играть с кем-то на одном планшете. Зато у таких игр отличный мультиплеер.

Magic 2014

- **РАЗРАБОТЧИК:** Wizards of the Coast LLC
- **ПЛАТФОРМЫ:** iOS, Android
- **СТОИМОСТЬ:** бесплатно (встроенные покупки)

Magic 2014. От компьютерных Duels of the Planeswalkers отличается разве что отсутствием мультиплеера в версии для Android

Говоря об онлайновых карточных играх, нельзя не вспомнить об адаптациях Magic: The Gathering, а конкретно — о серии **Duels of the Planeswalkers**. Эта серия уже давно шагает по ПК, в 2012 году перебралась на iPad, а в 2013 посетила и планшеты под Android. К сожалению, «андроидную» версию обделили, причём довольно сильно — как раз-таки онлайнового мультиплеера в ней и нет, только бои с компьютерным оппонентом да сетевая игра по bluetooth. «Яблочная» адаптация такого недостатка лишена, и при наличии мобильного интернета играть можно с кем угодно и откуда угодно.

Архимаг

- **РАЗРАБОТЧИК:** Vitali Smyk
- **ПЛАТФОРМЫ:** Android
- **СТОИМОСТЬ:** 60 рублей

Другая карточная игра, отлично подходящая для планшетов, — уже пожилая **Archmage**, которая начинала свой путь как мини-игра в серии Might&Magic. При этом вдвойне забавно, что официальной адаптации Archmage для планшетов нет — и на iOS, и на Android существуют лишь

Archmage. Партия только началась, и соперники пока что идут ноздря в ноздрю

клоны, формально «основанные на» и «вдохновлённые правилами». Одна из самых популярных таких «официально-не-адаптаций» — Android-эксклюзив под названием **«Архимаг»**. Он наследует правила Archmage практически без изменений, добавляя к ним лишь несколько новых. Разве что карт здесь намного больше, чем в первоисточнике, — их количество давно перевалило за две с половиной сотни (что, конечно, всё ещё гораздо меньше, чем в MTG). В остальном это всё то же соревнование двух волшебников, каждый из которых пытается отстроить себе высокую башню и параллельно сровнять с землёй вражескую, — только для «андроидов» и с удобным онлайновым мультиплеером.

ИСТОРИИ ДЛЯ ОДНОГО

Третий вид настолок, который претерпел очень интересную трансформацию при переходе в «цифру», — это кооперативные настольные игры, в которых игрокам предлагается работать над общей целью, вместе сражаясь «против поля». Такие настолки при переходе на планшеты превращаются... в однопользовательские игры. Правда, чтобы в них играть, требуется развитое воображение. Подобные настолки обычно не подразумевают детального описания сюжета, событий и персонажей, зато часто нагружены массой условностей.

Elder Sign: Omens. По списку заданий можно сразу прикинуть, насколько высока вероятность провалить приключение

Elder Sign: Omens. Задания здесь очень условные и схематичные — но иногда по одному только образу можно понять, что имелось в виду и почему для выполнения требуется именно такой набор знаков

Elder Sign: Omens

- **РАЗРАБОТЧИК:** Fantasy Flight Games
- **ПЛАТФОРМЫ:** iOS, Android
- **СТОИМОСТЬ:** 229 рублей

Примером хорошей цифровой настолки такого рода может служить **Elder Sign**: **Omens** по мотивам произведений Лавкрафта. В Elder Sign мы управляем группой исследователей, которая обыскивает старый музей. Герои ищут артефакты, отмеченные знаками Древних, чтобы предотвратить пробуждение одного из этих Древних — ведь, если тот проснётся, человечеству конец.

Знаки можно найти, участвуя в приключениях, которые отмечены на карте музея. Описываются они весьма схематично — парочка иллюстраций да короткий абзац со вступлением, который передаёт не суть происходящего, а лишь его общую атмосферу. Но даже два-три невинных, в общем-то, предложения здесь способны вызвать мурашки по спине и холодок на сердце. Цифровая адаптация подчёркивает атмосферу — и мрачными фоновыми картинками, и тихим, почти незаметным, но давящим на психику саундтреком.

Каждое приключение состоит из нескольких условных заданий — если исследователь выполнит их все, он получит награду. Но если хотя бы одна из задач останется незавершённой, всё приключение будет считаться проваленным, а неудачливый герой понесёт наказание — обычно в форме травмы, телесной или душевной. Если в результате таких травм физическое или умственное здоровье персонажа упадёт до нуля, исследователь или умрёт, или сойдёт с ума, и дальше мы будем идти уже без него.

По мнению некоторых игроков, Elder Sign в принципе не предназначена для того, чтобы в ней побеждать. Но это идёт игре только на пользу — в конце концов, как часто герои Лавкрафта побеждали могучих Древних и многие ли из них после встречи с чудовищами вообще оставались в живых или сохраняли остатки рассудка?

* * *

Конечно, это далеко не полный список ситуаций, в которых любителям настольных игр может пригодиться планшет. И AppStore, и Google Play ломятся от адаптаций настолок — описать все их разновидности просто невозможно, и достойных экземпляров среди них немало. Так что не позволяйте предрассудкам влиять на ваши решения и играйте в хорошие игры!

ВО ЧТО ЕЩЁ ПОИГРАТЬ?

В этой статье рассмотрены лишь самые заметные и показательные примеры настольных игр для планшетов. Однако это далеко не всё — практически каждая популярная настолка имеет версию для планшетов и смартфонов. Вот некоторые достойные внимания игры:

Forbidden Island

- **РАЗРАБОТЧИК:** Button Mash Games
- **ПЛАТФОРМА:** iOS
- **СТОИМОСТЬ:** 329 рублей

Поиски сокровищ на тонущем острове.

Ghost Stories

- **РАЗРАБОТЧИК:** Repos Production
- **ПЛАТФОРМА:** iOS
- **СТОИМОСТЬ:** 199 рублей

Кооперативная настолка о сражении жителей китайской глубинки с беспокойными призраками.

Pandemic: The Board Game

- **РАЗРАБОТЧИК:** F2Z Digital Media
- **ПЛАТФОРМА:** iOS
- **СТОИМОСТЬ:** 229 рублей

Кооперативная настолка о борьбе с эпидемией, грозящей всему человечеству.

Quarriors!

- **РАЗРАБОТЧИК:** Icarus Studios
- **ПЛАТФОРМА:** iOS
- **СТОИМОСТЬ:** 129 рублей

Первая игра «кубикособирательного» жанра (так называемые dice-building games).

Ведущий: **Антон Вильгоцкий**

ЗА МЕСЯЦ ПОСЛУШАЛ:

Рогатые Трупоеды «Забодаю и съем» (2014)
Отличная подборка зловеще звучащих, но в то же время донельзя весёлых металл-боевиков от флагманов московской андеграундной сцены.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Едва ли кто-то станет оспаривать тот факт, что музыка и компьютерные игры очень тесно связаны между собой. Музыкальное сопровождение в бродилках, шутерах и файтингах всегда играло огромную роль — кто не вспомнит легендарную мелодию из первого уровня Super Mario Bros. или бодрый металл из Duke Nukem 3D? Часто коллекционное издание игры покупают лишь ради эксклюзивного саундтрека — чтобы послушать композиции, которых больше нигде не найдёшь. Звуковые дорожки некоторых игр стали культовыми и раритетными — коллекционеры, которые предпочитают твёрдые носители, сбились с ног в их поисках. Легендарная мотогонка Road Rash (1994) имела не менее (пожалуй, даже более) легендарный саундтрек, состоящий преимущественно из гранджа, который в то время был на пике славы. Ещё одна «музейная редкость» из мира игровой музыки — звуковая дорожка вампирской Castlevania: Symphony of the Night (1997).

Впрочем, культовые саундтреки полюбившихся видеоигр — это отдельная и большая тема. Существует ведь и такое интересное явление, как музыкальные игры. Нет, речь не пойдёт о продуктах вроде серии Guitar Hero, в которых игроки должны воспроизводить знаменитые соло, сходиться в рэп-баттлах или дирижировать оркестром. Эту тему (а также тему многочисленных танцевальных симуляторов) «Мир фантастики» уже поднимал в предыдущих выпусках. Сегодня мы поговорим об играх, где музыканты выступают главными героями, а также играх, вдохновлённых популярными песнями и альбомами, пронизанных любовью к музыке и отдельным исполнителям. В таких играх вы можете, например, вызволять популярных музыкантов из лап террористов или наводить порядок в фэнтезийном мире при помощи волшебной гитары, стреляющей молниями. Над некоторыми из этих игр нашли время поработать настоящие звёзды рок-сцены, такие, как Aerosmith, Дэвид Боуи или Оззи Осборн.

Второй джойстик *для Дэвида Боуи*

Одной из первых игр, где в главной роли выступает музыкант, считается **Give My Regards to Broad Street**, созданная в 1980-е годы XX века для культового компьютера ZX Spectrum. В основу игры лёг знаменитый фильм «Передайте привет Броуд-стрит» (1984), где снялись бывшие участники The Beatles. И управлять в Give My Regards to Broad Street предлагалось не кем иным, как Полом Маккартни. Сэр Пол должен был передвигаться по улицам Лондона (пешком и на автомобиле), собирать фрагменты потерянной песни, а после записывать её в студии. Среди других персонажей игры фигурируют Ринго Старр, ныне покойная жена Пола Линда, а также бывший продюсер «битлов» Джордж Мартин.

Give My Regards to Broad Street. Из троицы «фильм-игра-саундтрек» только последний смог добиться некоторого коммерческого успеха

Годом позже для той же платформы вышла **Frankie Goes to Hollywood** (1985), посвящённая творчеству одноимённой группы. Одной из целей этой игры был личностный рост персонажа (причём рост измерялся в четырёх оригинальных характеристиках: секс, война, любовь и вера), а другой — расследование убийства.

На том же Spectrum можно было поиграть в весьма занятную **Rock Star Ate My Hamster** (1988), что в переводе с английского означает «Рок-идол сожрал моего хомячка» (сразу вспоминается старина Оззи Осборн и знаменитая история про то, как он якобы съел летучую мышь).

По сути игра была симулятором музыкального продюсера, который зарабатывал деньги, эксплуатируя популярность рок-музыки. Вот фрагмент описания из лицензионной версии программы: «Вы — начинающий менеджер, который, имея в кармане 50 000 фунтов стерлингов, должен собрать и продюсировать рок-группу. Подбор музыкантов, аренда залов, запись альбомов, съёмки видеоклипов — вся изнанка шоу-бизнеса в миниатюре». Вполне возможно, что у кого-то из нынешних акул музыкального бизнеса карьера начиналась именно с этой игры.

В 1994 году на игровой консоли Panasonic 3DO вышла игра **Virtuoso**. В ней рассказывалась история о всемирно известном рок-музыканте, который, устав от пресыщенной жизни богача, сбежал в мир виртуальной реальности. Ловко паля с двух рук, он истребляет гигантских пауков и ос, а также боевых роботов, снеговиков и прочих монстров. Virtuoso можно назвать своего рода отдушиной для тех, кто часто бывает бит хулиганами за длинные волосы или футболку с портретом Мэрилина Мэнсона. Особого успеха игра, впрочем, не имела — правда, не из-за своей тематики, а по причине слабой графики и довольно однообразного геймплея.

Другое дело — **Revolution X** (1994), созданная знаменитой компанией Acclaim. Казалось бы, обыкновенная стрелялка... но в главных ролях — музыканты Aerosmith! Согласно сюжету этого фантастического аркадного тира, Стивена Тайлера и компанию похитили представители некой зловещей организации, стремящейся запретить музыку, телевидение и вообще все развлечения. А игроку, понятное дело, нужно было спасать рокеров, прокладывая себе дорогу сквозь толпы «живых мишеней». Revolution X, изначально созданная для игровых автоматов, была портирована на множество платформ, включая ПК.

Следующей великой рок-группой, рискнувшей связаться с миром компьютерных игр, стали сами Iron Maiden. Их знаменитый маскот, демон по имени Эдди, стал героем появившегося в 1999-м трёхмерного боевика **Ed Hunter**. Его

3 ГЛАВНЫЕ ИГРЫ О МУЗЫКАНТАХ

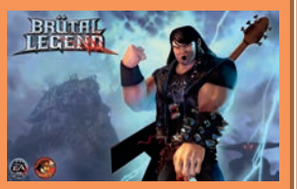
Omikron: The Nomad Soul

Вышедшая в конце 1999 года Omikron была нетипичной игрой для своего времени. Её начало было очень оригинальным и непохожим ни на один из существовавших в мире на тот момент развлекательных проектов. В начале игре главный герой, офицер полиции Кайл Роден, предлагает игроку переселиться в своё тело. Расследуя серию убийств, игрок выясняет, что в городе Омикрон существует некий демонический заговор — и демоны, как назло, охотятся именно за его душой! Игра была сделана студией Quantic Dream, которая позже создаст культовые Fahrenheit и Heavy Rain.

Queen: The Eye

События игры разворачиваются в будущем, где миром правит всевидящая машина под названием Глаз, истребляющая всё, что способствует развитию творчества. Игрок управляет Даброком, секретным агентом Глаза, который находит большой архив старой рок-музыки. Агент выходит из-под контроля и бунтует против своего руководства. Многие мотивы этой игры были впоследствии позаимствованы авторами мюзикла We Will Rock You. Музыка Queen, звучащая в игре, была пересведена специально для этого проекта.

Brütal Legend



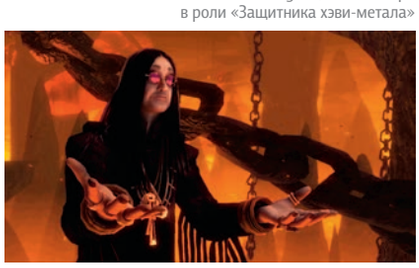
Этот мультиплатформенный хит, появившийся в 2009 году, рассказывает историю гитарного техника Эдди Риггса, который в результате несчастного случая на рок-концерте перенёсся в параллельный мир, словно сошедший с обложек металл-альбомов. В этой вселенной люди порабощены жестокими демонами — и появление Риггса оказывается решающим фактором, способным переломить ситуацию в пользу человечества. Игра полна захватывающего экшена и искромётного юмора, в её саундтреке масса легендарных хитов, а в эпизодической роли здесь появляется Оззи Осборн.

незатейливый игровой процесс заключался в истреблении разнообразных монстров на трёхмерных уровнях, оформленных в духе эпохальных альбомов Iron Maiden — Killers, Peace of Mind, Powerslave, Somewhere in Time и ещё нескольких. Само собой, в саундтрек игры вошли песни Iron Maiden, кроме того, он был издан как отдельный релиз группы.

Однако самый интересный проект такого рода — безусловно, игра **Queen: The Eye** (1998), созданная не просто по мотивам, а непосредственно по музыке Queen. Её создатели положили в основу игры собственные впечатления от песен Фредди Меркьюри. По сюжету она была схожа с появившимся позже мюзиклом We Will Rock You: мрачное антиутопическое будущее, все виды искусства под запретом, а музыка Queen помогает главному герою прозреть и свергнуть поработившего мир диктатора.

В 1999 году вышла игра **Omikron: The Nomad Soul**, в создании которой поучаствовал Дэвид Боуи. То был фантастический детектив, рассказывавший о расследовании преступлений серийного убийцы в футуристическом городе Омикрон. Боуи не только частично придумал дизайн этой игры, но также

Дэвид Боуи в Omikron: The Nomad Soul



Brütal Legend, Оззи Осборн в роли «Защитника хэви-метала»

Фредерик Шопен против рэпа!

написал для неё саундтрек и сыграл сразу двух второстепенных персонажей. В 2000-м году своя игра появилась и у легендарных Kiss. Она получила название **Psycho Circus: The Nightmare Child**. Сюжет крутился вокруг трибьют-группы Kiss, участники которой внезапно обрели сверхъестественные способности и оказались втянутыми в мистический заговор.

К настоящему времени подобных игр появилось так много, что критики даже ввели для их обозначения специальный термин — «musician video game». Так называют игры, созданные при непосредственном участии кого-то из популярных музыкантов либо же на основе концепций, изложенных в их творчестве. Однако бывают и игры, не связанные напрямую с кем-то из культовых личностей рок-сцены, но при этом по-настоящему пронизанные любовью к тяжёлой музыке. Одним из таких проектов стал приключенческий экшен **Brütal Legend**, созданный знаменитым американским гейм-дизайнером Тимом Шейфером. Эта игра, не так давно портированная с консолей на ПК, рассказывает о приключениях музыкального техника Эдди Риггса, который после несчастного случая на работе попадает в фэнтезийный мир, над которым прямо-таки витает дух хэви-метала. Появление Эдди в этом мире оказывается очень своевременным, ибо волшебной стране как раз необходим сильный духом народный лидер, способный возглавить сопротивление. Наводить порядок в королевстве предстоит при помощи огромного топора и волшебной гитары, творящей заклинания.

Конечно, были и видеоигры, посвящённые группам других жанров. Персональной игры удостоились поп-идолы Spice Girls, ABBA и Майкл Джексон, рэперы 50 Cent и Wu-Tang Clan. Выпуск музыкальных игр продолжается и сегодня. Среди самых свежих продуктов такого рода — дилогия **Frederic**, состоящая из двух частей: **Resurrection of Music** (2012) и **Evil Strikes Back** (2014). Сюжет поистине сюрреалистичен: великий композитор Фредерик Шопен восстал из мёртвых, чтобы вернуть в наш мир настоящую музыку и победить в музыкальных дуэлях персонажей, явно списанных с поп-артистов второй половины XX века: Элвиса Пресли, Жана-Мишеля Жарра, Фредди Меркьюри и других.

Таким образом, если кино, созданное по мотивам фантазий музыкантов, — почти штучный товар (МФ писал о таких фильмах в №119 за июль 2013 года), то у музыки и видеоигр сложились гораздо более плодотворные отношения. Игр, посвящённых легендарным музыкантам, можно насчитать очень много. Процесс идёт и в обратную сторону — постепенно формируется целая культура «музыки по мотивам видеоигр». Но это совсем другая история.

Лучшая музыка

Текст: **Алексей Ионов**

Tuomas Holopainen
The Life and Times of Scrooge

Стиль: саундтрек, фолк
Издатель: Nuclear Blast, 2014
Страна: Финляндия
Число треков: 10
Сайт: tuomas-holopainen.com

Лидер финской группы Nightwish Туомас Холопайнен — очень разносторонний человек. Среди его многочисленных увлечений нашлось место и комиксам. Вышедший в 1996 году графический роман Дона Росы «Жизнь и времена Скруджа Макдака», повествующий о том, как чистильщик обуви из Глазго стал самым богатым селезнем в мире, настолько очаровал Туомаса, что музыкант на протяжении полутора десятков лет вынашивал идею написать альбом по мотивам этой истории.

В 2013 Туомас всерьёз взялся за дело и привлёк к записи альбома нескольких выдающихся музыкантов, в том числе вокалиста Алана Рейда, лидера группы Sonata Arctica Тони Какко и Лондонский симфонический оркестр. Отдельно пришлось позаботиться о соблюдении авторских прав — в интервью, опубликованном в июльском номере нашего журнала за 2013 год, Холопайнен признался, что ему нельзя было использовать в тексте имена персонажей, да и полное название диска звучит как Music Inspired by the Life and Times of Scrooge («Музыка, вдохновлённая „Жизнью и временами Скруджа“».

Когда новости о записи сольного диска Холопайнена попали в Сеть, Туомасу пришлось убеждать перепуганных поклонников, что он вовсе не собирается покидать основной коллектив — просто его новый проект совершенно не вписывается в рамки творчества Nightwish. И действительно, по звучанию The Life and Times of Scrooge разительно отличается от того, что Туомас записывал в составе группы, но в то же время творческий почерк композитора узнаётся и здесь. Масштабный симфонический альбом с немалой примесью этнических мотивов очень похож на музыкальное сопровождение к картине «Воображариум», снятой по мотивам последнего альбома Nightwish.

Работая над альбомом, Туомас достаточно точно следовал сюжету Дона Росы. Каждая песня посвящена тому или иному важному эпизоду из жизни Макдака. Десятилетний Скрудж зарабатывает свою первую монетку, отправляется в Америку, возвращается домой и защищает родовой замок от захватчиков, путешествует в Австралию, находит золото на Клондайке, прощается с отцом, стареет... Каждый трек заимствует что-то из культуры тех мест, которые посещает герой, поэтому на альбоме кельтские нотки сменяются задорным банджо, а звучание австралийского диджериду так и манит в пустоши аутбэка.

В итоге у Туомаса получился хороший альбом, подтверждающий его славу как отличного композитора. Но вот понять, на какую аудиторию он рассчитан, непросто. Сторонних слушателей, вероятно, зацепит только подводящая итог всей пластинке композиция A Lifetime of Adventure, а фанаты «Утиных историй», скорее всего, представляли себе ранние приключения дядюшки Скруджа под совершенно другим музыкальным сопровождением. Зато Дон Роса, создатель оригинальной истории, остался доволен — красноречивее всего об этом говорит обложка, ради которой Роса, давно отошедший от дел, снова взялся за кисть.

ИТОГ

Неоднозначная пластинка, которая закрепляет за Туомасом репутацию блестящего композитора, порой творящего для очень узкой аудитории.

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Текст: **Ксения Аташева**

State of the Union
My Time Away

Стиль: синтипоп
Издатель: Infacted
Страна: США
Число треков: 12
Сайт: state-of-the-union.info

Несмотря на смену вокалиста, коллектив State of the Union остался верен себе и, собравшись с силами, выпустил очередной альбом. Фанаты группы, недовольные подобной рокировкой, приняли новый материал в штыки, а зря. Действительно, главный хит группы, Dancing in the Dark, в исполнении другого певца звучит непривычно, но не сказать, чтобы плохо. Теперь вокал не столь эмоционален, однако он стал сильнее и профессиональнее и производит очень приятное впечатление.

Музыка на альбоме также исключительно качественная. Холодный синтетический звук с изящными переливающимися мелодиями и быстрыми ритмами завораживает своей красотой. Не хватает ему, как и голосу вокалиста, разве что надрыва, искренних эмоций, превращающих просто красивую песню в личное переживание. Треклист составлен удачно — альбом получился цельным даже без общей концепции. Ближе к концу, правда, диск начинает звучать несколько попсово, и танцевальные треки сливаются в один длинный микс. Перепевки и ремиксы на новом альбоме тоже смотрятся странно. Обычно такие треки выпускают отдельно, в виде сингла или бонусного диска. Звучат они неплохо, но портят восприятие остального материала.

ИТОГ

Профессионализма у коллектива не отнять: сильный вокал и искусные музыкальные аранжировки радуют слух. Вот только в душу новые песни вряд ли западут. Пара вдумчивых треков теряются на фоне приторных танцевальных композиций.

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

Edguy

Space Police — Defenders of the Crown

Текст: **Алексей Ионов**

Стиль: пауэр-метал
Издатель: Nuclear Blast, 2014
Страна: Германия
Число треков: 10 + 2
Сайт: edguy.net

По последним работам Тобиаса Заммета можно было предположить, что немец начинает выдыхаться. Из песен исчез задор, и их стало трудно различать. Однако Space Police — Defenders of the Crown показывает, что у Тоби ещё есть порох в пороховницах.

Новый альбом пронизан духом авантюризма. Лирические герои большинства композиций с факелом в одной руке и мечом в другой смело устремляются навстречу неизведанному, отправляются в бескрайний космос, ступают во владения Бабы Яги, а порой задумываются о смысле жизни и бессмертии души. Параллельно Тобиас не забывает искромётно шутить — интересуется, видно ли его гигантское эго с далёких планет, и вспоминает, как пару лет назад свалился со сцены.

Музыкальный стиль группы подвергся некоторым экспериментам. Edguy балансирует между пауэром и хард-роком. Практически все композиции насыщены ураганными соло на ударных и мощными гитарными риффами, а вот мелодичные баллады практически исчезли. Между делом Тоби исполнил кавер на знаменитый хит австрийского певца Фалько Rock Me Amadeus и написал своеобразный трибьют творчеству Def Leppard эпохи Hysteria. Не обошлось и без некоторых самоповторов — монументальная финальная композиция The Eternal Wayfarer более уместно смотрелась бы на альбоме The Scarecrow «Авантазии», сайд-проекта Тобиаса. Впрочем, Заммет и не скрывает, что частично песня была написана как раз в те времена.

ИТОГ *Мощный и запоминающийся альбом недотягивает до лучших работ группы, но существенно превосходит последние её релизы.*

ОЦЕНКА МФ *очень хорошо* **8**

Laibach

Spectre

Текст: **Антон Вильгоцкий**

Стиль: IDM, трип-хоп
Издатель: Mute, 2014
Страна: Словения
Число треков: 14
Сайт: laibach.org

Удивительную пластинку создали на тридцать четвёртом году своего существования словенцы Laibach. Мир привык слышать от них индустриальные маршеподобные гимны, обличающие войну и тоталитаризм. При этом музыканты отметились остроумным пародированием клише и стилистики тоталитарных режимов и милитаризма. Но на этот раз Милан Фрас и компания выпустили альбом, звучащий на удивление легко и приятно по сравнению с основным массивом их творчества. Большинство песен с альбома Spectre замечательно пойдут в качестве ненавязчивой фоновой музыки. А в композиции Americana и вовсе можно услышать отголоски творчества старого шведского поп-проекта Yello.

Однако в эту глянцевую упаковку завёрнуты всё те же обличения и предупреждения, что всегда составляли основу концепции Laibach. Если прислушаться к текстам, в Americana можно найти слова «Если хочешь изменить мир — сделай это с помощью свободы», а в Eurovision — «Европа разваливается на части». И, хотя послания Laibach миру на новой пластинке закамуфлированы под дискотечные хиты и композиции для расслабления, в ряде песен ещё слышны традиционные для группы угрожающие индустриальные нотки.

ИТОГ *Благодаря своему звучанию этот альбом будет интересен не только фанатам Laibach или электронно-индустриального андеграунда в целом. Эта пластинка стоит намного ближе к поп-музыке, чем любая другая работа военизированных словенцев, поэтому теперь их идеями смогут проникнуться новые слушатели.*

ОЦЕНКА МФ *хорошо* **7**

Эпидемия

СокровищаЭнии

Текст: **Алексей Ионов**

Стиль: металл-опера
Издатель: United Music Group, 2014
Страна: Россия
Число треков: 13 + 1
Сайт: epidemia.ru

«Сокровища Энии», третья часть фэнтезийного цикла, начатого металл-оперой «Эльфийская рукопись», была записана на деньги, которые музыканты собрали с помощью краудфандинга. Средств хватило, чтобы пригласить на альбом известных гостей — Артура Беркута, Хелависы, Алексея Горшенева. А вот Максим Самосват, бывший вокалист группы, чьим голосом пел главный герой первых «Рукописей», Дезмонд, в записи «Сокровищ Энии» участия не принимал.

После выхода «Сказаний на все времена» лидер группы Юрий Мелисов заявил, что история Дезмонда и его друга Торвальда завершена и новых «Рукописей» не будет. И почти не обманул — героями «Сокровищ» стали другие персонажи, которые ранее были на третьестепенных ролях. В сюжетном плане диск существенно уступает предшественникам — не хватает размаха, к тому же повествование получилось скомканным. Сюжет слишком долго раскачивается, а затем завершается на самом интересном месте не без помощи «бога из машины».

В музыкальном плане диск удался: задорные композиции идеально чередуются с мелодичными инструменталками, лишь трек «Пьяный разговор» выбивается из общего ряда, да и то из-за характерного вокала Алексея Горшенева. Лучшей же песней с альбома стала трогательная и лиричная «Смерти нет», где поют Хелависа, Андрей Лобашёв и Михаил Серышев. А вот дуэт новых главных героев получился достаточно посредственным и незапоминающимся.

ИТОГ *Новому диску «Эпидемии» присущи все плюсы и минусы предыдущих альбомов группы. Вот только, в отличие от них, он скорее похож на часть более масштабного проекта, чем на самостоятельное произведение.*

ОЦЕНКА МФ *неплохо* **6**

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ГРЕМЛЁВ

Последнее испытание

Исполненный гордыни великий тёмный маг Рейстлин Маджере задумал победить богиню тьмы и занять её место. Пройти этот путь он может только в союзе со светлой жрицей. Чародей убеждает юную жрицу Крисанию помочь ему, а добившись своего, жертвует влюблённой в него девушкой. Однако предаёт он не столько Крисанию, сколько себя самого — ведь и его душа ожила, отозвавшись на чувства.

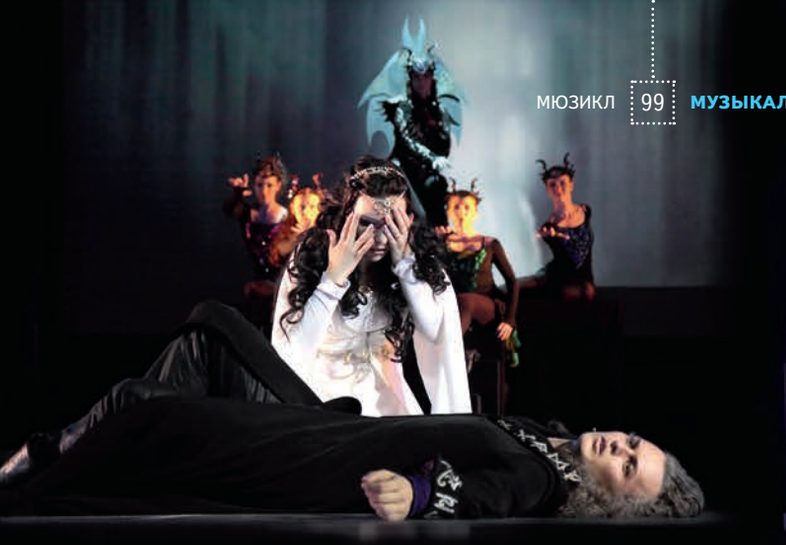
ЖАНР: ФЭНТЕЗИ • **АВТОРЫ ПЕРВОИСТОЧНИКА:** МАРГАРЕТ УЭЙС И ТРЕЙСИ ХИКМЭН • **КОМПОЗИТОР:** АНТОН КРУГЛОВ • **ТЕКСТЫ ПЕСЕН:** ЕЛЕНА ХАНПИРА • **ПОСТАНОВКА:** ТЕАТР-СТУДИЯ «ЛЕГЕ АРТИС» • **РЕЖИССЁР-ПОСТАНОВЩИК, БАЛЕТМЕЙСТЕР:** ПОЛИНА МЕНЬШИХ • **СЦЕНОГРАФИЯ:** МАРИЯ ЦЫГАНЦОВА • **ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМАМ:** АЛЕКСАНДРА ЛЕОНОВА • **В РОЛЯХ (ВТОРОЙ СОСТАВ):** ЕВГЕНИЙ ЕГОРОВ (РЕЙСТЛИН), ЕЛЕНА МИНИНА (КРИСАНИЯ), РОМАН СУСАЛЕВ (КАРАМОН), ВЕРА ЗУДИНА(ТАКХИЗИС), ИРИНА КРУГЛОВА (ТИКА), АЛЕКСЕЙ ТОЛСТОКОРОВ (КОРОЛЬ-ЖРЕЦ), ДАНИЛА ЖИЛЯЕВ (АРХИМАГ), АЛЕКСЕЙ МАЛЬКОВ (ДАЛАМАР) • **ТАНЦОВЩИКИ:** Н. ЗАКУСКИНА, Т.КОРЧЕВЦЕВА, А.ЛЕОНОВА, П.МЕНЬШИХ, К.ЦЫГАНЦОВА,В.ЕСИН, А.КОЗЫРЕВ, В.ЦЫГАНЦОВ, И.ЦЫГАНЦОВ, Ю.БАРЛАДЯН, С.ВАСИЛЬЕВА, А.МАРТЫНОВА, К.МИХАЛКИНА, Ю.САВОЧКИНА, А.СИМОНОВА, И.СИНЁВА, И.СМИРНОВА, А.ЦИПЕНКО • **ПРЕМЬЕРА:** 12 АПРЕЛЯ 2014 ГОДА ДК МИИТ, 24 МАЯ 2014 КЦ «МОСКВИЧ», МОСКВА • **ОТКРЫТИЕ СЕЗОНА:** ОСЕНЬ 2014

Мюзикл «Последнее испытание» начался больше полутора десятков лет назад с песни, сочинённой на ролевой игре. Ролевики — народ креативный, постепенно идея создать полноформатное произведение по теме затягивала всё больше людей, и в какой-то момент «Последнее испытание» воплотилось в виде аудиоспектакля. Но и этого оказалось мало — недавно мюзикл обрёл визуальную форму.

«Последнее испытание» уникально сразу по нескольким причинам. Во-первых, это первый полноценный фэнтези-мюзикл, появившийся на отечественной сцене. «Дорога без возврата» или работы театра «Тампль», при всём уважении к их создателям, всё же оставались в рамках субкультуры. Широкого зрителя до сих пор в лучшем случае баловали сказками (вспомним великолепные диснеевские мюзиклы), а обычным жанром для мюзикла была реалистическая мелодрама — от «Юноны и Авось» и «Норд-Оста» до «Чикаго» и «Мамма миа». Теперь же зрителю всерьёз, без скидки на возраст аудитории, рассказали о чародеях, тёмных и светлых богах, рыцарях, предназначении и проклятии. Не исключено, что именно так можно, наконец, изменить отношение массового потребителя к фэнтези как к несерьёзному жанру. Ведь в большинстве своём люди формируют это мнение заочно или, в лучшем случае, после знакомства с весьма средними образцами жанра.

Вообще, нельзя не отметить, что в последнее время фантастика перестала прятаться от людей в собственной уютной резервации. Весной в Москве с колоссальным успехом прошёл открытый фантастический конвент «Роскон», на осень анонсирован первый в России Comic-Con — это события, на которых любой посетитель может вблизи рассмотреть, что же такое эта самая фантастика, и составить о ней собственное мнение. «Последнее испытание» отлично смотрится в этом ряду.

Вторая уникальная особенность мюзикла в том, что он создан на чистом энтузиазме. Конечно, авторами его были профессионалы — композиторы, хореографы, литераторы, — но всё же творили



они в свободное время, не получая за это зарплату, не имея отдельной материальной и ресурсной базы. Тем удивительнее, что получившееся в итоге произведение совершенно органично смотрится рядом с работами, испытанными временем, — будь то «Иисус Христос — Суперзвезда» или уже упомянутый «Чикаго». Конечно, в сравнении с ними у «Последнего испытания» масса недостатков — но *именно в сравнении с ними*. В ролевой субкультуре не первый год создают вполне достойные музыкальные постановки — вспомнить хоть уже упоминавшийся театр «Тампль» с его рок-операми «Жанна» и «Финрод-Зонг», — но теперь стало видно, что это были всё же достаточно любительские работы.

В основу произведения легла одна из сюжетных линий «Саги о копье» Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэна. Фабулу упростили, исключив нужные только ради занимательности прыжки во времени и эпические битвы. Зато в несложный, прямо скажем, сеттинг, добавили сверхидею, актуальную в любые времена и во всех мирах: выбор между властью и любовью.

Декорации мюзикла по понятным причинам минимальны, однако создатели работают с ними виртуозно, умудряясь разворачивать действие не только на переднем и заднем планах, но и на нескольких уровнях высоты. Дополнительное ощущение пространства достигается при помощи экрана на заднем фоне, куда проецируют соответствующую сцене картинку. Но в наибольшей степени атмосфера создаётся за счёт великолепнейшей хореографии: юноши и девушки из танцевальной студии «Леге Артис» (её руководитель — Полина Меньших — выступает режиссёром и балетмейстером мюзикла) с равным правдоподобием воплощают на сцене и городскую толпу, и анклав магов, и тёмные мысли чародея, и кошмары, насланные на светлую жрицу. При этом актёры не сливаются в безликую массовку. Кого бы они в этот момент ни изображали, каждый остаётся отдельным персонажем, воплощая замысел не только пластикой тела, но и выражением лица. Эффект получается потрясающий.

Главные герои в большинстве своём тоже держат высокий уровень. Рейстлин в исполнении Евгения Егорова (кстати, изумительно похожий на классическое изображение кисти Ларри Элмора) передаёт настроение не только голосом, но и мельчайшими нюансами позы, поворотом головы, взглядом. Мечется ли он по сцене или стоит неподвижно, напряжение, транслируемое в зал, ощущается буквально кожей. Поддерживать такой уровень непросто — его партнёры периодически смотрятся в парных сценах несколько блёкло. Зато персонажи, имеющие собственную линию (как хозяйка трактира Тика, величественный Король-Жрец или вездесущие кендеры), играют ярко и задорно.

«Родителями» «Последнего испытания» стали композитор Антон Круглов и певица Елена Ханпира (солистка фолк-группы «Тол-Мириам»). Как ни удивительно (ведь Елена — профессионал с огромным опытом), именно текст стал одной из наименее сильных сторон мюзикла. В жанре, где песня является основным, если не единственным способом рассказать зрителю о событии или представить персонажа, требования к либретто особенно высоки. Здесь же содержанием многих треков стали переживания героев, а причины, мотивы, даже действия остались за кадром. Пожалуй, можно сказать, что автору-поэту не хватило соавтора-драматурга. Возможно, ситуацию могли бы несколько исправить вставки расширенных диалогов, как сделано в том же «Мамма миа!».

Конечно, везде, где это возможно, «абстрактность» текста компенсируется великолепной музыкой и хореографией, но всё же если к постановке, костюмам или актёрской игре претензий практически нет, то о либретто так и тянет вздохнуть: «Можно было и лучше!» К счастью, до ситуации, когда в действии трудно разобраться, дело не доходит — происходящее на сцене без дополнительных пояснений понятно даже тем, кто в жизни не слышал о мире Кринн.

Произведение, которое стоит внимания не только из-за своей уникальности, но и потому, что достойно смотрится в одном ряду с проверенной временем классикой.

Удачно

- ПОТРЯСАЮЩАЯ ХОРЕОГРАФИЯ
- ОТЛИЧНАЯ РАБОТА С МИНИМАЛИСТИЧНЫМИ ДЕКОРАЦИЯМИ
- ЯРКИЕ И ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ КОСТЮМЫ
- МУЗЫКАЛЬНЫЕ И СЦЕНИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ

Неудачно

- СЛАБЫЕ ТЕКСТЫ ПЕСЕН
- БЛЁКЛОСТЬ НЕКОТОРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Оценка МФ

9

ОТЛИЧНО

ФОТО: АННА МАРКОВА (ANTARIEN), ВЛАДИМИР ПОЛИН, МАРИЯ ГРИГОРЬЕВА, ЕКАТЕРИНА МИХЕЕВА

www.mirf.ru

Редактор: **Татьяна Луговская**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛА:

Александр Розов «Волонтёры атомной фиесты»

О Меганезии Розов пишет не много, а очень много. В «Волонтёрах» — всё как обычно: и редактура бы кое-где не помешала, и литературности бы добавить, и психологически не всё достоверно... Но всё равно читаешь книгу за книгой — и краем глаза заглядываешь в тот мир, где пусть и не всё хорошо, но куда как интереснее, чем здесь и сейчас.

ВРАТА МИРОВ

Так получилось, что в этот раз оба больших материала, опубликованных во «Вратах миров», повествуют о схожих вещах — о скрытой, изнаночной, не видимой с первого взгляда стороне бытия.

В самом деле, что такое подземье — для нас, живущих на поверхности? В каком-то смысле это изнанка нашего привычного мира. Мы видим стометровые небоскрёбы и многополосные шоссе, изысканной красоты дворцы и полуразвалившиеся сараи, зелёные парки и унылые бесконечные промзоны, — но мы не знаем, на чём всё это покоится. Под ветхим, почерневшим от времени деревенским домиком может быть зарыт старинный клад, где «не счесть алмазов пламенных», под новым офисным зданием из стекла и бетона порой оказываются мрачные, рискующие обрушиться каверны или катакомбы. И ведь это только стопроцентная, подтверждённая наукой реальность, — а если говорить о том, что может привидеться, почудиться, вообразиться...

Что такое драконы? Кто они, эти никогда не существовавшие гигантские ящеры с удивительными способностями — выдыхать пламя, летать, поднимая на сравнительно небольших крыльях мощное тяжёлое тело, завораживать своих собеседников речами?.. Быть может, это скрытая сторона нас самих. Некоторые драконы рассказывают нам, какими мы бы хотели быть, но никогда не сможем, — отважными покорителями всех стихий, могучими воинами, мудрецами с опытом многих столетий за плечами. Некоторые — о том, какими мы быть, может, и хотели бы (в глубине души — или же изрядно разозлившись), но уж лучше не надо. Вспомним драконов и жестоких, и кровожадных — пожирающих заживо прекрасных девушек, одним огненным плевком уничтожающих города, повергающих в панику народ...

В любом случае, говоря о драконах ли, о подземном ли мире, похоже, мы на самом деле говорим о самих себе. Что, впрочем, вообще характерно для искусства — «да это ж про меня, про нас про всех, какие, к чёрту, волки?».

Текст: **Алексей Мальский**

Новостивселенных

ХРАМ ДЖЕДАЕВ

Новая киновселенная «Звёздных войн» постепенно обрастает проектами: помимо трёх запланированных эпизодов, недавно были анонсированы первые спин-оффы. Один из них будет снимать режиссёр «Годзиллы» Гарет Эдвардс, а другой достанется автору псевдодокументального триллера «Хроника» Джошу Трэнку, который сейчас занят «Фантастической четвёркой». Поклонники надеются, что героем хотя бы одной картины станет охотник за головами Боба Фетт, но создатели пока ничего не говорят о персонажах и сюжете.

Деревянный «Сокол» уже почти готов к выходу на орбиту

Тем временем всё чаще появляются новости о съёмках Седьмого эпизода. Продолжает расширяться список актёров, задействованных в фильме, — в числе прочих мы увидим на экране Гвендолин Кристи, Бриенну Тарт из «Игры престолов». По первым кадрам со съёмочной площадки можно заключить, что в сюжете будут фигурировать несколько новых инопланетных существ, Татуин, а также «Тысячелетний сокол» Режиссёр фильма Джей Джей Абрамс тут же устроил розыгрыш для самых внимательных: поместил в интерьер «Сокола» записку, что, дескать, этого корабля в фильме не будет, а всех, кто виновен в утечках, ждёт строгий выговор.

Но самый большой фурор произвела новость о благотворительной акции, объявленной режиссёром: среди поклонников, перечисливших от десяти долларов фонду UNICEF, будут случайным образом выбраны несколько человек, которые попадут на съёмки фильма в Лондоне и даже окажутся в кадре.

Абрамс в компании неведомой зверушки просит денег

Что же касается старой Расширенной вселенной, Disney продолжает закрывать проекты. На этот раз жертвой студийной политики стал онлайн-симулятор пилота Attack Squadrons. Впрочем, для отечественных любителей космических боёв есть и радостная новость: издательство «Мир хобби» готовит к выпуску русскоязычную версию настольной игры X-Wing Miniatures, в которой отлично смоделированы перестрелки между юркими СИД-истребителями, неповоротливыми челноками и другими кораблями имперской эпохи.

СЕМЬ КОРОЛЕВСТВ

17 июня в США выйдет межавторский сборник Rogues («Плуты»), в котором в числе прочего появится новая повесть Мартина — «Принц-негодяй». Это уже вторая после «Принцессы и королевы» летопись о древней истории Вестероса. На этот раз читатели узнают биографию принца Дейемона, который сыграл не последнюю роль в междоусобной войне Таргариенов.

Хит сезона — лимонные пирожки от Сансы!

Тем временем на русском языке вышел весьма необычный подарок для фанатов — поваренная книга «Пир льда и огня». Мартин известен своей страстью к описанию блюд и пиров; теперь же вестеросскую кухню сможет попробовать любой желающий. Для каждого блюда приведено сразу два рецепта — средневековый и современный, в котором экзотические ингредиенты вроде змеиного или голубиного мяса заменены на более доступные.

Ещё более необычный релиз состоится в октябре: лингвист Дэвид Питерсон анонсировал полноценный учебник дотракийского языка. Доступен он будет в электронном виде, с аудиопримерами и диалогами. Похоже, создателям «Игры престолов» не дают покоя лавры клингонцев — в своё время вымышленный язык из «Звёздного пути» стал настолько популярен, что многие поклонники сериала умеют на нём разговаривать, переводят на него литературные произведения и пишут на клингонском вики-статьи.

ОСОБЕННОСТИ ТАТУИНСКИХ СЪЁМОК

Закулисные тайны

Пока что Абрамс куда охотнее расстаётся с закадровыми материалами, чем Лукас. Когда создавался III эпизод, первые размытые фотографии появились только ближе к концу съёмок, а самая интересная информация была доступна исключительно по подписке. Впрочем, закончилось всё тем, что ещё до премьеры в Сети оказался полный сценарий фильма.

Буря в стакане

Во время съёмок IV эпизода в Тунисе случилась песчаная буря, уничтожившая изрядную часть декораций. Когда такое же стихийное бедствие постигло съёмочную группу I эпизода, режиссёр постановил, что это добрый знак. Но новый Татуин, в роли которого выступает Абу-Даби, пока что не спешит обрушивать на Абрамса гнев природы. У нас плохое предчувствие!

Без заголовка

Ещё одна традиция, которую пока не перенял Абрамс, — давать главам саги фальшивые подзаголовки. VI эпизод снимался под невзрачным названием «Голубой урожай» — чтобы фанаты не стремились на площадку. «Месть ситхов» в честь первого апреля получила заголовок «Ползучий страх», а сценарий «Атаки клонов» назывался «Большое приключение Джа-Джа».

MARVEL

Историю магистра тайных наук можно снять очень зрелищно, но до сих пор его незаслуженно обходили вниманием

Студия Marvel продолжает тасовать свою колоду супергероев. Фильм про Человека-муравья, до выхода которого осталось чуть больше года, в очередной раз остался без режиссёра: Эдгар Райт покинул проект из-за «творческих разногласий» (обычно за таким эвфемизмом скрываются скандалы, интриги и расследования). Зато появились сведения, что Скотт Дерриксон возглавит картину про чародея доктора Стрэнджа — этот фильм до сих пор так и не был официально анонсирован, но Стрэнджа всё чаще упоминают в других лентах киновселенной.

По-прежнему нарастают трения со студией 20th Century Fox, которая владеет правами на «Людей Икс» и «Фантастическую четвёрку». Фильм про Четвёрку должен появиться в 2015 году, но глава Marvel явно не желает делиться прибылью, — поэтому есть опасения, что серию комиксов про этих героев могут приостановить. Сценаристам уже рекомендуют не вводить в историю каких-либо новых героев, потому что права на них автоматически достанутся «Фоксу». «Людям Икс», похоже, такая опасность не грозит: комиксы про них слишком хорошо раскупаются, и закрывать серию из жадности было бы слишком недальновидно.

СВЕТЛЯЧОК

К анонсу онлайн-игры по вселенной «Светлячка» поклонники отнеслись скептически: слишком уж мало подробностей сообщали разработчики. На протяжении года мы видели только анонс и клятвенные заверения, что работа идёт полным ходом. Теперь же стали появляться и скриншоты — похоже, у нас и впрямь будет шанс поисследовать космические просторы.

Что касается самого сериала, то все слухи о продолжении вот уже одиннадцатый год подряд оказываются беспочвенными, зато история вовсю разворачивается в комиксах. На подходе уже шестой номер серии «Листья на ветру», которая считается официальным «вторым сезоном» «Светлячка». Впервые Джосс Уидон опробовал такой подход в продолжении своей вампирской саги. Недавно на прилавках появился десятый сезон «Баффи», а теперь к нему присоединилась и параллельная серия «Энджел и Фэйт» — в новом сезоне герои пытаются найти своё место в мире, куда вернулась магия.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

- Анонсирована новая трилогия фильмов по «Звёздным вратам», причём руководить проектом будут создатели франшизы — Ролан Эммерих и Дин Делвин.
- Стало известно, что первая серия нового сезона «Доктора Кто», с которого начнётся эпоха Двенадцатого Доктора, появится на экранах уже в августе.
- Релиз игры Batman: Arkham Knight отложен до 2015 года. Разработчики уже успели раздразнить игроков демонстрацией геймплея и сюжета: на этот раз в центре внимания окажется бэтмобиль, а у Брюса Уэйна появится совершенно новый противник — тот самый Рыцарь из заголовка. Теперь желающим покататься по улицам Готэма придётся запастись терпением. Тем временем создатели фильма «Бэтмен против Супермена» показали новый костюм своего героя: вопреки сложившейся на экране традиции, Бэтмен вернётся к серо-чёрным цветам.
- В честь премьеры нового фильма по «Черепашкам-ниндзя», который выйдет в августе, Эндрю Фараго в июне выпустит альбом TMNT: The Utimate Visual History. В этом издании нам покажут, как эволюционировал дизайн черепах-мутантов по мере развития франшизы.

Авторы игры признались, что хотели сделать героя похожим на его собственный автомобиль

www.mirf.ru

ТЕКСТ: ТАТЬЯНА ЛУГОВСКАЯ

Усы, лапы, хвост и огонь

ДРАКОНЫ ЕВРОПЫ И ЭКС-СССР НА УЛИЦАХ И ГЕРБАХ

Удивительные сверхъестественные рептилии – зачастую разумные, дышащие огнём, летающие и обладающие прочими нехарактерными для обычных пресмыкающихся свойствами, – сопровождают человечество с древних времён. Как им, никогда не существовавшим, это удаётся, какие чувства они пробуждают в людях – из поколения в поколение? Быть может, тоску по универсальности и зависть к тем, кто овладел всеми четырьмя стихиями – воздухом, огнём, землёй и водой. Быть может, жажду выйти за пределы обыденного, известного мира. Быть может, желание получить воистину сильного врага – и победить его...

Как бы то ни было, на сегодняшний момент драконы, пожалуй, стали самым популярным видом фантастических живых существ. А значит, не обойдётся без них и наш туристический справочник.

— ...Или вы можете сесть в свою машину и уехать.

— И почему это вдруг?

— Потому что есть пути, на которые лучше не вставать. Раньше такие на картах отмечали «Здесь живут драконы». Теперь не отмечают. Но это не значит, что драконов там нет.

Сериал «Фарго»

Каковы в стране люди, таковы в ней и драконы.

Бутанская пословица»

ДРАКОНИМЫ

Как известно, люди чрезвычайно любят уподоблять всё, что они наблюдают вокруг себя, другим объектам — уже известным или воображаемым. Так появились имена у рыб — «акула-молот» и «морской ангел», у туманностей — «Конская Голова» и «Галстук-бабочка», у камней — «кошачий глаз» и «волосы Венеры»...

Естественно, не остались без внимания и горы. Ибо что может быть проще, чем углядеть в изломанном горном хребте таинственного, топорщащего чешую гигантского змея! И хорошо, если ещё не огнедышащего!

Нередко за названием стоит своя история. Так, например, обстоит дело со Змеевой горой в Минске, на углу улиц Романовская слобода и Мельникайте. Дескать, жил в стародавние времена в пещерах под этой горой страшный дракон-змей, который терроризировал местное население и требовал приводить ему раз в год десять самых красивых девушек. Потом, конечно, нашёлся доблестный витязь, убивший гадину, но и сам он был смертельно ранен — так что опустили его в хрустальном гробу в то же озеро, куда рухнул дракон.

Бывают и более правдоподобные обоснования. Так, в Шестом округе Парижа, между бульваром Сен-Жермен и перекрёстком Красного креста, есть улица Дракона. Чему, надо сказать, её жители чрезвычайно радуются — с 1808 года. До того называлась она улицей Гроба — потому как обитали там, в частности, каноники ордена Гроба Господня. И если в XV веке это название ещё так-сяк устраивало — внушало божественный страх, ну или хотя бы трепет перед церковниками, — то в просвещённом XIX столетии воспринималось уже сугубо негативно. Так что власти задумались о переименовании улицы, прикинули, что на ней вообще находится, — и тут очень кстати вспомнилось, что над дверью отеля Кроза (построенного архитектором Пьером де Виньи для финансиста Антуана Кроза) есть каменное изображение дракона. Название было изменено ко всеобщему удовольствию — каменный симпатяга с крыльями и псевдорусалочьим хвостом куда как лучше, чем постоянное напоминание о смерти!

По-своему романтическая, вековой давности история связана с пещерой Дракона, что находится в коммуне Ульш-ла-Валле-Фулон (Пикардия, Франция). Во время Первой мировой войны этот заброшенный известняковый карьер с несколькими выходами и просторными переходами облюбовали немецкие солдаты: пещера в равной степени подходила и в качестве подземной базы, и для неожиданных молниеносных атак. Свои внезапные нападения немцы сравнивали с языками пламени, вырывающимися из пещеры, где обитает дракон. Выработку так и назвали — Drachenhöhle. Удерживаться там им удавалось довольно долго — до тех пор, пока французы не применили новинку тогдашней военной техники: боевые отравляющие вещества. Против газовой атаки «драконье пламя» не выстояло. Сейчас там находится музей 164-й дивизии, штурмовавшей пещеру.

Гора Дракона у посёлка Меллас в Крыму. По поверью, если, проезжая туннель, проложенный сквозь эту гору, три раза хлопнуть в ладоши («разбудить дракона»), а потом загадать желание, дракон непременно поможет его осуществлению. Видимо, чтобы оставили в покое и больше не будили

ЕВРОПЕЙСКИЕ ДРАКОНЫ

Как в своё время говорил знаменитый селекционер Иван Мичурин, «мы не можем ждать милостей от природы, взять их у неё — наша задача». Что равным образом применимо и к клубнике с топинамбуром, и к фантастическим рептилиям. Если люди чувствуют острую нехватку драконов в организме, драконов надо создать.

Это, естественно, легче всего сделать, опираясь на старинные легенды, предания и прочие произведения разной степени литературности. И тут впереди Европы всей, конечно же, разнообразные драконы Великобритании.

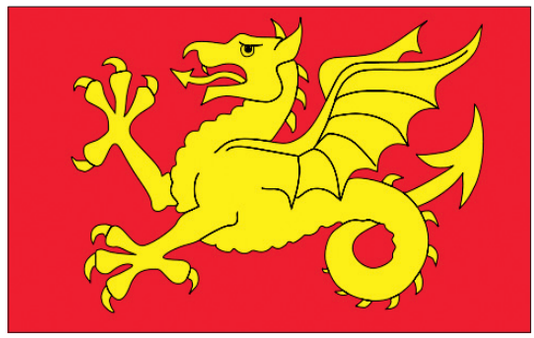
Ещё в доартуровские времена Y Ddraig Goch, то есть Красный дракон, олицетворяющий непобедимость и независимость, стал символом легендарного короля Кадваладра Вендигайда ап Кадваллона Благословенного, последнего Верховного короля бриттов, что правил Гвинедом (одним из валлийских королевств).

Позже его знамя с красным драконом активно использовал Генрих VII (1457–1509), первый английский король из династии Тюдоров: он считал себя прямым наследником королей Гвинеда. Дракон стал личной эмблемой монарха и даже чеканился на монетах.

Любопытно, что у противоположной стороны — врагов короля Кадваладра, боровшегося против англосаксонской экспансии, — тоже был свой дракон. Правда, на сей раз белый — символ саксов, что захватывали британские земли. И его не миновала геральдическая участь: сейчас белый дракон находится на знамени Уэссекса — правда, со временем он сильно пожелтел... то есть стал золотым.

«Парк Драконов» в Приморском крае. Приручить драконов не получится — это природные каменные образования. Зато размером не обижены: самый крупный «дракончик» достигает 800 метров в длину

■ Современный — с 1959 года — флаг Уэльса с Y Ddraig Goch



■ Ну да, теперь я жёлтый… и вообще немножечко виверна…

■ Дракон из парка Cathays у кардиффской ратуши изрядно смахивает на сидящую собаку — видимо, она и была натурщицей. Ну да, пойди найди дракона, чтобы попозировал!

Разумеется, немало воплощений у этих драконов-покровителей и в камне. И в Лондоне, и в Кардиффе (столице Уэльса), да и вообще по всей Великобритании.

Чуть менее, чем разнообразные драконы родом с туманного Альбиона, известен Вавельский дракон из Кракова. История его достаточно типична для недружелюбных рептилий: сидел в пещере у Вавельского холма, названной в его честь Драконьей ямой, питался из расчёта «одна корова в неделю, или людей сожру», в конце концов надоел полякам достаточно, чтобы те рискнули его извести. В открытый бой вступить не захотели или не получилось, поэтому взяли корову (или овцу — источники расходятся) и набили её серой. Тут-то ящеру и конец пришёл: не то задохнулся серным дымом, не то, желая избавиться от жжения в горле, выпил пол-Вислы и попросту лопнул. Кто победил живоглота, тоже не вполне ясно — не то король Крак (давший имя городу), не то один из его сыновей, не то и вовсе сапожник Скуба.

Впрочем, все эти разночтения отнюдь не помешали скульптору Брониславу Хромому в 1972 году поставить Вавельскому дракону памятник. В отличие от подавляющего большинства других скульптур (в том числе и изображающих драконов), Вавельский — несомненно огнедышащий: каждые пять минут из его пасти извергается пламя.

Весьма знамениты также драконы из столицы Словении — Любляны, что горделиво восседают на, соответственно, Драконьем мосту. Легенда, которая регулярно пересказывается туристам, гласит: был-де во времена стародавние страшный дракон, терроризировавший почём зря мирных словенцев, но пришёл герой по имени Язон (да-да, тот самый, а вы сомневались?) и ниспроверг зарвавшуюся гадину…

Впрочем, реальная история люблянского дракона по-своему интересна. Дело в том, что у древнеримского города Эмоны, который стоял на месте Любляны и был известен с I века нашей эры — разумеется, Язон уже в те времена воспринимался персонажем сугубо легендарным, — символом был грифон. Позже, когда город звался Лайбахом и входил в состав владений тирольских графов, а затем — государства Габсбургов, на его гербе стал красоваться лев. А уже в XV веке оба символа решили объединить воедино — так и получился дракон!

Мост же был построен в 1819 году и перестроен в 1901-м после землетрясения.

Злые языки утверждают, что драконы — стражи моста — дожидаются на своих постаментах, пока через реку Любляницу не захочет перейти первая половозрелая девственница. Когда это знаменательное событие произойдёт, драконы смогут вспорхнуть с каменных насестов и улететь по своим делам. И вот же, пока не дождались!

Это поверье кажется как минимум странным. С чего бы представителям заведомо другого биологического вида так трепетно относиться к сексуальным обычаям людей? Или они ожидают девственницу-драконицу? Но тогда тем более зачем улетать?

Свой дракон есть и в городе Клагенфурт ам Вёртерзее, столице Каринтии (одной из земель Австрии). В том, что касается места проживания, этот змей был изрядным оригиналом. Его не интересовали ни каменные пещеры, ни заброшенные замки — будущему клагенфуртцу (ибо города в те времена ещё не существовало) вполне хватало болотной трясины. Впрочем, во всём остальном — и относительно диеты, и относительно взаимоотношений с людьми — он был вполне типовым европейским драконом, сиречь тварью неприятной.

«Дикий рёв огласил окрестности. Поверхность болота покрылась пузырями, брызги грязи поднялись до самого неба. Отвратительный крылатый червяк, покрытый чешуёй, стрелой вылетел из трясины. Когтями чудище схватило быка, и тот уже скрылся в мерзкой его пасти.

«Легенды Каринтии»

За свою прожорливость и агрессивность рептилия в итоге и поплатилась — примерно так же, как и вавельский собрат. Что не помешало австрийцам в конце XII века при основании города у того самого болота взять себе на герб «крылатого червяка». Видимо, собственный дракон — это как минимум престижно. Да и чужие авось не заведутся…

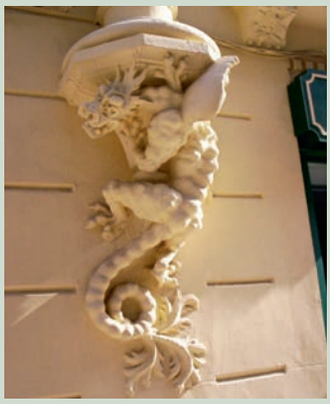
И, вполне возможно, остался бы клагенфуртский дракон полузабытой байкой, если бы века через два при осушении болота не нашли гигантский — размером с добрый пивной бочонок — череп неизвестного дотоле животного. Жители Клагенфурта были чрезвычайно довольны этой находкой и провозгласили: вот же он, наш знаменитый дракон! Череп решили сохранить, а в 1590 году скульптор Ульрих Фогельзанг, ориентируясь по расположению костей, создал памятник (и по совместительству — одну из первых палеонтологических реконструкций) местной знаменитости. Каковой и был торжественно поставлен на базарной площади города.

■ Дракон из Ноттингема, с пересечения улиц Manvers и Sneinton Hermitage. Размах крыльев — пять метров, рост — более двух метров, и взгляд такой убедительный…

ДРАКОНЫ ДЕРЖАТ БАЛКОНЫ

В течение последних нескольких веков драконы стали, пожалуй, одними из самых любимых животных у архитекторов и дизайнеров. И дело не только в том, что, изображая огнедышащую рептилию, можно в полной мере проявить фантазию — благо строгих канонов как не было, так и нет. Ещё одна причина — драконы прекрасно выполняют одновременно и декоративную, и конструктивную функцию, нередко заменяя на здании несколько поднадоевших уже атлантов. И подпирать балконы у крылатых получается куда изящнее!

■ Гамбург: дракон расправил крылья...



■ ...Валенсия: думает о том, как бы слинять с этой работы...

■ ...Копенгаген: пытается принять позу поудобнее...

■ ...Лондон: тяжело дышит...

■ ...а драконица из Вены явно улизнула втихомолку и теперь посмеивается над неудачниками

■ Барселона: держанием неба на каменных плечах возможности драконов не исчерпываются. Почему бы не подержать ещё и фонарь?..

■ ...или факел (дворец Строцци, Флоренция)...

■ ...или другой факел (Рим)...

■ ...или другой фонарь (набережная Nordre Toldbod в Копенгагене)...

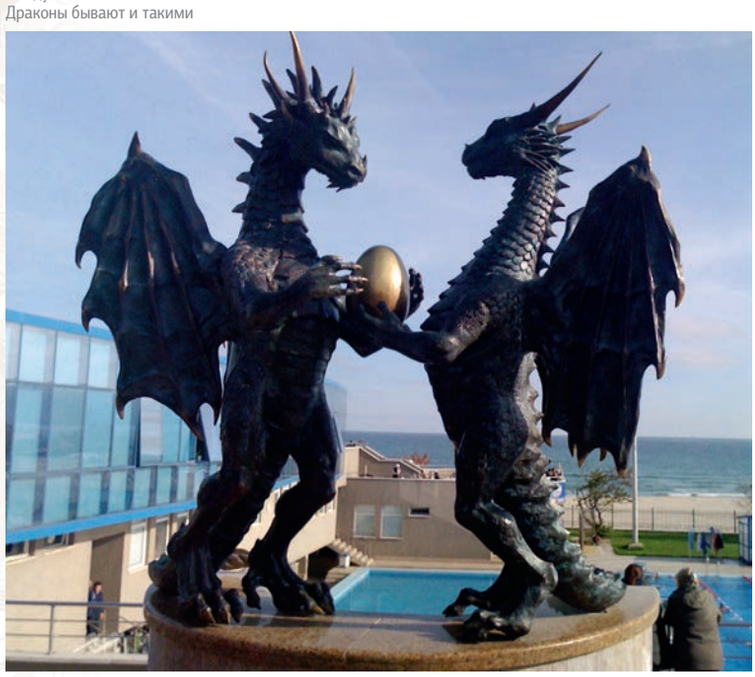
Реконструкция палеонтологически неточная. Но выразительная

Если в прототипах у клагенфуртского дракона был шерстистый носорог, то у Тараска — одновременночеловек, черепаха и, конечно же, котик!

Время шло, наука развивалась... В итоге, конечно же, выяснилось, что череп принадлежал отнюдь не дракону. Более того — вообще не рептилии. Летать доисторический зверь тоже не умел и с австрийцами конфликтовать никак не мог. Потому что был шерстистым носорогом и жил во времена ледникового периода.

Но легенду это всё равно не отменяет. А на череп можно посмотреть и сейчас — он хранится в том же Клагенфурте, в Музее земли Каринтия.

Варна, Болгария. Мужественный и заботливый он, нежная и задумчивая она... Драконы бывают и такими



Нельзя также не упомянуть о чудовище по имени Тараск — в честь которого был назван прославленный французской литературой город Тараскон. Как рассказывают, жившая на берегу Роны рептилия пожирала всё, до чего могла дотянуться (особенно доставалось юным девушкам). Справиться с нею своими силами жители не могли, король же категорически отказывался высылать армию на помощь местным крестьянам, ибо не мог поверить в серьёзность проблемы. Однако любовь к девушкам сыграла с драконом злую шутку — его победила одна из них, по имени Марта. Она пришла на берег реки, села на камень и запела. Тараск оказался ценителем хорошего вокала, так что выполз к ней, заслушался и сам не заметил, как на него надели ошейник и привели в село. Справиться с водоплавающим существом на суше оказалось значительно проще. Рептилия была убита, а девушка — причислена к святым.

Помня об этом событии, жители Тараскона ежегодно устраивают праздничное шествие и карнавал в честь Тараска. Хотя, наверное, логичнее было бы в честь Марты. Но Тараск — существо более оригинальное, тут не поспоришь.

Тарраска из Dungeons & Dragons обязана своим существованием именно Тараску: один из авторов AD&D, Франсуа Марселя-Фрудеваль, нарёк монстра именем известного дракона и не пожалел для него характеристик. На основе персонажа из французской легенды получился самый грозный обитатель «монстрятника».

Впрочем, Марселя-Фрудеваль довольно сильно приукрасил своё создание по сравнению с оригиналом. Если насчёт пятнадцатиметрового роста и пары рогов ещё могут быть расхождения, то такой сумасшедшей регенерацией исходный ящер уж точно не обладал, иначе жителям городка пришлось бы куда хуже.

Впрочем, представление о европейских драконах только как о воинственных и неудержимо прожорливых существах будет неполным. Они могут символизировать, например, любовь и верность. Таковы, например, драконы из болгарского города Варна — влюблённые и держащие в лапах снесённое драконицей яйцо познания.

Бронзовая статуя, созданная в 2010 году скульптором Дарином Лазаровым и поставленная у открытого плавательного бассейна на берегу моря, вызвала резкое противодействие церковников: дескать, дракон — это змий, змий — это дьявол, дьявол —

Если кто-то особенно нетерпелив и не согласен ждать даже пять минут, чтобы полюбоваться пламенем Вавельского дракона, то процесс можно ускорить: надо всего лишь отправить sms по телефону 7168 с текстом «smok». Правда, только из польской сети

ДРАКОН ВАШЕМУ ДОМУ!

И в Европе, и в бывших союзных республиках есть не просто единичные скульптуры огнедышащих рептилий, но и целые «дома драконов» — создававшиеся по специальным проектам для особых драконолюбителей.

Весьма своеобразный дом находится в Томске, по адресу улица Красноармейская, 68 — одну из самых симпатичных старых построек сибирского города украшают семь драконов в скандинавском стиле. Дом был построен в 1914 году для учителя гимназии Бронислава Быстржицкого по проекту Викентия Оржешко. Говорят, что архитектор вдохновлялся не то норвежской ставкиркой в Боргуне, не то поместьем «Роминтен» в Восточной Пруссии, принадлежавшим кайзеру Вильгельму II... Впрочем, так ли это важно, если получилось хорошо!

Норвежский дракончик смотрит в хмурое сибирское небо

Ставкирка в Боргунне — одна из самых древних сохранившихся каркасных церквей (была построена в 1150-80 годах). Драконов тут поменьше, чем в Томске, — всего четыре

К сожалению, до наших дней поместье кайзера не сохранилось (фото первой половины XX века)

Один из «драконьих домов» располагается в бывшем дворце Фридриха Великого Сан-Суси (который называют также «прусским Версалем»), в одноимённом парке в Потсдаме (Германия). Сам домик стоит на горе Клаусберг — другое её название «Драконова гора». Он был построен в 1770–1772 годах архитектором Карлом фон Гонтардом как жилое помещение для виноградарей, сейчас же используется как ресторан.

Рига, построенный в 1903 году дом Лиепиня (улица Блауманя, 28). Архитектор — Карл Иоганн Фельско

В Симферополе дом с драконами-барельефами был построен в 1890 году по заказу купца первой гильдии Хачереса Чирахова. Особняк был весьма многофункционален: на первом этаже располагались биржа, гостиница (с названием «Биржа» — видимо, чтобы никто не запутался), торговый дом и кафе-шашлычная, на втором — жилые апартаменты семьи Чираховых.

«Дом девяти драконов» в Симферополе

Памятник мурманскому дракону находится в торговом центре по адресу проспект Ленина, 48. Ростом рептилия с два этажа. Лёгкий шок для пришедших закупиться гарантирован!

это зло… В общем, всё по известному анекдоту. К счастью, в светском государстве мнение священнослужителей мало на что влияет — и скульптура продолжает украшать собой Варну.

ДРАКОНЫ ЭКС-СССР

В странах бывшего СССР хватает своих драконов. Более того, их видовое разнообразие поражает: пол, возраст, количество голов и конечностей — на любой вкус!

Для начала, конечно, нельзя не отметить восточноевропейский подвид дракона (правда, некоторые драконологи причисляют его к гидрам) — Змея Горыныча. В здоровом состоянии он всегда может сообразить на троих! Другой вопрос, что это не всегда ему помогает, если судить по сказкам…

Впрочем, большинство местных драконов против физиологических излишеств и обходятся всего лишь одной головой — им, в отличие от герба РФ, её хватает.

Пожалуй, вторым по известности в наших гипербореях — особенно для любителей фантастики, фэнтези и ролевых игр — можно назвать казанского дракона Зиланта, что обитал на горе у реки Казанки там, где она впадает в Волгу. Судя по изображениям, правда, Зилант скорее виверна, чем дракон: две ноги, небольшие крылья и длинный гибкий хвост. Ну да не будем придираться: раз исторически сложилось, что Зилант — дракон, то так и будем считать.

Легенда гласит, что Зилант жив по сей день и сейчас обитает в озере Кабан — охраняет сокровища царицы Сююмбике, правительницы Казанского ханства. Нечастый случай для хищных рептилий, обитающих рядом с человеком, — обычно жизнь у драконов заканчивалась трагически.

Дракон, памятник которому стоит в Сочи, несомненно, известен всему миру — ибо это тот самый страж Золотого руна, что оказался бессилен против чар и волшебных трав, собранных Медеей. Благодаря художнику Якову Матусовскому и автору композиции Петру Хрисанову теперь всякий приехавший в Сочи может попробовать себя в роли аргонавта. Правда, руно всего лишь позолочено, а основную проблему представляет собой не дракон, но круглосуточно наблюдающие за памятником телекамеры, у которых к магии трав иммунитет. Так что, наверное, рисковать не стоит.

В городе Тюмени, на перекрёстке улиц Ямской и Аккумуляторной, стоит дракон — персонаж уже местной легенды. Согласно ей, в своё время несколько всадников везли важный свиток с посланием, — но тут на пути у них появился дракон, поотрывал незадачливым курьерам головы, а свиток забрал себе.

Легенда подозрительно смахивает на объяснительную записку от службы доставки «Почему мы потеряли ваш важный и нужный документ». Причём на объяснительную записку, написанную с глубокого похмелья.

В ознаменование этого несколько загадочного события в 2007 году был изготовлен и поставлен монумент: дракон со свитком и красиво разбросанные неподалёку от него головы. Причём по дороге из аэропорта — видимо, чтобы все приезжающие сразу оценили, насколько суровы тюменские драконы.

Да, в довершение всего тюменский дракон стоит рядом с бензоколонкой! Хорошо хоть, что он не огнедышащий, как в Кракове…

■ Змей Горыныч новосибирский. Внушительно стоит за троном Кощея Бессмертного в боевом облачении. Да, находится он недалеко от ЗАГСа, и молодожёны очень любят туда приходить и фотографироваться — в залог счастливой семейной жизни…

■ Змей Горыныч харьковский, с улицы Клочковской, дом 5. Судя по всему, только что кем-то пообедал — ну или хотя бы перекусил. Пополам

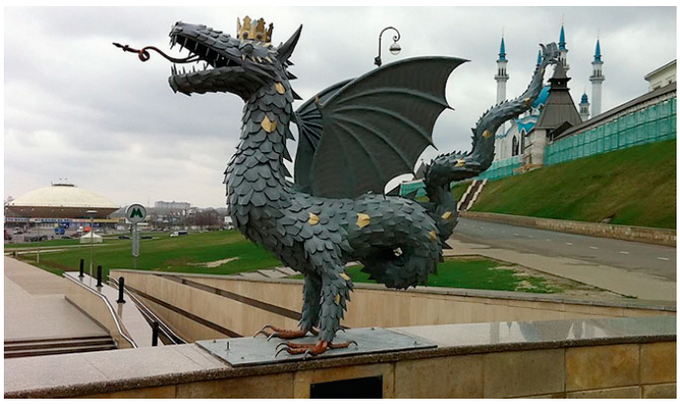
■ Горыныч из минского района Уручье. В Белоруссии его также называют «цмоком»

■ Ещё один белорусский цмок — на сей раз деревянный и из города Молодечно (Минская область)

■ А вот приехать и посмотреть своими глазами на этого Змея-Горыныча мы вам рекомендовать не будем. Дело в том, что находится он в бывшем пансионате «Изумрудный», в пяти километрах от Чернобыля

■ И в Новосибирске, и в Харькове есть и другие драконы, одноголовые. И тот, и другой, правда, изрядно похожи на собак с крыльями

■ Не совсем понятно только одно: при чём тут Сочи?

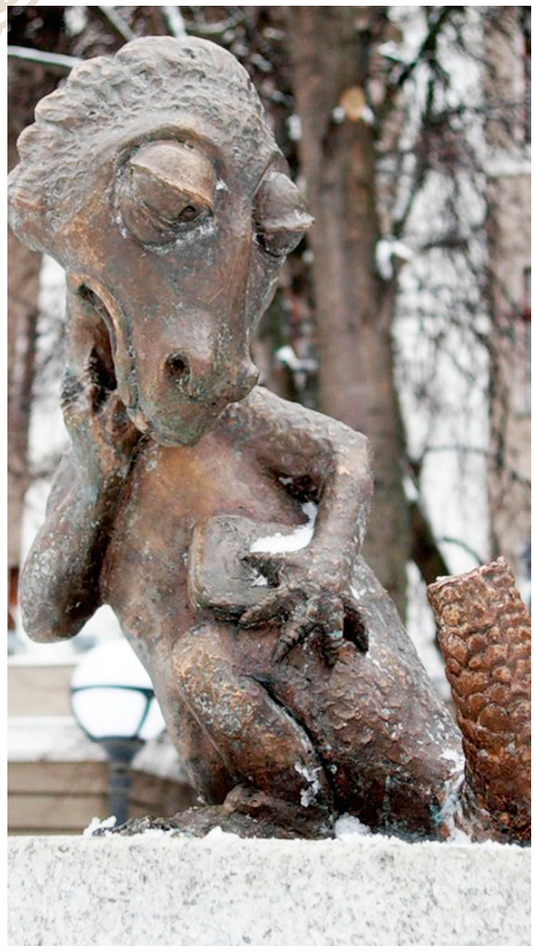


■ Одна достопримечательность Казани на фоне другой — мечети Кул Шариф

■ Дракон из города Пушкина, как и его словацкие собратья, сторожит мост. Связи с девственницами не выявлено

■ Дракон иркутский. Внушительный, но немножечко ржавый

■ Зилант на гербе Казани скорее напоминает курицу или индюшку



На постаменте у дракончика написано: «ХВОСТОВ.NET». Не поспоришь!

Любопытная история связана с гербом Кузьмолово — небольшого поселения во Всеволожском районе Ленинградской области. Оно начало развиваться лишь в начале 1950-х годов — благодаря строительству двух крупных химических производств. Спустя ещё несколько десятилетий жители задумались о гербе... и столкнулись с трудностями. Напрашивающиеся в данно случае колбы и реторты классической геральдикой как-то не поощряются. А хотелось сделать красиво.

Тут создателям герба и вспомнился дракон — дескать, сойдёт как символ силы, труда и солнца. В пару к рептилии хорошо пошёл шестигранный лазоревый камень. А легенды... легенды ещё нарастут, они всегда так делают!

Водятся в наших широтах и удивительно трогательные драконы.

Одна из представительниц подвида «дракон симпатичный дружелюбный» обитает в Санкт-Петербурге по адресу улица Вербная, дом 13. Мастер художественной ковки Сергей Мельников сделал драконицу похожей на героиню «Шрека». Кокетливые подкрученные реснички, гламурное ажурное яйцо в лапах — ну кто устоит перед такой красавицей?

Но, пожалуй, самый симпатичная скульптура дракона — точнее, драконёныша, — находится в Туле. Он стоит напротив второго корпуса Тульского государственного университета, и это не случайно, ибо памятник этот — отсутствующему хвосту (что для студентов более чем актуально)! Сам же дракончик явно студент (судя по зачётке) и явно успешно сдал сессию, так что потеря хвоста его ничуть не огорчает. Высотой чешуйчатый студент всего 29 сантиметров, однако весит он 10 килограммов, а сделан из 91 «счастливого» медного пятака, которые по примете кладутся под пятку перед тем, как идти на экзамен. Естественно, что потереть самого драконёныша тоже стало счастливой приметой для тульских студентов.

* * *

При всём разнообразии, а то и великолепии горынычей, цмоков, виверн и просто драконов нельзя не отметить с грустью, что всё-таки европейские драконы против азиатских — это плотник супротив столяра. Ибо пока западная цивилизация металась между красотой и мощью образа с одной стороны и жёсткими авраамитскими ассоциациями «дракон-змей-зло-низзя!!!» — с другой, китайцы, японцы, тайцы и прочие жители Дальнего Востока и Юго-Восточной Азии трудолюбиво воздавали почести и хвалу прекрасным созданиям, объединявшим в себе стихии и покровительствовавшим... да почти всему, если суммировать различные поверья. Но эта обширная тема — уже для отдельной статьи.

Не так уж много в мире прекрасных женственных дракониц!

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МАЛЬСКИЙ

Пещерные истории

ПОДЗЕМНЫЕМИРЫ В ФАНТАСТИКЕ

Чтобы найти очередное место действия, нам в кои-то веки не придётся далеко ходить. Шахты, подземные ходы и норы пронизывают всю планету. Под каждым городом залегает если не метро, то, по крайней мере, сеть канализационных тоннелей, бункеров и подвалов, а на природе при должном упорстве можно найти пещеру или хотя бы берлогу. Может быть, вся Земля и вовсе полая внутри — у этой старой теории до сих пор есть приверженцы (в научных изданиях о таких курьёзных идеях стараются не вспоминать, но мы-то можем позволить себе пофантазировать). Впрочем, прежде чем запасаться каской и фонариком, стоит задуматься: а зачем вообще спускаться под землю? Как говорится, дыра — это всего лишь нора, а нора — это Кролик. Почему же в кроличьих норах обязательно обнаруживается что-нибудь фантастическое?

ВСЕ Т АМ БУДЕМ

Так сложилось, что любое подземелье прежде всего ассоциируется с пугающим и неизведанным загробным миром. Пещерные царства в легендах разных народов на удивление похожи, будь то греческий Аид, скандинавский Хельхейм или японская страна Ёми. Это всегда холодный, тёмный и безрадостный край теней, из которого нет возврата. Главная же особенность таких подземелий — набор непреложных правил, которые должен знать всяк сюда входящий.

Чаще всего при встрече с потусторонним действует запрет на взгляд. Тьма скрывает загробные образы, на которые нельзя смотреть, иначе они воплотятся в реальность. Вот почему Орфею нельзя было оборачиваться, а синтоистскому богу творения Идзанаги запрещали зажигать свет. Такое же неявное правило в наши дни постоянно встречается в ужастиках: стоит герою в тёмном коридоре осветить себе путь, как на него тут же бросается очередное чудовище. Вряд ли авторы задумываются, что при этом невольно напоминают зрителям о технике безопасности в потустороннем мире. Иногда от посетителей вдобавок требуют хранить молчание, чтобы не тревожить покой призрачного царства и не обращать на себя лишнего внимания. Наконец, ни в коем случае нельзя пробовать подземную пищу — иначе и сам станешь частью этого мира.

Конечно, путешествия по настоящим загробным мирам в фантастике случаются нечасто, да и правила меняются раз от раза. Но отголоски трепетного отношения к подземельям встречаются постоянно, и их законы кажутся нам смутно знакомыми. Как всегда бывает с мифами, причина кроется в образах подсознания: приснившийся лабиринт, будь то пещера или метро, отражает закоулки нашего собственного разума.

МЕЧТА ПАЛЕОНТОЛОГА

Впрочем, забудем на время о загробной мистике. Неизведанные тайны глубоких пещер могут оказаться вполне объяснимы, стоит только получше снарядить экспедицию. В наш рациональный век кругом то и дело стали появляться подземные миры, лишённые мифической основы, но зато с обязательными чудесами природы.

Первым такой мир описал Жюль Верн в романе «Путешествие к центру Земли», герои которого, профессор Отто Лиденброк со спутниками, спустились в жерло исландского вулкана. Оказалось, что в пещерах сохранилась в первозданном виде доисторическая жизнь: берега рек и морей заросли древними деревьями и гигантскими грибами, по огромным подземным залам бродили динозавры и мастодонты, а в конце путешествия исследователям даже почудился силуэт первобытного человека. Проблему освещения Верн решил весьма оригинально: под потолком пещер у него скапливался лёгкий газ, светившийся под действием электричества. До открытия неона оставалось ещё тридцать лет…

Роман Верна на пару с «Затерянным миром» Конан Дойля стал основой для одного из самых популярных сеттингов в кинофантастике. Едва ли не всякий раз, когда голливудским режиссёрам хочется показать доисторический мир, они либо отправляют своих героев в глухой уголок планеты, либо заставляют лезть под землю. Начиная с 1910 года «Путешествие к центру Земли» экранизировали более десятка раз, и на этом вряд ли остановятся. Ведь что может быть зрелищнее, чем сплав на плотах по подземной реке мимо вулкана?

А пока западные режиссёры придумывали всё более необычные подземные приключения, советские писатели искали идеям Верна научное обоснование в традициях «твёрдой» НФ. Именно как ответ на «Путешествие» геолог Владимир Обручев написал свою «Плутонию». В этом романе Земля оказывается полой, а освещает её недра отдельное «небесное» тело. Подземная флора и фауна наглядно и аккуратно расселились по историческим зонам — чем южнее, тем древнее. От пещер с мамонтами и саблезубыми тиграми путешественники постепенно продвигаются к землям динозавров и древних насекомых, а на обратном пути двух участников экспедиции похищают первобытные люди.

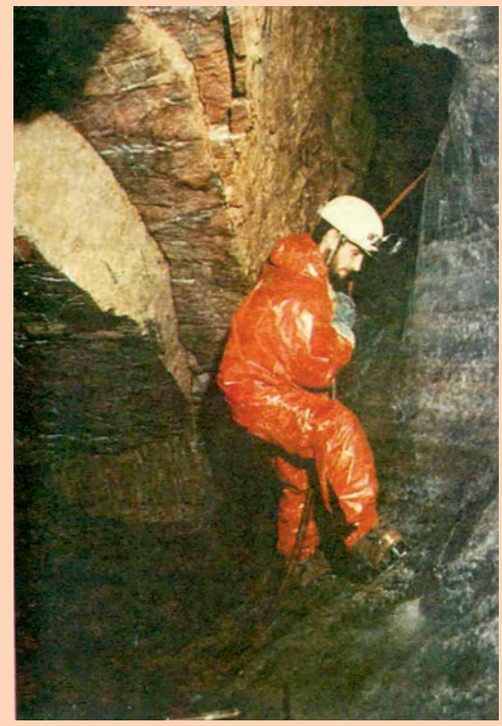
Но на одних динозаврах и пещерных людях много сюжетов не построишь — полую Землю можно населить кем-то поинтереснее. Этим занялся в своё время Эдгар Райс Берроуз, создатель Джона Картера и Тарзана. В его цикле остросюжетных повестей описывался подземный мир под названием Пеллюсидар, занимавший всё свободное пространство в недрах земной коры. Пеллюсидар был зеркальным отражением поверхности: на месте океанов располагались материки, а на месте континентов моря, причём жили в нём «вверх ногами», на внутренней стороне планеты. Местных первобытных людей поработили махары — разумные летающие рептилии-телепаты, с которыми и пришлось бороться пришельцам с поверхности. Доисторическая фауна здесь даже слышать не желала об исторических периодах — с динозаврами и мамонтами соседствовали людящеры и люди-бизоны. В центре мира находилось неподвижное солнце, а в миле от земли даже висела луна, из-за которой в одном регионе было вечное солнечное затмение.

Из-за такой причудливой географии горизонта в Пеллюсидаре не было: земля загибалась вверх, пока наконец не исчезала в атмосферной дымке. Примерно в такое же мироустройство верили жители Саракша из «Обитаемого острова»: на их планете из-за атмосферных эффектов тоже казалось, что горизонт загибается вверх. Любой образованный человек знал, что под ногами — Мировая Твердь, а внешней стороны у планеты нет. Иначе это был бы мир наизнанку, а по-местному, не к столу будет сказано, массаракш!

По недрам Земли вовсе не обязательно путешествовать пешком. Во многих произведениях для этого используют самоходные аппараты типа «Подземная лодка». На таком аппарате в своё время не преминула покататься Алиса Селезнёва. Сюжет вышел в лучших традициях Берроуза: сумасшедший учёный по кличке Четырёхглазый отправился искать пещерных насекомых, но вместо этого поработил мирное племя подземных неандертальцев. Нередко лодки оснащают так основательно, что героям удаётся плавать в земной мантии. И если в «Подземных путешественниках» Баррингтона Бейли такой маршрут оказался вынужденным — выбраться на поверхность можно было только с другой стороны планеты, — то в фильме «Земное ядро» к центру планеты поплыли уже намеренно, чтобы разобраться, почему ядро вздумало остановиться. Спойлер: динозавры на этот раз не виноваты.

РИП ВАН ВИНКЛЬ

Во многих легендах человек, спустившийся в загробное царство, может не заметить, как наверху прошли десятки или сотни лет. Этот сюжет появился не на пустом месте: если долго пробыть в пещере, где нет света и других природных «часов», время начнёт восприниматься иначе. Вскоре путешественник станет жить по циклу, при котором в сутках около 48 часов. В итоге счёт дней может сбиться на несколько месяцев — или даже… Впрочем, многолетних экспериментов в наши дни не ставили, а древний народ холмов научных записей не оставлял.
Во всяком случае, однажды известный спелеолог Мишель Сифр вернулся из пещер в январе, думая, что на дворе ещё осень.
В рассказе Кира Булычёва «Технология рассказа» этот случай использован как доказательство того, что человечество зародилось не на Земле, а на планете, где в сутках больше 24 часов.



О том, что воздух над магмой тоже раскалённый, силуриане традиционно стараются не думать

МИРОВАЯ ЗАКУЛИСА

Вернёмся, однако, к мифологии. Загробные миры — далеко не единственный образ, перекочевавший в подземную фантастику из легенд. Ещё одна идея пришла из тибетских и монгольских преданий — с этой экзотикой читателей охотно знакомили мистики, которые в начале XX века были на пике популярности. Итак, где-то в глубине гор скрыта забытая цивилизация, хранящая непостижимые для смертных тайные знания. Называется это место Агарта (или Агартта, или Агарти, или Агартха — устная традиция за глоссарием, увы, не следит).

Первым Агарту описал французский оккультист д'Альвейдр, и вышла у него настоящая утопия — раскинувшаяся под всеми континентами страна просветлённых мудрецов. Население этого геометрически правильного подземелья насчитывает двадцать миллионов, а общественное устройство напоминает идеи всех прочих утопистов: полное равноправие, образование доступно всем, а преступности почти нет. Впрочем, за порядком следить приходится: среди самых популярных профессий (наряду с йогами и учителями) д'Альвейдр упоминает полицейских, организованных по принципу дружины. Наверху же, по мнению местных жителей, раскинулось царство анархии и порока. Вот когда мы у себя наведём порядок, тогда нас и пустят в многокилометровые библиотеки с тайными знаниями.

Дополнил француза польско-русский автор Антоний Оссендовский. В его книге «И звери, и люди, и боги» излагается история Агарты: шестьдесят тысяч лет назад, ещё до разделения континентов, группа мудрецов ушла под землю вслед за своим духовным учителем. С тех пор науки в Агарте развились до небывалых высот, люди живут долго и не знают болезней, а особое подземное свечение даже позволяет им выращивать злаки. В поисках новых знаний мистики Агарты отправляют экспедиции во все уголки вселенной — после особого ритуала тела добровольцев становятся прочнее скафандров, поэтому путешествовать они могут даже внутрь звёзд. Правит страной Царь Мира, и это не просто громкий титул: за счёт своих мистических способностей он управляет всеми, кто облечён властью на поверхности. В отличие от д'Альвейдра, Оссендовский утверждает, что в Агарте многие побывали, просто непосвящённым про это не рассказывают.

Образ высокотехнологичной цивилизации, укрывшейся под землёй от стихийного бедствия или людей, в фантастике весьма популярен. Сейчас, пожалуй, больше всего на слуху силуриане из «Доктора Кто». Этот народ ящеров ещё в доисторические времена населял всю планету, но потом вынужден был лечь в анабиоз: сперва Земле грозил катаклизм, а потом на ней развелось слишком много людей, не желавших делиться нагретым местечком. Свой подземный город силуриане уютно обставили — разбили сады на островках между реками из лавы, а пещерные строения отделали мрамором.

Сочетание научных достижений силурианс их страстью к архаичным кольчугам и туникам — черта, характерная для подземных империй и имеющая свою историю. Корнями она уходит не в миф, а в ныне забытый киносериал. В США первые сериалы появились ещё до телевидения — в 1930-х годах их показывали на субботних киносеансах. Свою фантазию авторы ничем не ограничивали, лишь бы приключения вышли захватывающими! Именно такой формат прославил Флэша Гордона, но этот бравый космонавт был лишь частью целого направления.

В 1936 году вышла 12-серийная картина «Призрачная империя», где описывалась древняя цивилизация Мурания. Муранцы строили под землёй огромные башни в стиле «Метрополиса», использовали роботов и бластеры, следили за происходящим на поверхности по видеосвязи... но при этом ходили в средневековых доспехах, а при вылазках наружу седлали лошадей. Королева Мурании стремилась любой ценой сохранить древний уклад своей страны и оградить подданных от безумия, творящегося на поверхности, поэтому за единственным входом тщательно наблюдали. Но если злобных учёных ещё как-то удавалось сбить со следа, то ковбою-певцу с двумя ребятишками никакая маскировка не помеха! Да-да, главным героем был именно ковбой-певец, а сам сериал считался мюзиклом. Кажется, мы уже говорили, что свою фантазию авторы не ограничивали?

Недавно режиссёр Макото Синкай показал Агарту в полнометражном аниме «Ловцы забытых голосов». Правда, на эту картину всё-таки явно больше повлияли легенды о загробном мире, чем предание о самой Агарте. В «Ловцах» рассказывается, что на заре времён человечество оберегали и наставляли таинственные создания — кетцалькоатли (почему бы и нет? Японцы никогда не стеснялись заимствовать имена из любых мифологий). Потом эти гиганты ушли под землю вместе с горсткой людей. По технологическому уровню подземные жители уже отстали от обитателей поверхности, зато именно в Агарте скрывается секрет бессмертия — за ним-то и отправляются в путь главные герои.

МОРИЯ, МОРИЯ...

В этой статье невозможно обойти самых известных жителей подземелья — гномов из скандинавских легенд. Цверги, или тёмные альвы, произошли от червей, которые завелись в теле великана Имира, ставшего земной твердью. Боги, недолго думая, наделили их разумом и не прогадали: из гномов получились лучшие в мире мастера, которые могли выковать и волшебный молот, и разящее без промаха копьё, и даже коня. Только плату за свои труды они требовали неукоснительно и обмана не терпели, на чём асы не раз погорали.

После эпопеи Толкина гномы в различных обличьях наводнили страницы всех фэнтези-книг. Чаще всего прототипом для их подземных королевств становилась описанная во «Властелине колец» Мория. Самым удачливым горные недра даже достаются без приложения в виде древнего зла из глубин. Подземные чертоги гномов обычно строятся вокруг шахт и кузниц, ну а дальше мастеровитые карлики сооружают роскошные залы в меру своей буйной фантазии.

Благодаря последователям Толкина в народе сложился вполне определённый каноничный

Жителями Агарты могут оказаться инопланетяне. Почему бы и нет?

НЕКОТОРЫЕ ЛЮБЯТ ПОГЛУБЖЕ

Пожалуй, самая знаменитая подземная сеть в реальном мире находится под Парижем. Началось всё с каменоломен, а позже в этих же катакомбах стали складывать черепа (ибо имевшихся кладбищ Парижу уже не хватало). В наше время катакомбы стали излюбленным пристанищем молодёжи, отчего стены самых известных тоннелей густо изукрашены шедеврами наскальной живописи. В Париже есть даже особая субкультура — «катафилы», которые исследуют тоннели и слагают о них легенды. Для посещения при этом отведено около двух километров сети. Тех же, кто рискнёт выйти за периметр, при самом благоприятном исходе выловит и оштрафует полиция.

Париж в этом не одинок: во всех городах, где есть хотя бы метро или заброшенные бункеры, обязательно заводятся исследователи подземелий — диггеры. В Москве они могут рассказать вам про секретную ветку метро, в Одессе — про захоронения времён Гражданской, а в Нью-Йорке — про аллигаторов в канализации. Впрочем, обычно диггеры неохотно делятся своими тайнами с надземными жителями.

образ подземелья. Самую крупную лепту в его создание внесли, пожалуй, Эд Гринвуд, Роберт Сальваторе и другие авторы Забытых Королевств. Помимо гномов, Подземье этого мира населено самыми разными расами, причём неизменно злобными. Больше всех из них прославились тёмные эльфы. Ценители скандинавской мифологии гневно настаивают, что под этим названием как раз и скрываются самые обычные гномы, — но образ высоких темнокожих красавцев оказался столь притягателен, что о мифических корнях уже не вспоминают. В подземных городах дроу есть все атрибуты фэнтезийных пещер: гигантские грибы и лишайники, рыскающие в темноте плотоядные пауки и храмы зловещей богини. Обычно авторы ещё любят развешивать по стенам пещер гроздья светящихся кристаллов, но дроу такая иллюминация ни к чему, поскольку они прекрасно видят и в кромешной темноте.

В других тоннелях незадачливый путник может натолкнуться на колонию иллитидов — телепатов с щупальцами на подбородке, на свирепых гоблинов или троллей, а если рядом есть подземное озеро, возле него непременно будут копошиться мурлоки, ведущие свою родословную не то от Голлума, не то от уэллсовских морлоков. В каком мире происходит дело, в сущности, неважно — фауна везде похожа. Главное — не наткнуться на дракона!

■ Ролевики дали таким пещерам меткое прозвище «закопушка»

Не только в книгах и фильмах, но и практически в любой игре пещеры и подземные сооружения становятся ареной для самых опасных и интересных испытаний. Неважно, Diablo это, World of Warcraft или что-нибудь научно-фантастическое. Если вам дали задание спуститься под землю, будьте уверены: тоннели окажутся длинными и извилистыми, сокровища — баснословными, а в конце лабиринта обязательно будет ждать особо могучий минотавр. Недаром ведь самая популярная система ролевых игр называется именно «Подземелья и драконы»! Дело в том, что гейм-мастерам и дизайнерам уровней гораздо проще вести героев в нужном направлении, если вместо бескрайнего поля перед ними переплетение узких коридоров.

НЕ ВЫХОДИ НА УЛИЦУ

Истории про подземные миры — это всегда рассказ о знакомом и о неизведанном. Но порой в таких сюжетах встречается интересный «перевёртыш»: опасным и таинственным миром оказываются не пещеры, а поверхность над ними. Случается, что земляне колонизируют планету, на которой невозможно жить из-за атмосферы или жары — приходится прятаться в бункерах. Или одарённое человечество превращает родную Землю в радиоактивный пепел. Вот тогда-то и выясняется, что самыми прозорливыми оказались те, кто вовремя зарылся в грунт. Зарождение такой цивилизации мы могли наблюдать в фильме «Доктор Стрейнджлав» — жаль, что сама жизнь подземной утопии осталось за кадром! Впрочем, быт подземных убежищ нам подробно показывают в других произведениях, самое известное из которых — конечно же, серия игр Fallout. Ядерные бункеры здесь абсолютно автономны, освещаются искусственно и живут на замкнутом цикле жизнеобеспечения. В таком укрытии можно протянуть много поколений; главное — не упустить момент, когда поверхность снова станет пригодной для обитания. Иначе герой, отправленный за водным чипом, обнаружит целые поселения, уютно устроившиеся посреди ядерных пустошей.

Если автономных бункеров под рукой не оказалось, можно воспользоваться городскими коммуникациями. Метро как загадочный подземный лабиринт в своё время показал Нил Гейман в «Задверье» — там на станциях жили представители лондонского сказочного мира. А в цикле «Метро-2033» городскую сеть заселили пережившие ядерную войну москвичи. Они наладили питание от аварийных генераторов и посадили огороды с наиболее неприхотливыми культурами. При этом знакомый и безопасный мир для большинства сжался до пределов одной-единственной станции. В тоннелях подстерегали мутанты и прочие неведомые опасности, на соседней станции могло оказаться совсем другое племя с собственными порядками, а на заражённую поверхность и вовсе рисковали подниматься только добытчики-«сталкеры».

Порой случается и так, что реальной опасности снаружи уже давно нет, но кому-то выгодно держать людей под землёй, поддерживая в них страх перед внешним миром. Такой сюжет часто встречается в фильмах-антиутопиях: можно вспомнить «THX-1138», «Бегство Логана», «Сексмиссию» или «Остров». В отличие от бункеров, эти подземные города обычно оборудованы по последнему слову техники и снабжены всеми благами цивилизации, — вот только правительство (будь то суперкомпьютер или всемогущая корпорация) жёстко регулирует все сферы жизни, а попытка выбраться на поверхность карается смертью. О том, что внешний мир не только обитаем, но нередко и заселён, детям подземелья знать ни к чему.

Интересный сплав сюжетов про убежище и Агарту можно обнаружить в малоизвестном француз-

ПОДАЛЬШЕ ОТ СОЛНЦА

Интересно, что в реальности многие люди тоже предпочитали селиться поглубже. В Тунисе можно увидеть римское поселение Булла Регия, где до сих пор сохранились подземные жилища. Зажиточные граждане в начале тысячелетия прятались здесь от палящего солнца Сахары — глубина их жилищ достигала пяти метров, а свет в дома проникал через отверстия в потолке. Не исключено, что римляне подсмотрели эту идею у берберов, живших на нагорье Матмата, — их подземные воронкообразные дома хорошо знакомы каждому поклоннику фантастики, поскольку послужили декорациями для татуинских ферм из «Звёздных войн».

ском мультфильме «Шагма и затонувшие миры». Там описываются жители страны Аркадия, много веков назад сбежавшие от Великого Катаклизма. Нынешние аркадианцы плохо приспособлены к жизни на поверхности — у них нет даже ног. Но на всякий случай старейшины всё-таки запрятали все исторические хроники подальше в архив, а инквизиторы очень убедительно всем объясняют, что жизни снаружи нет. Впрочем, когда искусственное солнце подземного мира начинает умирать, героям приходится всё-таки связаться с человечеством и попросить у них помощи.

У тех, кто селится под землёй, могут быть на то самые разные причины — не только внешняя опасность. В фэнтези некоторые расы не переносят солнечного света. В фантастике таким образом часто показывают социальное неравенство: в любом уважающем себя городе небоскрёбов обязательно будут злачные нижние уровни, на которые человеку с верхов лучше не соваться. Иногда действуют обе причины: и морлоки из уэллсовской «Машины времени», и обитатели катакомб Кетополиса из одноимённого романа настолько мутировали, что по поверхности перемещаются с трудом. Кетополийским морлокам, впрочем, приходится совершать вылазки и похищать у горожан детей — другие способы продолжения рода им недоступны.

Но бывает и так, что жить на глубине просто удобнее. В «Чёрной Индии» Жюля Верна шахтёры основали в пещерах городок Колсити, расположив на уступах аккуратные кирпичные домики и проведя по потолку электрическое освещение. Загнала их под землю не нужда и не страх перед внешним миром — просто основатели решили, что отходить далеко от родной шахты им незачем. Развитием идеи стал город Эвритаун из фильма «Облик грядущего», снимавшегося при участии Герберта Уэллса. Этот роскошный подземный комплекс в чём-то напоминает и «Призрачную империю», и купола из антиутопий — с той разницей, что от внешнего мира никто не отгораживается. Просто одни люди летают в космос, а другие в это время застраивают недра земли.

* * *

Казалось бы, нора — она и есть нора, но никогда не угадаешь, какую именно роль сыграет подземелье. Если под маской очередной пещеры скрывается Аид — надо быть настороже и на каждом шагу повторять правила общения с загробным миром. Если это Затерянный мир или страна цвергов — пора проверить, остро ли наточен меч. В Агарте оружие лучше спрятать и припомнить правила этикета при общении с иными цивилизациями. Ну а если герой оказался в Убежище — скорее всего, он там и родился, а потому прекрасно знает, что делать.

Конечно, в большинстве произведений от каждого прообраза сохраняются лишь некоторые черты, иначе бы все пещеры были одинаковыми. Тоннелями для приключенцев подземная фантастика, к счастью, не ограничивается — чем дальше писатели углубляются в недра планеты, тем богаче и разнообразнее оказывается подземный мир.

■ Компания Aperture строила лабораторию по странному принципу: учёные зарылись как можно глубже, а с течением десятилетий постепенно пробивались к поверхности

ТЕКСТ: ЯН ТРИФОНОВ, ПАВЕЛ ГРЕМЛЁВ
ФОТО: ЯН ТРИФОНОВ

Вселенная в картинках
КомМиссия-2014

Крупнейший отечественный фестиваль комиксов — «КомМиссия» — был в этом году юбилейным, тринадцатым. Все задумки и планы снова не вместились в рамки одного мероприятия, и «КомМиссий»-2014 будет две: одна в мае, а вторая в ноябре. На весенней сессии, ориентированной не столько на потребителей, сколько на творцов, побывали и корреспонденты МФ.

Что: московский международный фестиваль рисованных историй
Где: Москва, Россия
Когда: 2–3 и 10–11 мая
Собралось: около 6 000 человек

На сегодняшний день комиксы в России популярны гораздо меньше, чем хотелось бы поклонникам этого вида искусства. И «КомМиссия» — один из немногих способов заглянуть в этот своеобразный мир, познакомиться с ним поближе. Где ещё есть возможность пообщаться с именитыми художниками, рассмотреть прилавки с русскоязычными и оригинальными комиксами, послушать лекции о шрифтах, посетить мастер-классы по рисованию маркерами и увидеть редчайшие коллекции? А ведь это лишь малая часть того, что было на весенней КомМиссии.

НАШЕСТВИЕ ЗАГРАНИЧНЫХ ГОСТЕЙ

Первый день был не слишком насыщен событиями, зато уникальность их была несомненна. В этом году в гости к российским любителям комиксов приехали чешские мастера, Томаш Прокупек и Гонза Смолик. Томаш — известный публицист и автор сценариев, периодически занимающийся и короткометражными комиксами. Гонза же — чрезвычайно популярный иллюстратор, работающий по большей части для детской аудитории. На «КомМиссии» Гонза и Томаш рассказывали про чешские комиксы, их историю и корни. Позже господин Смолик провёл мастер-класс по разным техникам комиксостроения, созданию и проработке персонажей, концепции мира и многому другому.

Их выступление сменил прямой эфир с Джошом Элдером, автором популярных комиксов Starcraft и Mail Order Ninja. Он рассказал о проекте «Читаем с картинками», цель которого — внедрение графических романов и комиксов в образование. Интересно, что свою версию этой инициативы МФ (в лице Александра Ремизова) предложил читателям ещё в августе 2013 года. И именно в формате комикса.

БЕСОБОЙ И КОМПАНИЯ

Третье мая стало для «КомМиссии» днём издательств. Заявили о начале работы сразу два новичка, «Рамона» и «Альт-граф». Студия «42» показала свои аналоги зарубежных серий. Артём Габрелянов, главный редактор студии Bubble (читателям она известна по сериям «Красная Фурия», «Бесобой», «Майор Гром» и «Инок»), поведал залу о том, что по одному из циклов Bubble снимается кино.

Завершением дня стала презентация коллекции Донасьена де Рошамбе, журналиста и арт-эксперта. Он представил на суд публике своё собрание целлулоидных оригиналов и старых изданий комиксов. Среди экспонатов встречались превосходные образцы вроде раскадровок «Ну, погоди» и «Тинтина». Донасьен рассказал, как он стал коллекционером комиксов, а в конце шокировал слушателей, поведав, как достал наброски «Ну, погоди» и другие раритетные образцы. «Они заявили, что студии более не требуется это старьё. Я купил несколько килограмм материалов по совершенно ничтожной цене!»

Стимпанк-стилистика набирает всё большую популярность. И толкает творческих личностей на эксперименты

РАБОТА МЕЧТЫ

Третий день получился самым технически направленным из всех. Состоялся мастер-класс по препрессу, на котором специалисты во всех нюансах рассказали о подготовке комикса к печати, проблемах, возникающих в процессе, и поделились практическими советами. Что характерно, послушать их пришли не только любители, но и сотрудники издательств.

Не менее интересной была и лекция о шрифтах. Как создать свой уникальный стиль? Почему неправильно подобранный шрифт губит уникальность персонажа? Как этого избежать и сделать своего фаворита узнаваемым среди сонма конкурентов? Зал судорожно заполнял блокноты.

Презентация новых планшетов WACOM прошла не столь интересно, хотя и вполне насыщенно. Докладчики в совершенстве знали все технические нюансы продукта. За отведённый час терминов вроде «техпроцесс» или «скорость отклика» прозвучало больше, чем за предыдущие несколько лет на всех «КомМиссиях» вместе взятых.

Игровая и комиксовая индустрии в представлении большинства — работа мечты, где ты получаешь зарплату за то, что занимаешься любимым делом. Евгений Федотов, сотрудник издательства Bubble, постарался развеять эти грёзы. В лекции «Деньги, работа, комиксы» он поведал о множестве сложностей, сопровождающих работу комиксиста. О том, что дедлайн важнее еды, сна и личной жизни. О том, что порой ночуешь в редакции, чтобы закрыть дыры в плане... Сотрудники МФ, слушая его, кивали со знанием дела. Другие посетители слегка приуныли, а большинство привычно не поверили.

СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА

В последний день фестиваля любопытствующим приходилось буквально разрываться, чтобы успеть хотя бы на часть мероприятий. Диспут на извечную тему «Комиксы против манги» стал причиной локальной войны между активистами обеих сторон. Но для участия в последовавших затем мастер-классах по рисованию маркером и по технике акварели всем снова потребовался спокойный рассудок.

Затаив дыхание, публика следила, как художник Андрей Аринушкин чёткими выверенными мазками создаёт на чистом листе изображение прекрасной девы. Последовавшая раздача автографов вызвала ещё больший восторг. Вместо банальных росписей Аринушкин сделал каждому желающему уникальный рисунок. В ход шли бумажки, записные книжки, паспорта и билеты на метро.

В конце «КомМиссии» организаторы традиционно наградили авторов лучших комиксов. На этом весенняя сессия фестиваля закончилась, и «КомМиссия» распрощалась с посетителями до осени.

На «КомМиссии» разрушался стереотип о читателях комиксов. Это не только «ботаны», живущие в выдуманном мире. Встречаются и красивые девушки, и суровые байкеры, и маньяки-милитаристы

Мастер-класс по рисованию акварелью вызвал настоящий ажиотаж. Приходили даже семьи в полном составе

После того, как стихли аплодисменты, мэтр раздал всё желающим автографы… Которые по изысканности соперничали с некоторыми экспонатами Третьяковской галереи

Хотя ценителей косплея на фестивале было не так уж много, механизированная рука этой очаровательной госпожи вызывала неподдельный интерес у всех, кто её видел

Притомившиеся от мероприятий посетители устраивались в уютном книжном уголке и читали комиксы

Эта восторженная фрау считала своим долгом «изучать» работы косплееров. Как правило, методом, представленным на фотографии

Выбор комиксов был огромный — от русскоязычных «Майора Грома» и «Инока» до зарубежных вроде «Мстителей» или вампирского Requiem

Ассортимент представленных на «КомМиссии» товаров был широчайшим — от брелоков и деревянных значков по «Звёздным войнам» до полотен по вселенным Marvel и DC

Редактор: **Сергей Серебрянский**

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Питер Бигл «Последний единорог»
Грустная и красивая сказка. Таких сейчас почти не пишут — это штучный продукт.

Дуглас Адамс «Автостопом по галактике»
Неудивительно, что все эти «42» и «в основном безвредна» так часто цитируют. Ведь это скорее сборник остроумных монологов, чем роман, — действия в нём с чайную ложку. Но как же смешно!

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Нам лгут с детства. Сначала лгут про деда Мороза. Потом лгут про то, что на ноль делить нельзя. Многие уверены, что по телевидению лгут чаще всего, однако такую репутацию «зомбоящик» заслужил лишь потому, что он самый доступный на данный момент канал по распространению информации. Но не единственный. У него есть серьёзные конкуренты, которые вскоре перехватят знамя по мистификациям. Имя им — социальные сети.

Западные журналисты часто любят рассказывать о ведущей роли социальных сетей в революционных потрясениях, имевших место в последние годы. Египтяне благодарят Twitter за «арабскую весну». Авторитарные режимы стремятся взять соцсети под контроль, а то и просто запретить их и заменить проверенными аналогами, как это делает Китай. Последняя тактика выглядит разумной, ведь самый простой способ бороться с тенденцией — возглавить её.

Однако нужно помнить, что социальные сети — это лишь ещё один способ распространения информации. Более удобный, более доступный, не требующий дорогостоящего оборудования, но такой же ненадёжный. Как и любой инструмент, которым можно и строить дом, и крошить череп, это палка о двух концах. Я не раз наблюдал, как люди, иронизирующие на тему «Вы верите всему, что говорят по телевизору», безоговорочно верили записям в ЖЖ или Facebook. Твит, рассказывающий, как многим казалось, «нелицеприятную правду», разлетался за считаные часы. Людям свойственно тиражировать информацию, которая совпадает с их ожиданиями. Информацию, которую они хотели бы видеть на месте правды. И очень часто так распространяется откровенная дезинформация. Поэтому всегда проверяйте факты. Никогда не доверяйте одному источнику, опрашивайте непосредственных свидетелей (благо те же социальные сети позволяют легко найти нужного человека), оценивайте всё критически и верьте только себе. Тогда вы поймёте, есть ли в окружающем нас информационном шуме доля правды.

Текст: **Влад Стерхов**

Будущее — сегодня

ВСЯ ВЛАСТЬ РОБОТАМ!

В совет директоров венчурного фонда Deep Knowledge Ventures вошёл робот по имени VITAL. Искусственный разум внедрили в аппарат управления неспроста, ведь аналитические способности у машин развиты на порядок лучше, чем у людей. К тому же они способны оценивать данные за длительный период, учитывая при этом малейшие нюансы, а также составлять точные прогнозы на будущее. Кроме того, роботы, в отличие от людей, лишены коварства и корысти, поэтому они не способны что-либо утаить или приукрасить. Прежде программа, которая управляет VITAL, успешно использовалась, чтобы вычислять эффективность инвестиций. Возможно, уже близко то время, когда техника станет думать за нас и это будет в порядке вещей.

ПРИРОДА НЕ ПРОТИВ ГМО

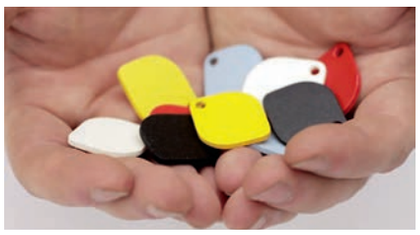
Считается, что эксперименты с генами и ДНК устраивают только злые учёные, однако исследование Объединённого геномного института показало, что подобное довольно часто встречается и в природе. Речь идёт об изменениях в генетическом словаре у бактерий и вирусов.

Информация о белках закодирована в ДНК с помощью комбинаций из четырёх генетических букв — А, Т, Г и Ц. Условный «шифр» из трёх таких букв — триплет или кодон — обозначает ту или иную аминокислоту; при этом ей обычно соответствует не один, а несколько триплетов. Особую роль выполняют стоп-кодоны — триплеты, означающие конец полипептидной цепи. Прежде считалось, что отклонения от генетического словаря возможны только в исключительных случаях, однако, изучив более десяти тысяч бактерий и бактериофагов из всевозможных сред обитания, учёные пришли к выводу, что почти 10% исследуемых образцов «редактируют» свой генетический словарь, присваивая триплетам значения, отличные от канона. Это означает, что они способны задавать генетическому коду определённые свойства в зависимости от своих потребностей, меняя значения триплетов или считывая стоп-кодон как кодирующий аминокислоту. Кстати, наиболее часто подобные манипуляции зафиксированы у бактерий, обитающих в человеческой микрофлоре.

СПАСЕНИЕ ДЛЯ РАССЕЯННЫХ

Веками человечество страдало от ужасной напасти — исчезновения нужных вещей в самый неподходящий момент. Жертвами этого бедствия стали миллионы одиноких носков, потерянных ключей, кошельков, забытых записных книжек и других мелочей. Но теперь умельцы с Kickstarter предлагают решить эту проблему раз и навсегда с помощью электронного ярлыка iFind. Кстати, несмотря на название, эта штука работает и с Android.

Устройство представляет собой стильный ярлычок, который можно прикрепить к любому предмету (включая любимого хомячка). Ярлычок взаимодействует со смартфоном через Bluetooth с помощью специального приложения и сообщает о своём присутствии громкими звуковыми сигналами. Подобные приспособления создавались и раньше, но, в отличие от них, iFind работает без батареек и не нуждается в подзарядке. Внимательный читатель непременно спросит: если всё сосредоточено на смартфоне, то как быть в случае, если потеряется и он? Просто возьмите и потрясите ближайший к вам предмет с ярлычком, советуют разработчики. Первая партия iFind отправится к своим покупателям уже в октябре.



ПРОКАЧАЙ СВОЮ СОБАКУ!

Знаете ли вы, как развлекается ваш четвероногий друг, когда вы на работе? А вдруг он уже разнёс полдома и доедает диван, и всё потому, что бедняжке просто скучно? Но теперь с этим покончено: досугом вашего пса займётся специально разработанная для собак игровая консоль CleverPet. Этот гаджет практически невозможно сломать или опрокинуть, он абсолютно непрокусаем и может играть с вашим питомцем целый день. Консоль не только развлекает, но и кормит и обучает собаку, подстраиваясь под её поведение с помощью специальной программы, основанной на новейших исследованиях психологии животных.

CleverPet подключается к интернету через Wi-Fi и позволяет удалённо контролировать, чем в данный момент занят пёс. К слову, девайс оказался настолько востребован, что быстро собрал на Kickstarter необходимую сумму. Помимо Kickstarter, устройство можно заказать на сайте компании-разработчика.

Текст: **Влад Стерхов**

КОРОТКО

Долгая сладкая жизнь

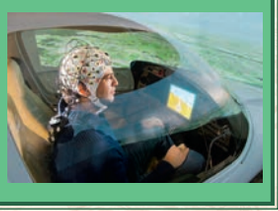
Совместные исследования учёных из Мичиганского университета и университета Уэйна показали, что сахар продлевает жизнь. Причём чудодейственным свойством обладает не само вещество, а собственно ощущение сладости. В ходе эксперимента подопытным мухам-дрозофилам «выключали» различные вкусовые рецепторы, от чего изменялся их обмен веществ. Те из насекомых, кто не чувствовал сладкого, жили значительно меньше сородичей, которые не чувствовали горького. Похожий результат показал и опыт с червями-нематодами: приятные ощущения определённо увеличивают продолжительность жизни.

Робоспринтер

Самое быстрое животное на земле — гепард, развивающий скорость до 110 км/ч. А самый быстрый бесколёсный робот — это шестиногий OutRunner от Tobotics Unlimited. До гепарда, ему, конечно, ещё далеко, но на улице он может развивать скорость в 40 км/ч, а на беговой дорожке — все 72 км/ч. Однако его главная особенность заключается в том, что робот имитирует движения бегущих животных, перемещая свои конечности, смахивающие на лопасти ветряной мельницы, по тому же принципу. А ещё OutRunner умеет передвигаться по различным поверхностям, в том числе неровным и наклонным, сохраняя равновесие.

На крыльях мысли

Немецкие учёные сконструировали устройство, позволяющее мысленно управлять самолётом, причём не только опытному пилоту, но и простому человеку. Сигналы подаются с диодов, опутывающих голову. Правда, полевые испытания пока не проводились — тестируемые в количестве семи человек (из них пять пилотов и двое добровольцев) управляли симулятором, однако полученный результат уже воодушевляет: одному из участников эксперимента даже удалось успешно совершить посадку в условиях плохой видимости. Впрочем, пока система вызывает определённые сомнения — её работа продемонстрирована лишь на нескольких видео и не охватывает всех сложностей управления.



Текст: **Влад Стерхов**

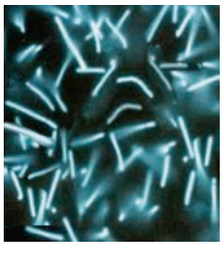
Новости космоса

ЧЕКИН НА ЛУНЕ

Благодаря учёным из NASA и Массачусетского технологического института на Луне появился суперскоростной интернет. Скорость загрузки данных между земными телескопами и спутником на орбите ночного светила достигает 622 Мб/с. Это превышает мощь большинства земных широковещательных каналов.

Чтобы осуществить передачу сигнала через атмосферу на расстояние 384 400 км, потребовалось четыре отдельных инфракрасных телескопа. Правда, с такой скоростью можно передавать данные только в одну сторону — с Луны на Землю. В обратном направлении она значительно ниже — всего 19,44 Мб/с, но это тоже неплохо. В общем, ради такого интернета можно и на Луну переехать!

ОНИ БЫ ВЫЖИЛИ НА МАРСЕ



Недавно специалистам удалось выяснить, какие микроорганизмы могли бы жить на Красной планете. Это метаногены — одни из самых древних земных бактерий, обладающие множеством уникальных свойств, которые делают их идеальными кандидатами на роль марсианских аборигенов. Им не нужен кислород, солнечный свет и органические питательные вещества — только водород и углерод. Кроме того, они свободно выдерживают колебания температур, близких к типично марсианским (перепад там составляет от –90 до +27 градусов Цельсия). На Земле метаногены живут в болотах, в мёртвой и разлагающейся материи и даже в микрофлоре кишечника у животных, но благодаря своей приспособляемости к экстремальным условиям вполне могли бы обитать и под поверхностью Марса.

ПРИВЕТ, Я ВАШ НОВЫЙ СОСЕД!

Телескопы WISE и «Спитцер» неожиданно обнаружили нового соседа нашего Солнца. Это коричневый карлик, судя по всему, самый маленький и холодный из всех ранее зарегистрированных. Впрочем, некоторые учёные склоняются к мнению, что находка — это на самом деле одинокая планета: газовый гигант, который почему-то оказался за пределами своей системы. Небесное тело массой в несколько Юпитеров расположено на расстоянии 7,2 световых лет от Солнца. Система нашего нового соседа занимает четвёртое место по степени удалённости от земного светила.

Впрочем, в необъятных космических просторах можно встретить неожиданных соседей куда больших размеров. Это

удалось австралийским астрономам, которые изучали снимки телескопа Murchison Widefield Array. Найденная ими крупная радиогалактика NGC 1434 примечательна тем, что имеет форму спирали, как и наша. Сформировалась она, вероятно, в течение первого миллиарда лет после Большого Взрыва, но при этом сохранила первозданный вид, не столкнувшись с другими галактиками. Более того, в ней всё ещё продолжают образовываться звёзды. Вот только добраться до неё у нас пока нет возможности, хотя она достаточно близко — всего каких-то 248 миллионов световых лет!

АСТРОНОМИЧЕСКИЙ СНИМОК МЕСЯЦА

Уникальное космическое завихрение — двойная звёздная система WR 104, расположенная на расстоянии 8000 световых лет от Земли.

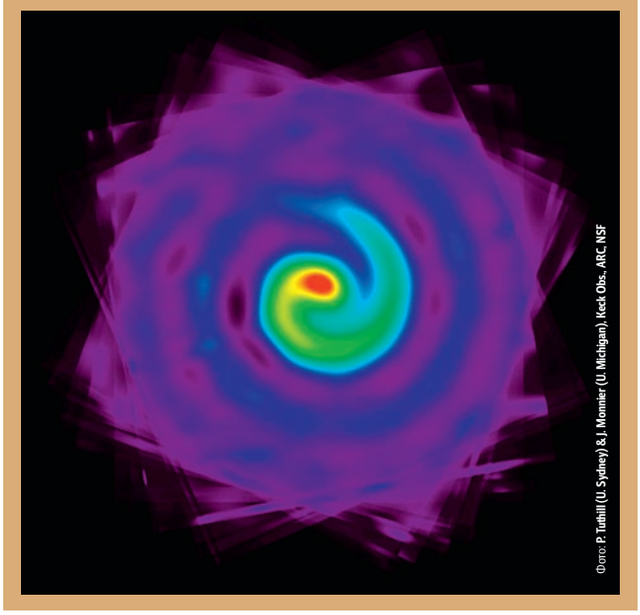


Фото: P. Tuthill (U. Sydney) & J. Monnier (U. Michigan), Keck Obs., ARC, NSF

ТЕКСТ: ТИМ СКОРЕНКО

Жажда скорости

ГОНКА ЗА РЕКОРДОМ

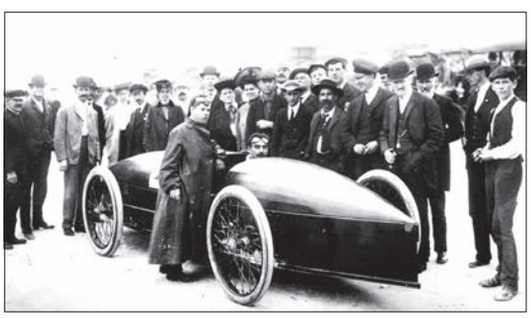
...примерно в то же время, о котором я веду речь, в Европе жил гонщик по имени Вилли Мэйресс. Он был пилотом средней руки, но дважды выигрывал знаменитую гонку «Тарга Флорио» и регулярно выступал в заводской команде «Феррари». В шестьдесят восьмом году он, сорокалетний, попал в Ле-Мане в страшную аварию, навсегда лишившую его возможности вернуться в гонки. Второго сентября шестьдесят девятого он повесился в гостинице в провинциальном Остенде, оставив после себя записку. В ней говорилось, что он не может гоняться — значит, не может жить. Вот какие были люди.

Тим Скоренко «Легенды неизвестной Америки»

На больничной койке Генри Сигрейв уже не мог говорить. Его безостановочно рвало кровью, потому что осколки рёбер превратили его лёгкие в решето. Женщина склонилась над ним — и в этот момент он на считаные секунды пришёл в сознание. Он смотрел на неё, в его глазах был немой вопрос — и она знала, какой. «Ты сделал это, — сказала он. — Ты побил рекорд». И Генри Сигрейв умер непобеждённым, став первым человеком, одновременно удерживающим рекорды скорости на суше и на воде. Это была эпоха великих безумцев.

1920-30-е годы ознаменовались великой гонкой — десятки пилотов стремились установить новый рекорд скорости на суше и на воде. Первый официальный рекорд скорости для автомобиля установил 18 декабря 1898 года французский аристократ Гастон де Шаслу-Лоба на своём электрическом экипаже Jeantaud Duc. По сегодняшним меркам его результат выглядит скромно (всего 63,3 км/ч), но именно этот француз положил начало многолетней борьбе за звание самого быстрого человека на планете.

В историю вошли несколько «дуэлей» между парами конкретных пилотов, последовательно бьющих рекорды друг друга. У де Шаслу-Лоба тоже был свой «заклятый друг» — бельгиец Камиль Женатци. Они трижды перебивали собственные достижения и к середине 1899-го подняли планку до 105,87 км/ч.



1907 год. Фред Марриотт за рулём парового Stanley Rocket незадолго до второй попытки побить свой же рекорд. Через несколько минут гонщик не справится с управлением, и автомобиль расколется пополам. Фред чудом выживет

Вплоть до начала 1920-х годов рекорды скорости ставились спорадически и в основном пилотами-любителями, пусть и на специально подготовленных автомобилях. Первый рекорд, поставленный де Шаслу-Лоба, был, по сути, средней скоростью, замеренной во время нескольких заездов. Самым интересным рекордом того времени был первый выход за 200 км/ч, осуществлённый американцем Фредом Марриоттом 26 января 1906 года. Марриотт достиг невероятной скорости в 205,44 км/ч на *паровом* автомобиле Stanley Rocket! Это достижение три года было абсолютным, а рекордом для паровых автомобилей оставалось более ста лет.

Новая эпоха наступила 12 июля 1924 года, двадцать четыре рекорда спустя, когда Эрнест Элдридж на Fiat Mephistopheles показал результат 234,98 км/ч. Заезд Элдриджа дал старт Великой гонке скоростей, длившейся с 1924 по 1939 год — за это время было поставлено больше рекордов, чем за все последующие годы вместе взятые. К тому же «Мефистофель» Элдриджа стал последним автомобилем, поставившим рекорд скорости на обычной дороге. С того дня гонки переместились сперва на песчаные пляжи, а затем — на плоские соляные озёра.

Гонщики сражались и умирали, но безрассудная смелость и жажда скорости затмевали страх, и они вновь и вновь выезжали на импровизированные трассы, чтобы завоевать звание самого быстрого человека в мире.

МЕФИСТОФЕЛЬ

6 июня 1924 года близ французского городка Арпажон французский автогонщик Рене Тома на автомобиле Delage поставил очередной рекорд скорости — 230,63 км/ч. Достижение было более или менее рядовым; предыдущее — 215,182 км/ч — ирландец Кенельм Ли Гиннесс установил не более чем двумя годами ранее. Но так получилось, что в это же время свою рекордную машину готовил ещё один пилот — англичанин Эрнест Элдридж. История Элдриджа отличалась от прочих — он собирал свою машину для одного-единственного заезда, одного рекорда, в то время как его коллеги по-прежнему ездили на модернизированных автомобилях, изначально предназначенных для кольцевых автогонок.

Эта история началась в 1908 году, когда одиннадцатилетний Элдридж впервые увидел на соревнованиях новенький гоночный Fiat SB4 — и влюбился в него по самые уши. Спустя пятнадцать лет уже взрослый Эрнест приступил к осуществлению своей мечты. Fiat SB4, уже порядком к тому времени устаревший, тем не менее оставался одной из мощнейших машин своего времени — на нём стоял огромный 18-литровый движок, который Элдридж заменил на 20-литровый Isotta Fraschini и попытался поставить новый рекорд. Усовершенствования не хватило — Fiat разогнался лишь до 163 км/ч, что было далековато от нужного результата.

И тогда Элдридж пошёл на риск, установив на старое шасси авиационный 21,7-литровый Fiat Type A-12 Bis с водяным охлаждением. Новый двигатель выдавал 320 л.с., но размеры его были таковы, что базу Fiat пришлось удлинить с помощью запасных частей от... автобуса. За исключительный рёв и чёрные клубы дыма, выпускаемые автомобилем, получившегося монстра прозвали Мефистофелем — и Элдридж принял эту кличку как официальное название своей машины. 6 июля 1924 года он совершил первую рекордную попытку — но заезд не был признан Международной ассоциацией автомобильных клубов (AIACR), поскольку на автомобиле не было задней передачи. За неделю «Мефистофель» переделали, и 12 июля 1924 года на дороге недалеко от Арпажона Элдридж разогнался до безумных 234,98 км/ч, побив рекорд Рене Тома, поставленный всего-то за месяц до этого. Впоследствии Эрнест выступал в Гран-При и других гонках, держал собственную гоночную команду, а вот скоростные заезды по прямой оставил другим пилотам. Но колесо амбиций он крутанул весьма серьёзно.

КЭМПБЕЛЛ: НАЧАЛО ЛЕГЕНДЫ

На начало 1920-х одним из лидеров в создании гоночных автомобилей была британская компания Sunbeam. Ещё в начале века её гонщики били рекорды различных треков, а вот абсолютный рекорд скорости на суше Sunbeam никак не покорялся. Но в 1920 году под руководством инженера Луиса Коталена была построена новая модель Sunbeam 350HP, оснащённая могучим 12-цилиндровым 18,3-литровым двигателем. Для кольцевых гонок автомобиль был слишком тяжёлым и неповоротливым, но вот для рекордов скорости он подходил отлично, и в 1922 году Кенельм Ли Гиннесс поставил на этой машине — частной, купленной за свои деньги — мировой рекорд.

И тут вмешалась судьба. Вскоре после установления рекорда Гиннесс попал в серьёзную аварию, после которой решил отказаться от скоростных заездов и сосредоточиться на кольцевых гонках. А свой Sunbeam 350HP он продал человеку по имени Малькольм Кэмпбелл — и эта сделка надолго предопределила судьбы скоростных дуэлей. Кэмпбелл сходу перекрыл достижение Гиннесса — при этом не получив одобрения AIACR, и поэтому рекорд засчитан не был. Тем временем планку повысили Тома и Элдридж, и Кэмпбелл занялся модернизацией машины, чтобы стать быстрейшим. Усовершенствованный Sunbeam он окрестил Blue Bird, «Синей птицей», находясь под впечатлением от одноимённой пьесы Метерлинка. Так же назывались и все его последующие гоночные автомобили.

И вот 25 сентября 1924 года на пляже Пендайн-Сэндз (Уэльс) Малькольм Кэмпбелл разогнался до 235,23 км/ч, установив свой первый из девяти мировых рекордов скорости на суше — обратите внимание, что достижение «Мефистофеля» он перекрыл всего на... 0,25 км/ч. Годом позже он сам же поднял планку до 242,62 км/ч — несмотря на все усовершенствования машины, серьёзно перебить свой же рекорд не получилось.

И в это время на сцене появился Генри Сигрейв.

Малькольм Кэмпбелл, человек-легенда, обладатель тринадцати мировых рекордов на суше и на воде

ЛЕТУЧИЙ БРИТАНЕЦ

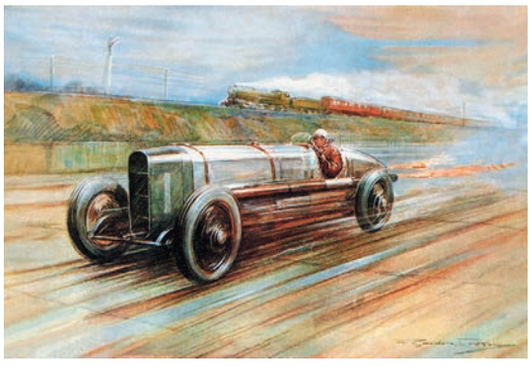
Настоящий джентльмен, гордый, самовлюблённый, неизменно привлекающий к себе внимание военной выправкой и способностью беседовать на любые темы, Генри Сигрейв мог показаться пустомелей. Но его слова никогда не расходились с делом — и потому он пользовался невероятным уважением среди всех, кто его знал. Интересно, что он родился в США в семье американки и ирландского эмигранта, но ещё в раннем возрасте был отправлен учиться к бабушке в Старый Свет, да там и остался.

Успешно окончив школу, Сигрейв поступил в 1914 году в Итон, но тут грянула Великая война. Генри без колебаний записался добровольцем в пехоту и в одном из первых сражений на континенте столкнулся в окопах с немцем, который разрядил в него винтовку. Оправившись от ранения, Сигрейв пошёл лётную школу и уже полтора года спустя служил своей стране в новом качестве. 14 апреля 1916 года Сигрейв впервые принял участие в боевом вылете, а ещё тремя месяцами позже во время одиночного патрулирования прибрежной зоны наткнулся на звено немецких самолётов — и решил, что отступать нельзя.

Он в одиночку сбил четверых — такого безумия не позволяли себе даже асы из асов. Но последнее звено-«двойка» всё-таки «дожало» бесстрашного пилота, и самолёт упал. Когда союзники нашли место крушения, Сигрейв ещё дышал. Пилот не должен был выжить, но он вытянул, выбрался из госпиталя, чтобы продолжить свою войну — теперь уже кабинетную, поскольку к дальнейшим полётам его по состоянию здоровья не допустили. Сигрейв мог бы сделать неплохую карьеру в армии — к своему

Генри Сигрейв, классический портрет из газетной статьи, посвящённой второму скоростному рекорду англичанина

«Мефистофель» сохранился до наших дней и выставлен на обозрение в музее компании Fiat в Турине (Италия)



Кенельм Ли Гиннесс на автодроме Брукленд устанавливает рекорд скорости на автомобиле Sunbeam (1922 год). Картина Фредерика Гордона Кросби

Первая «Синяя птица» Малькольма Кэмпбелла — купленный у Ли Гиннесса и доработанный Sunbeam

21 году он уже стал майором, но к тому времени у Генри появилось новое увлечение: он купил автомобиль. Скорость на земле захватила его не меньше скорости в небе, и он неоднократно хвастался сослуживцам: я преодолею барьер в 200 миль в час на машине, вот увидите. С ним соглашались, скрестив за спиной пальцы.

Сигрейв ушёл из армии, чтобы стать заводским пилотом команды Sunbeam — той самой, на чьих машинах ставил свои рекорды Малькольм Кэмпбелл. В Гран-При Сигрейв выступал успешно — из 29 гонок высшего уровня с 1921 по 1926 год он выиграл восемь. В 1923 году он стал первым британцем, одержавшим победу в Гран-При за рулём машины британского производства, — в Sunbeam бурно отпраздновали этот успех.

Но кольцевые гонки Сигрейву казались скучными: несколько часов наяривать круги по однообразному треку — удовольствие сомнительное. Кроме того, заводская команда Sunbeam завидовала рекордам Малькольма Кэмпбелла. Как же так — частник на нашей машине может поставить рекорд, а официальная команда, в руках которой все ресурсы, — не может? Звёзды сошлись: Сигрейв должен был поставить новый рекорд скорости за рулём заводского автомобиля.

Базой для рекордсмена стал гоночный Sunbeam Tiger 1925 года — и это была революция. Дело в том, что «Тигр» был очень лёгким и маленьким. Конструкторы впервые поставили не на массу и безумный объём двигателя, а на максимальное облегчение конструкции. И 21 марта 1926 года Сигрейв на пляже в Саутпорте (Англия) показал скорость 245,149 км/ч, оставив позади достижение Кэмпбелла.

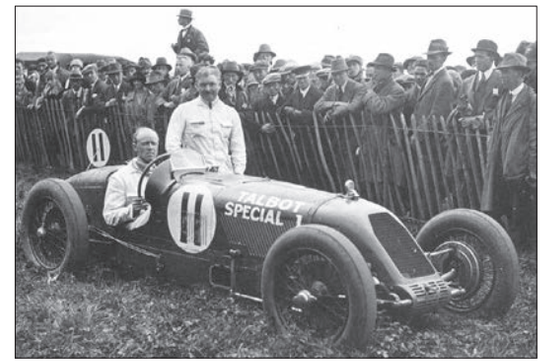
Кэмпбелл, в свою очередь, понимал, что для Blue Bird это уже предел и нужно строить новую машину. Поэтому он не торопился выезжать на пески, проводя большую часть времени в мастерских. Казалось, что вызов Сигрейву в ближайшее время никто не бросит, но тут появляется третий участник драмы — Джон Годфри Перри-Томас.

ИНЖЕНЕРНЫЙ ПОДХОД

Перри-Томас был профессиональным инженером. Сперва он работал главным конструктором в крупнейшей автомобильной компании Leyland, а затем основал свою фирму Thomas Inventions Development Co., которая специализировалась на производстве гоночных автомобилей и запчастей к ним. Компания базировалась непосредственно на знаменитом британском автодроме Брукленде и, по сути, была монополистом в обслуживании британских гоночных автомобилей.

Перри-Томас был ничем не примечательным гонщиком (хотя и выиграл несколько среднего уровня соревнований), зато неплохим бизнесменом, и в 1925 году он решил превратить свой коммерческий успех в рекорд скорости на земле. Впрочем, у него не было ни безумных средств Малькольма Кэмпбелла, отец которого был крупным лондонским ювелиром, ни технических ресурсов Сигрейва.

Генри Сигрейв на автодроме Брукленде за рулём Talbot, предназначенного для кольцевых гонок



Но ему помог случай. В 1924 году на Гран-При Италии погиб молодой граф Луис Зборовски, известный автогонщик. Будучи заводским пилотом команды Mercedes-Benz, Зборовски увлекался и кастомизацией спортивных автомобилей — он построил на базе «Бенцев» три собственные конструкции, носившие одно и то же имя Chitty. Смерть не позволила ему завершить работу над четвёртой машиной — огромным Higham Special с 27-литровым авиационным мотором Liberty L-12. Недоделанную машину у семьи Зборовски и приобрёл за 125 фунтов Перри-Томас.

Он сменил кузов и усовершенствовал машину, используя свои инженерные познания. Когда работа над Babs (так Перри-Томас окрестил своё творение) уже завершалась, Генри Сигрейв как раз поставил новый рекорд на лёгком и маленьком «Санбиме» — машина Перри-Томаса казалась на его фоне динозавром. Но динозавры ещё что-то могли, и 27-28 апреля 1926 года, всего через месяц после заезда Сигрейва, Перри-Томас дважды подряд поставил рекорд скорости на суше, доведя планку до 275,22 км/ч! Однако это был ещё не конец его истории.

ПЕРВАЯ ЖЕРТВА

Удивительно, но к 1927 году, когда было установлено уже тридцать два рекорда скорости, непосредственно во время скоростных заездов не погиб ни один пилот. При этом в кольцевых гонках и ралли они погибали десятками — порой один заезд уносил сразу три-четыре жизни. Возможно, это было обусловлено тем, что в рекордных заездах не было необходимости поворачивать — гонщик просто жал на газ и вовремя переключал передачи. Основная работа велась в мастерских.

Так или иначе, от Перри-Томаса никто ничего не ждал, поэтому ни Кэмпбелл, ни команда Sunbeam не были готовы к тому, что британец перекроет предыдущий рекорд аж на 30 км/ч. Обе группы соперников напряжённо работали — и теперь сражались уже не только между собой, но и с «выскочкой» Перри-Томасом.

К февралю 1927-го Кэмпбелл закончил Blue Bird II, продолжая работать по принципу «чем больше литров, тем лучше». Его машина напоминала истребитель, а 12-цилиндровый авиационный Napier Lion объёмом 22,3 литра развивал

Sunbeam Tiger Генри Сигрейва стала одной из самых лёгких и маломощных машин, установивших мировой рекорд скорости. Сегодня машина находится в частной коллекции в штате Юта (США)

мощность 502 л.с.! 4 февраля Кэмпбелл и его команда отправились на пляж Пендайн-Сэндз, и пилот разогнался до 281,44 км/ч, оставив конкурентов позади. Но Babs уже был готов к новой борьбе, и месяцем позже Кэмпбелла в Пендайн-Сэндз приехал Перри-Томас. Джону нездоровилось, но он был полон энтузиазма, и, забираясь в кокпит, сказал последние слова в своей жизни: «Я превращу своё невезение в удачу!»

Как показало расследование, на скорости около 160 км/ч у Babs порвалась приводная цепь, ведущая к заднему мосту. Цепь размоталась и хлёстким ударом практически снесла бесстрашному гонщику голову с плеч. Машина перевернулась более десяти раз и осталась валяться на пляже дымящимся куском металлолома. Джона Перри-Томаса похоронили на кладбище при автодроме Бруклендс — в знак глубокого уважения к его гоночным успехам. Babs тоже похоронили — закопав в песок на месте крушения. В 1969 году эксцентричный реставратор Оуэн Уин Оуэн самовольно выкопал проржавевший Babs и восстановил его — сегодня машина служит центральным экспонатом Пендайнского музея скорости.

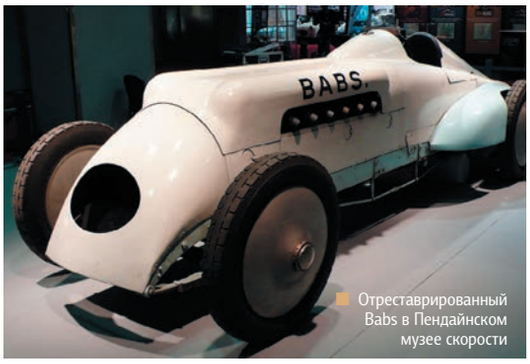
А гонка за рекордами продолжилась.

НОВЫЙ УРОВЕНЬ

Тем временем в Sunbeam поняли, что второй раз трюк с лёгкой и маломощной машиной не пройдёт. Новый автомобиль, готовившийся для Сигрейва, превосходил все предыдущие, как карьерный самосвал превосходит малолитражку. Sunbeam 1000 HP Mystery, «Загадка», имел уже два авиационных двигателя Sunbeam Matabele объёмом по 22,4 л каждый. Суммарно их 24 цилиндра развивали невероятные 900 л.с. (до тысячи название округлили для красоты). 7,5-метровый монстр весил 4 тонны и имел всего три передачи — довольно мало для рекордного автомобиля такой мощности. Шины пришлось делать под заказ — обычная резина таких скоростей не выдерживала. Интересно, что приводные цепи на машине срочно, в последний момент прикрыли кожухами — чтобы гонщиков не постигла печальная участь Перри-Томаса.

И команда, и Сигрейв были полны уверенности в победе — и не зря. 29 марта 1927 года «Загадка» стала первым в истории автомобилем, взявшим 200 миль в час (и, одновременно, 300 км/ч — рекорд составил 327,97 км/ч). Кэмпбеллу предстояло серьёзно потрудиться.

Своих денег на специфические разработки такой сложности гонщику уже не хватало, и для строительства Blue Bird III Кэмпбелл обратился к Министерству военно-воздушных сил Великобритании, чтобы то предоставило ему бесплатный авиационный двигатель. Его ходатайство удовлетворили, выделив новенький Napier Lion Sprint, который в одиночку развивал 875 л.с. Кэмпбеллу помогала компания Vickers (в их аэродинамической авиационной трубе машину «продули», изучая лобовое сопротивление), а компания Fairey Aviation разработала специфические воздухозаборники. И вот 19 февраля 1928 году в США, на плоском пляже Дайтона-Бич Малькольм Кэмпбелл показал результат 333,06 км/ч, на шесть километров в час опередив конкурента.



Отреставрированный Babs в Пендайнском музее скорости

ВТОРАЯ ЖЕРТВА

Как ни странно, в спор Кэмпбелла и Сигрейва вмешались американцы. В США не было никакого разделения на «рекордистов» и «кольцевиков». Пилоты, пытавшиеся поставить мировой рекорд скорости — Рэй Кич, Фрэнк Локхарт, — были обычными гонщиками, выступавшими в регулярном чемпионате Американской автомобильной ассоциации, и интерес к рекордам в них проснулся именно из-за того, что Кэмпбелл последнее своё достижение установил «на их территории».

То, на чём Рэй Кич 22 апреля 1928 года установил новый рекорд, не поддаётся никакому разумному объяснению. Автомобиль White Triplex, полностью построенный на средства богатого самодура Джея Уайта, который очень хотел, чтобы именно его пилоту принадлежал рекорд, имел целых три авиационных 27-литровых авиационных двигателя Liberty (один спереди, два сзади). 36 цилиндров, 81 литр суммарного объёма, 1500 л.с. Безумная ракета массой в 6 тонн. И Кич это сделал. 334,02 км/ч — всего на километр, но больше, чем у предыдущего рекордсмена.

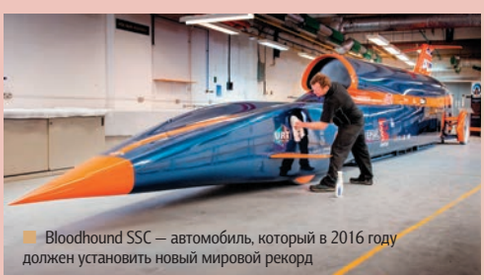
Вот только, прознав про планы Уайта, известный американский автостроитель Stutz Motor Company тоже вклинился в гонку. Изящный и лёгкий Stutz Black Hawk Special представлял собой полную противоположность гигантскому «Уайту» — в Stutz решили повторить успех Sunbeam

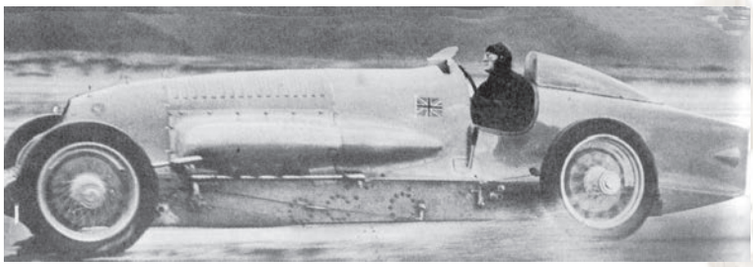
РЕКОРД СКОРОСТИ НА СУШЕ

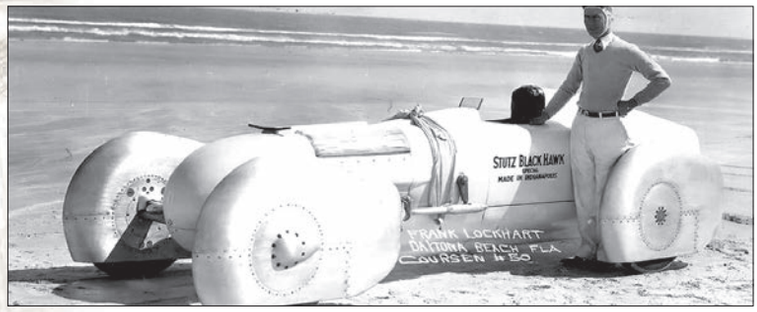
Действующий на сегодняшний день рекорд скорости на суше принадлежит гонщику Энди Грину и был установлен на автомобиле Thrust SSC 15 октября 1997 года. Разогнавшись до 1227,986 км/ч, Грин стал первым человеком, преодолевшим звуковой барьер на автомобиле. Интересно, что над Thrust SSC работала почти та же команда, что установила предыдущий рекорд в 1983 году. Тогда Ричард Ноубл на машине Thrust2 достиг скорости 1149,303 км/ч. А в проекте Thrust SSC Ноубл выступал уже не пилотом, а главным инженером.

Thrust SSC, автомобиль, с 1997 года держащий мировой рекорд скорости на суше

Прямо сейчас та же самая команда строит третий рекордный автомобиль Bloodhound SSC с расчётной максимальной скоростью 1689 км/ч. Его приводят в движение целых три двигателя, включающиеся последовательно, — сперва «формульный» Cosworth CA2010 (для манёвров и разворота на второй заезд), затем — турбореактивный Rolls-Royce Eurojet EJ200 (для разгона первой ступени), и, наконец, для мерного участка — ракетный Nammo HTP, работающий всего в течение нескольких секунд, но позволяющий достичь максимума. Если в 2016 году у команды получится провести рекордный заезд и достигнуть расчётной скорости, то это будет самое значительное в истории — на 33% — перекрытие предыдущего рекорда.


Bloodhound SSC — автомобиль, который в 2016 году должен установить новый мировой рекорд


1927 год. Малькольм Кэмпбелл за рулём Blue Bird II с 22,3-литровым авиационным двигателем. Выглядит внушительно!



Фрэнк Локхарт и его Stutz Black Hawk Special — самый лёгкий автомобиль, когда-либо принимавший участие в рекордной гонке

Остатки Stutz Black Hawk Special после аварии

Tiger. Два полуторалитровых двигателя Miller — и всё. Лёгкий рамный автомобиль стал самым маленьким из всех, когда-либо претендовавших на рекорд скорости. Через три дня после Кича на пески Дайтоны выехал пилот Фрэнк Локхард — и в первом заезде показал очень неплохую скорость в 327,4 км/ч. Чтобы рекорд состоялся, во втором заезде ему нужно было разгоняться до более чем 340 км/ч, чтобы средний результат превысил результат Кича. Но на обратном пути Stutz Black Hawk наехал на камень, у него лопнуло колесо, машину закрутило, и Локхарта выбросило из автомобиля. Он погиб на месте. Жажда скорости забрала свою вторую жертву.

ЗОЛОТАЯ СТРЕЛА

Тем временем компания Sunbeam свернула финансирование рекордных проектов, в том числе и уже готового болида Silver Bullet. Но Генри Сигрейв уже «сидел» на скорости, как на игле, и потому ушёл в свободное плавание. С командой механиков, «перетянутых» из Sunbeam, он построил первую собственную машину. Удивительно, но Сигрейв сумел сманить даже главного аэродинамика компании Джона Ирвинга — гения, которому Sunbeam была обязана половиной своих успехов на гоночных трассах.

Последний снимок Ли Байбла перед заездом

Golden Arrow («Золотая стрела») удивительным образом сочетала в себе лёгкость конструкции и мощность силового агрегата. Двигатель на «Стреле» был таким же, как на второй «Синей птице» Кэмпбелла, — Napier Lion VIIA, но его форсировали до 925 л.с.

Golden Arrow и по сей день считается самым красивым рекордным автомобилем за всю историю

Смотреть на заезд Сигрейва в Дайтоне собралась огромная толпа — 120 000 зрителей. 11 марта 1929 года Сигрейв легко перекрыл достижение Кича, показав результат 372,46 км/ч и в третий раз вернул себе звание самого быстрого человека на планете.

А потом произошла трагедия. Джей Уайт потребовал от Рэя Кича снова сесть за руль White Triplex и вернуть чемпионский пояс в Америку. Но Кич прекрасно понимал, что против «Золотой стрелы» у него нет ни единого шанса, да и вообще автомобиль Уайта — на редкость опасная штука. Кич «хлопнул дверью», и Уайт в панике предложил огромные деньги… механику автомобиля Ли Байблу. Байбл знал машину вдоль и поперёк, но никогда не был гонщиком. Несмотря на полное отсутствие опыта, он согласился — для него это был шанс всей жизни. Официальные представители автофедерации разрешили ему принять участие в заезде.

13 марта 1929 года Байбл выехал на трассу. В первой попытке он показал результат 299 км/ч, во второй — 325 км/ч, а третьей не было. Машину занесло, перевернуло — и Ли погиб на месте. Узнав об этом, Генри Сигрейв принял на себя вину за смерть американца и поклялся больше никогда не садиться за руль гоночного автомобиля. И сдержал своё слово. Но из гонки за рекордами не выбыл.

МИСС АНГЛИЯ

Генри Сигрейв, недавно посвящённый в рыцари Британской короны, не мог сдаться просто так, и он нашёл «лазейку». Ещё ни один человек до того не становился одновременно обладателем рекорда скорости на земле и на воде.

Водная гонка была не менее напряжённой, чем сухопутная. Тут был и свой Кэмпбелл — американец Гарфилд Вуд, бизнесмен и изобретатель, помешанный на строительстве сверхскоростных лодок. Основным соперником Гарфилда в рекордной гонке был его же родной брат Джордж Вуд. Для Сигрейва установление этого рекорда было не просто личным сражением. Это было сражение «Англия против Америки».

К моменту смерти Байбла Сигрейва с Вудом уже связывали довольно интересные отношения. Свою первую скоростную лодку англичанин построил ещё до заезда на «Золотой стреле», в 1928 году. Лодка под названием Miss England («Мисс Англия») была прямым вызовом рекордной Miss America Вуда. Она приводилась в движение 12-цилиндровым авиационным двигателем Napier Lion VIIA — в то время как Вуд использовал от двух до трёх (в зависимости от поколения лодки) 12-цилиндровых «движков». Сигрейв сделал ставку на облегчение конструкции и другой баланс — двигатель находился позади пилота, а не перед ним, как в Miss America.

Практически закончив работу над лодкой, Сигрейв поехал в США, познакомился с Вудом и… вызвал его на очную дуэль — парный скоростной заезд. Вуд изучил лодку конкурента и пришёл к выводу, что шансов у англичанина нет. А он действительно хотел, чтобы у него появился сильный и независимый соперник на достойной лодке. Поэтому Вуд

От третьего поколения рекордных машин Кэмпбелла — Blue Bird III — осталось на редкость мало фотографий. Этот снимок сделан в Дайтоне (США), как раз незадолго до рекордного заезда

прислал Сигрейву собственную команду механиков и предоставил специальные винты для увеличения скорости! Сигрейв принял подарок.

А потом произошло удивительное. «Дуэль» должна была состоять из двух заездов. В первом заезде Вуд великодушно дал Сигрейву фору, предложив стартовать первым. Англичанин прекрасно понимал, что Miss America VII мощнее его лодки, и согласился. Десятисекундную фору Вуд отыграл мгновенно и начал отрываться — на финише он бы «привёз» Сигрейву несколько кругов. Но судьба сыграла на руку англичанину: на Miss America внезапно лопнул тросик привода руля, и Вуд, потерявший управление, вынужден был сойти с дистанции.

Второй заезд Вуд выиграл с гигантским преимуществом, но по итогам двух заездов победителем был объявлен Сигрейв (у него была победа и второе место против победы и схода у Вуда). Английские газеты взорвались: английская стрела побеждает легендарного американца! Перед Сигрейвом маячил новый рекорд.

ПОСЛЕДНИЙ ЗАЕЗД

К началу 1930 года Генри Сигрейв построил новую лодку Miss England II. Он учёл все уроки Вуда, но категорически отказался от переднемоторной конструкции, при которой выхлопные газы попадали прямо в лицо пилоту. Вуд справедливо считал такую конструкцию менее удобной, но более безопасной — при аварии пилота не могло зажать между двигателем и носовой частью. Сигрейв же стремился к эстетике — даже двигатели были закрыты изящными аэродинамическими заглушками, в то время как в Miss America они торчали наружу. Лодка была рассчитана на троих человек: пилот сидел посередине, два пассажира — по бокам. Это был вынужденный шаг, поскольку лодка получилась очень лёгкой.

13 июня 1930 года, в пятницу, на озере Уиндермир (Камбрия, Англия) сэр Генри О'Нил де Хэйн Сигрейв установил новый мировой рекорд на воде — 158,939 км/ч, на 10 км/ч превзойдя годовой давности достижение Гарфилда Вуда и став первым в истории человеком, одновременно держащим рекорды скорости на земле и на воде.

Рекорд был побит — но Сигрейв не знал этого. Он решил сразу, не причаливая, пойти на вторую пару заездов. И тут конструкция лодки его подвела — она действительно была слишком лёгкой. Лодку подняло аэродинамическим потоком и перевернуло. Главный инженер Виктор Холиуэлл погиб сразу, механик Джек Уилкокс отделался переломом ноги, а Сигрейва без сознания вытащили на берег. Он пришёл в себя лишь на несколько секунд, уже в больнице, когда над ним сидела его супруга Дорис. И она ответила ему на единственный волновавший его вопрос. Да, сказала она, ты побил рекорд. И Сигрейв закрыл глаза. Навсегда.

ЭПИЛОГ

После смерти Сигрейва рекордная гонка на суше и воде не прекратилась, но перестала быть такой напряжённой. Лишившись конкурента, Малькольм Кэмпбелл поставил ещё пять подряд рекордов скорости на суше на автомобилях серии Blue Bird, доведя результат до 484,62 км/ч. Затем флаг перехватили Джордж Айстон и Джон Кобб, чья дуэль, длившаяся с 1937 по 1947 год, дотянула показатель до 634,4 км/ч. А потом — спустя 17 лет — сын Малькольма Дональд Кэмпбелл установил новый рекорд, выступая на автомобиле с реактивной турбиной в качестве движителя, и началась следующая глава рекордной гонки. Интересно, что внук Малькольма Кэмпбелла, Дон Уэллс, в 2009 году поставил тот самый рекорд скорости для паровой машины — 238,68 км/ч.

На воде рекорды тоже рушились один за другим. Место за штурвалом отреставрированной Miss England II занял ирландец Дон Кейе, и они с Гарфилдом Вудом за два года установили семь рекордов, добравшись до 200,94 км/ч. А потом их обоих побил Малькольм Кэмпбелл, которому тоже стало скучно на суше (позже его сменил на первой строчке сын Дональд). К слову, и Джон Кобб, и Дональд Кэмпбелл погибли в попытке установить очередной водный рекорд — так что скорость продолжила забирать свои жертвы.

В конце 1930 года в лондонском издательстве Hutchinson & Co. вышла книга Малькольма Кэмпбелла «Мальчишеская жизнь сэра Генри Сигрейва» — дань любви и уважения главному сопернику. Так завершилась их совместная история.

Генри Сигрейв, рыцарь Британской короны, самый быстрый человек на земле

РЕКОРД СКОРОСТИ НА ВОДЕ

Кен Уорби в 1978 году — перед рекордным заплывом на Spirit of Australia

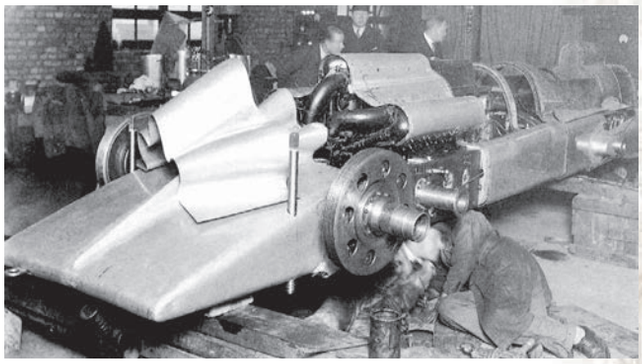
Как ни странно, установленный 8 октября 1978 года рекорд — 511,121 км/ч — держится до сих пор. Австралиец Кен Уорби показал этот результат на деревянной лодке Spirit of Australia, приводимой в движение реактивным двигателем Westinghouse J34, причём бил он свой же собственный предыдущий рекорд.

Уорби был единственным пилотом, «сломавшим» барьер в 300 миль в час и оставшимся в живых. Другой пилот, достигший этой скорости ещё 4 января 1967 года, Дональд Кэмпбелл, до финиша рекордного заезда добраться не смог — его лодка Blue Bird K7 перевернулась и почти мгновенно затонула. Как ни странно, наверх всплыл талисман Кэмпбелла, плюшевый медведь Мистер Уоппит, но вот ни остова лодки, ни тела пилота не нашли. Их удалось обнаружить лишь в ходе специальной поисковой операции 34 года спустя, в 2001 году — Кэмпбелл был зажат в кокпите, по-прежнему одетый в синий комбинезон. 12 сентября того же года его тело наконец нашло упокоение на деревенском кладбище в Конистоне (Камбрия, Англия). Остов Blue Bird K7 хранится там же, в частном музее Раскина.

Дональд Кэмпбелл во время своего последнего заезда. Спустя несколько секунд он перевернётся и отправится на дно

Надо сказать, что в 2003 году 64-летний Кен Уорби построил и представил миру новую лодку Aussie Spirit (как ни странно, с тем же «движком», что и на Spirit of Australia). Но к 2007-му австралиец так и не нашёл достаточного финансирования для доработки лодки и проведения заезда и всё-таки отказался от своей затеи — возраст уже не тот. Впрочем, зачем бить свой рекорд самому, если его всё равно уже 36 лет не может превзойти никто другой?

White Triplex в «походном положении». Во время скоростного заезда центральный мост, предназначенный только для движения своим ходом между пунктами старта/финиша, демонтировался



Golden Arrow в боксах

Текст: **Тим Скоренко**

Эволюция Скорость

Испокон веков человек стремился передвигаться всё быстрее и быстрее. Он строил дороги, чтобы упростить перемещение между населёнными пунктами, приручал тягловых и верховых животных, придумывал транспортные средства. И скорость росла. Путешествие, которое 500 лет назад заняло у Колумба более двух месяцев, сегодня длится порядка 12 часов — это ли не прогресс? Давайте кратко пройдёмся по главным «скоростным» достижениям человечества.

Примерно к началу IV тысячелетия до н. э. человек одомашнил лошадь, а ещё через тысячу лет были выведены сугубо домашние породы лошадей, не способные выживать в диких условиях. Это стало первым «ускорением» человека. Галопирующая лошадь может достичь скорости 60-65 км/ч и двигаться так в течение некоторого времени, тогда как человек при максимальном усилии и в идеальных условиях развивает не более 35-40 км/ч.

Ещё Гомер упоминает в «Илиаде» гонки на колесницах — предок современных автогонок. Как «официальный» вид спорта такие гонки впервые появились на Олимпиаде в 680 году до н. э. В гонках, которые проводились на овальных ипподромах (две длинные прямые и два резких разворота), могло принять участие от 10 до 60 колесниц. Интересно, что править колесницей имели право и женщины, хотя к другим Олимпийским дисциплинам их не допускали.

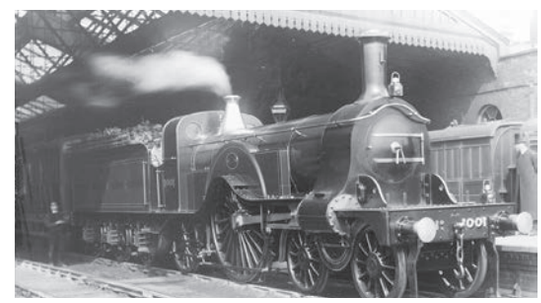
В 1769 году был установлен первый рекорд скорости на автомобиле. Французский изобретатель Жозеф Кюньо построил паровой военный тягач, способный передвигаться со скоростью до 4 км/ч. Сейчас это кажется смешным, но телега Кюньо стала первым самодвижущимся экипажем в истории и открыла новую эпоху в рекордных гонках.

1801 год. Английский инженер Ричард Тревитик в Кэмборне (Корнуолл) демонстрирует первый в мире паровоз Puffing Devil, а затем, спустя два года, его «наследника» — паровоз Pen-y-Darren. Последний мог разгоняться до 8 км/ч, что уже значительно превосходило достижение телеги Кюньо.

ЕЩЁ БЫСТРЕЕ?

Человеческое тело не имеет физиологических преград к бегу на скорости 65 км/ч и даже больше. Например, если спрыгнуть с движущегося с такой скоростью поезда и бежать за ним, держась за поручень, ноги вполне будут успевать за движением состава — но лишь в течение нескольких секунд, после чего нужно отпустить поручень и постепенно замедлиться. Но лучше не пробовать — мало ли что.

В 1848 году локомотив Antelope железной дороги Бостон — Мэн (США) ставит первый официально зарегистрированный рекорд скорости на суше (96,6 км/ч), проехав расстояние в 26 миль ровно за 26 минут. Заезд был организован в рекламных целях и потому задокументирован — не исключено, что паровозы и раньше развивали подобные скорости. Двумя годами позже человек впервые преодолевает планку в 100 км/ч — такой результат (125,6 км/ч) показывает британский локомотив Great Britain.



18 декабря 1898 года граф Гастон де Шаслу-Лоба, пилотируя гоночный электромобиль Jeantaud, ставит первый официально зарегистрированный рекорд скорости на автомобиле — 63,149 км/ч. Впоследствии де Шаслу-Лоба и его вечный соперник Камиль Женатци «вздёрнут» планку до 105,87 км/ч.

17 декабря 1903 года Орвиль Райт поднимает в воздух первый самолёт, оснащённый двигателем, и развивает 10,9 км/ч — это первый задокументированный рекорд скорости в воздухе. Уже к 1905 году скорость самолётов Райтов доберётся до отметки в 60 км/ч.

13 июня 1930 года английский гонщик сэр Генри Сигрейв на лодке Miss England II разгоняется

13 *мировых рекордов скорости установил сэр Малькольм Кэмпбелл с 1924 по 1939 год — 9 на суше и 4 на воде. Все свои автомобили и лодки он называл одинаково — Blue Bird, «Синяя птица».*

до 158,94 км/ч и становится первым одновременным обладателем абсолютных рекордов скорости как на суше, так и на воде. Увы, во время повторного заезда пилот погиб. Впоследствии ещё два человека смогли побить оба рекорда одновременно — Малькольм Кэмпбелл и его сын Дональд Кэмпбелл. Последний, к слову, тоже погиб во время попытки перебить собственное же достижение.

5 августа 1963 года американский гонщик Крейг Бридлав на Spirit of America впервые в истории ставит рекорд скорости на суше, используя автомобиль, приводимый в движение не колёсным, а реактивным движителем. Тем не менее FIA (Международная автомобильная федерация) не признала рекорд, поскольку у Spirit of America только три колеса. Воспользовавшись ситуацией, FIM (Международная мотоциклетная федерация) объявила транспортное средство Бридлава мотоциклом и признала рекорд как «свой».

Jim Ross / NASA

31 декабря 1968 года впервые поднялся в воздух Ту-144 — первый сверхзвуковой пассажирский самолёт. В марте 1969-го в небо взлетел его единственный конкурент, франко-английский Concorde. 25 мая 1970 года Ту-144 взял рубеж скорости в 2150 км/ч. К сожалению, самолёт возил пассажиров недолго — всего лишь семь месяцев в 1977–1978 гг. После нескольких катастроф (правда, без пассажиров) сверхзвуковой лайнер сняли с эксплуатации. Concorde оставался в небе до 2000 года, но при этом считался скорее дорогим аттракционом, чем средством передвижения — авиакомпании ценили не скорость перевозки, а топливную эффективность, с которой у сверхзвуковых лайнеров всегда было туго.

26 мая 1969 года астронавты Томас Стаффорд, Джон Янг и Юджин Сернан при возвращении с Луны на Землю на аппарате «Апполон-10» достигли самой высокой скорости, с которой когда-либо двигался пилотируемый людьми аппарат, — 39 897 км/ч. Для сравнения: максимальная скорость кораблей программы «Спейс-Шаттл» составляла около 28 000 км/ч. Рекорд «Аполлона» вряд ли будет побит в ближайшие сто лет, поскольку такие скорости не имеют технического смысла и попросту опасны.

8 октября 1978 года австралиец Кен Уорби на реактивной лодке Spirit of Australia ставит абсолютный рекорд скорости на воде — 511,121 км/ч. Лодка была, как ни странно, деревянной и довольно простой по конструкции, — но рекорд не побит до сих пор, и даже близко к нему никто не подобрался.

28 июля 1976 года капитан Элдон Джерч на реактивном самолёте Lockheed SR-71 Blackbird ставит абсолютный рекорд скорости для пилотируемого летательного аппарата, предназначенного для движения в земной атмосфере, — 3529,6 км/ч. Иногда утверждают, что на самом деле этот рекорд принадлежит Уильяму Найту, на ракетолёте North American X-15 разогнавшемуся до 7274 км/ч ещё в 1967 году, но дело в том, что Найт показал пиковую скорость за пределами земной атмосферы.

ВЕРХНИЙ ПРЕДЕЛ

299 792 458 ± 1,2 м/с — скорость света в вакууме, абсолютная величина и физический предел скорости для материальных объектов, энергии или информации. Абстрактные объекты могут превышать скорость света. Например, если посветить лазерной указкой на Луну, а затем резко дёрнуть рукой в сторону, скорость красной точки превысит скорость света, но этот процесс не будет сопровождаться переносом энергии.

15 октября 1997 года американский пилот Энди Грин на реактивном болиде Thrust SSC поставил абсолютный рекорд скорости для автомобиля — 1227,986 км/ч. На данный момент над преодолением этого рекорда работает та же команда разработчиков — их строящийся болид Bloodhound SSC под управлением Грина должен разогнаться до скорости 1689 км/ч. Заезд запланирован на 2016-й или 2017 годы.

Интересно, что абсолютный рекорд скорости на суше принадлежит беспилотному аппарату — ракетным саням, которые используются для испытаний самолётных агрегатов на военной базе Холломан (Нью-Мексико, США). 29 апреля 2003 года их четвёртая ступень разогналась до 10 326 км/ч — непостижимая для атмосферы скорость. Рекорд для пилотируемых саней тоже выглядит внушительно — 1017 км/ч (установлен в 1954 году Джоном Стэппом в ходе испытаний лётчиков на перегрузки).

37,57 *км/ч — средняя скорость знаменитого бегуна Усэйна Болта во время установления его последнего рекорда на стометровке (9,58 секунды).*

3 апреля 2007 года был поставлен рекорд скорости для рельсового транспорта. Специальный французский поезд TGV-V150 на участке между Страсбургом и Парижем разогнался до скорости 574,8 км/ч, побив предыдущий рекорд в 515,3 км/ч, также принадлежащий французам.

12 октября 2012 года известный парашютист-экстремал Феликс Баумгартнер установил новый рекорд скорости для человека, передвигающегося без помощи технических приспособлений. Спрыгнув из капсулы стратостата, висящей на высоте 38 969 м, Баумгартнер развил в свободном падении скорость в 1357,64 км/ч, став первым человеком, преодолевшим звуковой барьер вне транспортного средства.

Ведущий:
Антон Первушин

Машина времени. Популярная наука

Палеонтология — наука о древней жизни. Фактически речь идёт о дисциплине, которая описывает исчезнувшие миры, имеющие мало общего с нашей современностью. Подавляющее большинство биологических видов, с которыми работают палеонтологи, вымерли, и о том, как они выглядели и как себя вели, приходится догадываться по фрагментам тел и косвенным признакам. Поэтому периодически случаются казусы, обусловленные ошибками интерпретации. К примеру, в XIX веке динозавров изображали как больших ящериц («ящеров»), затем — как особых хладнокровных и вялых рептилий, и лишь к концу XX века сложилось мнение, что биологически и социально они были ближе всего к нынешним птицам. Хотя окаменелости начали изучать ещё во времена античности, только после работ Чарльза Дарвина их начали систематизировать, подводя дополнительное обоснование под теорию эволюции. Через два года после публикации фундаментальной книги Дарвина «Происхождение видов» (1859) Ричард Оуэн обнаружил в карьерном известняке в Баварии скелет археоптерикса — существа, совмещавшего в себе признаки рептилий и птиц. Эта находка показала, что между видами существовали «промежуточные звенья», которые связывают всех животных на Земле — от первых одноклеточных до человека. Позднее такие же «звенья» были обнаружены для целакантообразных рыб, выбравшихся из океана на сушу, для китов, которые, наоборот, вернулись в воду, и для человека, которому соответствуют различные ископаемые гоминиды.

САМЫЕ ДРЕВНИЕ

Поиски самых древних живых существ, возникших на Земле, затрудняются тем, что эти простейшие организмы после смены геологических эпох не могли сохраниться даже в виде отпечатков. Тем не менее современные методы исследования окаменелостей позволили достоверно установить, что самыми древними по праву могут считаться строматолиты (от греческого «каменная подстилка») — живые маты, построенные цианобактериями, которых часто называют «сине-зелёными водорослями». Такие строматолиты возрастом 3,5 миллиарда лет были обнаружены в горных породах Австралии. Их структура достаточно сложна, поэтому можно с уверенностью утверждать, что это не первые простейшие формы жизни. Получается, что примитивная биосфера зародилась на нашей планете около 4 миллиардов лет назад, практически одновременно с жидкой водой. Возраст Земли оценивается при этом в 4,54 миллиарда лет. Сроки возникновения жизни кажутся незначительными по сравнению с продолжительностью геологических периодов, поэтому сторонники теории «панспермии» заявляют, что на Землю она была занесена из космоса. Однако ныне возобладала иная точка зрения: простейшие могли зародиться в горячих источниках, где химические реакции идут намного быстрее.

- В ходе новейших исследований британские учёные установили, что все динозавры, когда-либо жившие на Земле, были совершенно одинаковыми — просто палеонтологи собирали их по-разному.
- В своей новейшей работе российские палеонтологи доказали, что название шотландского озера Лох-Несс произошло не от имени легендарного плезиозавра, который там якобы обитает, а от имени первого туриста, который поверил в существование этого монстра.

Живее всех живых

Палеонтология как наука об исчезнувших мирах будит воображение. Неудивительно, что к ней часто обращаются фантасты. При этом они, разумеется, стремятся столкнуть своих персонажей не с окаменелостями, которые сами по себе кажутся скучными, а с ожившими древними существами, часто впадая в грех криптозоологии. Самым известным «палеофантастическим» текстом остаётся роман Артура Конана Дойла **«Затерянный мир»** (1912), который неоднократно переиздавался и экранизировался. В нём описано удалённое южноамериканское плато, где сохранились динозавры.

Из-за своих размеров и разнообразия динозавры всегда вызывали повышенный интерес у массовой публики. Поэтому в первой половине XX века вышло множество текстов, где так или иначе обыгрывалась тема встречи человека с древними ящерами. Например, знаменитый геолог Владимир Обручев в романе **«Плутония»** (1924) поместил переживших глобальное вымирание животных в гипотетическую внутреннюю полость Земли. Туда же их отправил и американец Эдгар Берроуз в цикле **«Пеллюсидар»** (1922–1963). Позднее выходили альтернативно-исторические книги, основанные на допущении, что динозавры не вымерли, а основали цивилизацию. Наиболее подробно такой сценарий описан в трилогии Гарри Гаррисона **«Запад Эдема»** (1984–1988).

Современные научные фантасты верят, что вымерших существ можно будет воскресить. Наиболее распространённый способ воскрешения — перенос на «машине времени», как в романе Майкла Суэнвика **«Кости Земли»** (2002) или в телесериале **«Портал юрского периода»** (2007–2011). Однако сами же авторы показывают, что такой способ может оказаться опасным и привести к ещё более непредсказуемым последствиям, нежели охота на динозавров в классическом рассказе Рэя Брэдбери **«И грянул гром»** (1952). Но, пожалуй, самую оригинальную идею воскрешения предложил Майкл Крайтон в романе **«Парк юрского периода»** (1990): динозавров можно вернуть к жизни с помощью генной инженерии, расшифровав их ДНК, которая хранится в древних комарах, застывших в янтаре.

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Дэвид Брин «Глина»

Научно-фантастический роман 2001 года, который обрёл статус классического. Брин описывает будущее, где люди научились многократно копировать свои личности в тела недолговечных големов. Социальные последствия этой революционной технологии автор накладывает на острый нуар-сюжет.

Spencer Wells
The Journey of Man: A Genetic Odyssey

Переводчик: С. Ковальчук

Издательство: «Альпина нон-фикшн», 2013

292 стр., 7000 экз.

Спенсер Уэллс

Генетическая одиссея человека

Генетик Уэллс Спенсер, подвизающийся на почве телевизионной популяризации, взялся в ёмкой форме пересказать идеи о появлении и развитии биологического вида Homo sapiens, которые он излагает в своих фильмах. Сегодня сведения, собираемые палеонтологами, палеоботаниками, палеоклиматологами и археологами, удачно дополняются анализом генома. Оказывается, в нашей митохондриальной ДНК сохранились «маркёры», позволяющие отследить географическую удалённость тех или иных групп друг от друга, причём с чёткой привязкой по времени их расхождения. Изучая эти «маркёры», учёные пришли к выводу, что все люди произошли от одной женщины, жившей 200 тысяч лет назад в Африке. Её тут же окрестили «митохондриальной Евой», но самое главное, — это исследование подтвердило: все наши дискуссии о расах не имеют никакого смысла. В дальнейшем генетики смогли определить и «маркёры», характеризующие мужскую линию в эволюции человека. Выяснилось, что наш общий предок по всем мужским линиям, условный Адам, жил 59 тысяч лет назад. Отталкиваясь от эталонных геномов Адама и Евы, можно построить наглядную схему расселения человечества по всему миру с учётом и объяснением внутривидовых изменений.

Итог: оригинальная книга, сжато повествующая о том, как учёные, комбинируя многочисленные данные, восстановили предысторию человечества.

Ричард Форти

Трилобиты: Свидетели эволюции

Телеведущий-палеонтолог Ричард Форти выпустил несколько серьёзных работ, посвящённых биологической эволюции. Однако книга «Трилобиты...» стоит в его творчестве особняком, поскольку в ней он рассказывает историю только одного класса морских членистоногих. Они привлекли внимание Форти в ранней юности: его заворожила невероятная древность этих существ и, самое важное, наличие у них фасеточных глаз — палеонтолог поэтически называет трилобитов «первыми наблюдателями». Соответствующим образом он выстраивает и свою книгу: триста пятьдесят миллионов лет палеозойской эры предстают перед читателем через «взгляд» трилобита. Кроме того, Ричард Форти отдаёт дань памяти своим предшественникам, которые занимались ископаемыми членистоногими и сумели выстроить эволюционное древо, согласуясь с видовыми изменениями, проявленными в окаменелостях. В результате получилось эффектное повествование, позволяющее по-новому взглянуть на фактически «инопланетный» мир, который давно исчез, но ещё очень долго будет будоражить наше любопытство.

Итог: увлекательная книга о палеозойской эре и палеонтологах, которые её изучают.

Richard Fortey
Trilobite! Eyewitness to Evolution

Переводчики: Е. Наймарк, Ю. Наймарк

Издательство: «Альпина нон-фикшн», 2014

328 стр., 3000 экз.

Издательство: «Ломоносовъ», 2012

256 стр., 1200 экз.

Пётр Образцов

Удивительные истории о существах самых разных

Объём научной информации растёт всё быстрее, и даже высококвалифицированные специалисты порой теряются в её потоках, не догадываясь, что происходит в смежных областях. Поэтому время от времени нужно останавливаться и окидывать беглым взглядом передовую познания, чтобы вычленить главное и понять, куда двигаться дальше. Книга кандидата химических наук Петра Образцова — пример именно такого взгляда. Иному учёному она может показаться поверхностной или даже наивной, однако главную свою задачу выполняет, давая достаточно ясную картину достижений в тех областях поиска, которые так или иначе связаны с биологией, генетикой, экологией и проблемой возникновения жизни. Не обойдены вниманием религиозные и популярные псевдонаучные концепции (йети, Несси, скайфиши, чупакабра) — автор убедительно показывает, что они переполнены нестыковками и внутренними противоречиями. Его вывод прост: пути изучения законов природы разнообразны, и нам ещё много «открытий чудных готовит просвещенья дух».

Итог: книга-компиляция, содержащая новейшие сведения о достижениях в области палеонтологии, зоологии и теории эволюции.

Что почитать по теме?

Нил Шубин

Вселенная внутри нас

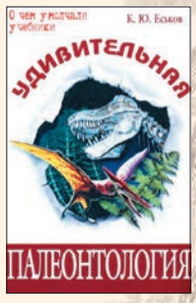
Что общего у камней, планет и людей

Профессор биологии Чикагского университета Нил Шубин предлагает читателю заглянуть в глубь времён и разглядеть там, что мы состоим в «кровном родстве» не только со всеми живыми организмами, когда-либо обитавшими на Земле, но и с материей, наполняющей Вселенную: с планетами, звёздами и галактиками.

Кирилл Еськов

Удивительная палеонтология

Очередное переиздание популярной книги палеоарахнолога и фантаста Кирилла Еськова «История Земли и жизни на ней». Привлекая сведения из самых разных научных областей, автор рисует непротиворечивую и эффектную картину эволюции нашей планеты и её биосферы. Хотя книга позиционируется как «учебник для вузов», написала она столь живо, что легко воспринимается неподготовленным читателем.



Ольга Ерёмина, Николай Смирнов

Иван Ефремов

Новая биография нашего выдающегося соотечественника Ивана Антоновича Ефремова, фантаста и геолога, изданная в серии «Жизнь замечательных людей». Как известно, Ефремов плотно занимался палеонтологией, что оказало влияние на его раннее творчество. Из книги можно узнать и об этой ипостаси писателя — в частности, о том, как создавалась «палеокосмическая» повесть «Звёздные корабли».

Александр ЗОРИЧ

Операция «Метель»

(ФРАГМЕНТ РОМАНА «СТАЛЬНЫЕ ГРОЗЫ»)

АВГУСТ, 2622 Г.
ПЛАЦДАРМ «ТОПАЗ»
ПЛАНЕТОИД ФРАСКИЙ-ЛЁД, СИСТЕМА ПОСЕЙДОНИЯ

Высадка прошла как на показательных учениях — без сучка без задоринки.

— Нет бы и на Навзаре так, — проворчал мрачный как похоронка Игневич. — А то сами помните...

Ему не ответили. Что тут сказать?

Растов, который непрерывно ждал опасного подвоха, всё своё внимание направил на поиск противника. Но засыпанная разнокалиберными валунами и заставленная грядами ледяных столпов поверхность планетоида сегодня была столь же безжизненна, как и миллиард лет назад.

Над головой нависала тёмная твердь планетоида Фраский-Базальт. Парный к Фраскию-Льду, он действительно, казалось, висит совсем-совсем близко, на расстоянии вытянутой руки. Так что «космическое ущелье», о котором толковал секретный пилот, не было фигурой речи...

Изучив переднюю полусферу, Растов машинально бросил взгляд на экраны заднего обзора. На них безмолвно и страшно разворачивалась необоримая танковая мощь Российской Директории.

Чрева танкодесантных кораблей «Константин Ольшанский», «Иван Рубан» и «Виктор Леонов» исторгали всё новые и новые машины.

По правую руку от роты Растова урчали тяжёлые бронетранспортёры подполковника Мирошника и Т-10 комбата Жевнёва. По левую — разведрота родного растовского батальона. За ней сторожко поводили из стороны в сторону орудийными стволами «Протазаны» и «Кистени» зенитного дивизиона, а также «тэ двенадцатые» второй роты.

Пресловутых «Шамширов» подполковника Чадовича поначалу было не видать.

Растов знал, что «Шамширы» — по плану высадки — идут третьим эшелоном. Но почему-то был уверен, что эти приметные гиганты уже высадились и теперь вызывающе возвышаются над приземистыми серыми амбарами десантников-героев «Ольшанского», «Рубана», «Леонова». Однако командование не спешило светить перед клонами свои козыри. «И потому — дуля вам, а не „Шамширы“...»

— Растов, доклад! — это был запрос сверху, от комбата Зуева.

— Говорит «Динго»! — ответил Растов с нажимом, как бы призывая комбата к дисциплине радиообмена. — Высадились штатно, все коробки в норме. Готовы действовать.

— Как самочувствие движков?

Комбат задал вопрос не ради пустой формальности. Большинство русских танков, конечно, было рассчитано на действия в условиях безатмосферных планет. Но адаптированный из корабельной силовой установки двигатель МТД-5, поставленный на сверхтяжёлый «тэ четырнадцатый», без постоянного притока атмосферного воздуха (или корабельного окислителя) работать, гадёныш, не желал.

Роте Растова оставалось полагаться на ёмкость аккумуляторов — да, беспрецедентную для бронетехники, но нет, не бесконечную.

С точки зрения тактики танковых войск, Растов имел «горючего» лишь на три часа боя. А потому — расчётно — на сто восемьдесят первой минуте должен был встать вмёртвую, как Золушкина карета из тыквы в 24.01 по сказочному времени.

Ну а комбат Зуев, как свойственно заботливому отцу-командиру, был склонен это обстоятельство ещё и драматизировать, распространяя сомнения на все аспекты подвижности «тэ четырнадцатых».

«Ещё один контуженный-заслуженный...»

— Да всё нормально, — успокоил комбата Растов. — Танки едут, электроника пищит. Дайте в руки мне баян, я порву его к... диким кабанам.

Танкисты загоготали, этих два раза просить не надо.

Хотя все горели желанием порвать баян немедля, ещё десять минут пришлось прождать на исходном рубеже.

Батальон средних танков Т-10 — самый многочисленный в полку — разворачивался из ротных колонн долго, с неумелостью новобранцев, хотя и был укомплектован тёртым-катаным, опалённым войной личным составом.

Сказывались скверные динамические свойства местного реголита, перемешанного с инеем. Смесь была одновременно и податливой, и вязкой, и скользкой.

Кошмар танкиста!

Собственно, именно по причине реголитово-ледовой каши командование притащило на Фраский левитирующие «Шамширы».

Там, наверху, посчитали, что в крайнем случае, даже если не пройдёт вся прочая техника, эти исчадия клонского военпрома как-нибудь уж долетят до каньона Удав — используя свои дейнекс-камеры, позволяющие полностью нейтрализовать силу тяжести и свободно левитировать.

И если даже «Шамширы» не всыплют клонам по первое число, то хотя бы напугают их.

А ведь главная задача дня для 12-го танкового полка формулировалась именно так: выкурить конкордианские корабли из каньона. Заставить их взлететь, покинуть насиженное укрывище. А там уже своё тысячетонное слово скажут линейные корабли и торпеды флуггеров военфлота...

Пока «тэ десятые» полировали реголит, разведка щедро насыпала ротным гигабайты информации.

В числе прочего, из полученных данных следовало, что между кратерами Лесбия и Незванова проход свободен, а противник — не наблюдается.

Был и сюрпризец: многометровые расселины, змеящиеся по ледовым плато и реголитовым такырам планетоида согласно давней записи Астрографического Реестра, не только пережили минувшие двести лет, но и преумножились, утроив своё число! По крайней мере здесь, между зоной высадки «Топаз» и каньоном Удав.

— Вывод: старые карты можем засунуть себе в... нагрудный карман, — вздохнул деликатный Лунин, бессменный заместитель Растова ещё с навзарского десанта.

— Пока север с югом не поменялся, воевать можно и по старым, — рассудительно заметил Помор. — Мы же не артиллеристы, не ракетчики.

— Главное, что ледник Копчёный на месте, — заметил Растов.

— И что нам с него? — поинтересовался Игневич. — Такую копчёность на бутерброд не положишь!

ОБ АВТОРЕ

Александр Зорич — псевдоним писательского дуэта Яны Боцман и Дмитрия Гордевского. Соавторы родились в 1973 году в Харькове. Имеют два высших образования: математическое и философское. Оба — кандидаты философских наук. В 1997 году вышел первый их роман, написанный в жанре эпического фэнтези, — «Знак Разрушения». Самым известным произведением Зорича стал цикл, открытый романом «Завтра война». Сейчас в него входит около десятка книг, не считая романов, написанных другими авторами. Всего перу Зорича принадлежит около сорока романов и три десятка рассказов и повестей.

Яна БОЦМАН:

Любителям фантастики мы известны в первую очередь как певцы «звёздных войн», межпланетных перелётов и огромных космических кораблей, но мало кто знает, что генетически, по своему происхождению, мы скорее «танкисты», чем «пилоты». Наш родной город Харьков — родина знаменитой «тридцатьчетвёрки». А мой дедушка прошёл всю войну танкистом...

Дмитрий ГОРДЕВСКИЙ:

Я же в своём детстве сотни часов провёл на броне английского танка Mk.V («ромб»). Этот трофей тогда украшал двор Харьковского исторического музея, и по нему можно было невозбранно лазить...

Не говорю уже о наших мальчишеских вылазках на задворки танкоремонтного завода! По городской легенде, там можно было найти не только снаряжённые боеприпасы, но и самый настоящий немецкий танк «Тигр»...

— А то, что по нему пойдут «Шамширы». Как и планировалось. А значит у нас нет вопросов с операционным направлением: наша рота двинет параллельным курсом по вон той закраине! — Растов шевельнул лучом лазерного дальномера-целеуказателя, мазнув по обрамляющему ледник «поребрику» из валунов.

— Также обращаю ваше внимание, товарищ майор, — вмешался Лунин, — на важнейшие из свежих разведданных.

— Ну-ну.

— Во-первых, информация по крупным кораблям клонов подтвердилась. На месте и линкор «Камбиз», и авианосец «Севашта», и два фрегата. Также к ним прибавились какой-то неопознанный тралец и танкодесантный корабль проекта «Элан-Б»... А это значит, что, вероятнее всего, штабная ориентировка верна и нам предстоит иметь дело с Корпусом Стражей Мира.

— Вот правильно я говорил, Лунин, — устало вздохнул Растов, — что надо тебя в Академию Генштаба двигать! Аналитическими выкладками сыплешь — как из пулемёта строчишь! Может, если ты такой умный, разъяснишь, отчего разведка твой Корпус Стражей Мира в упор не видит?

— Маскировка, товарищ майор!

— Допустим. Но где их замаскированные позиции? Предположить можешь?

— В кратерах.

— В каком из трёх?

— Ну, я бы взял Лесбию...

— Скажи честно, название нравится?

— Нравится. Но не поэтому.

— А почему тогда?

— А вот минуту назад по данным радарной высотометрии новую карту отрисовало... И там видно, что, в отличие от кратера Незванова, Лесбия имеет понад внутренней стенкой нечто вроде естественного пандуса. Удобно, стало быть, осуществлять манёвр силами и выход на огневые рубежи.

— Ясно, — скучным голосом сказал Растов.

Майор вообще не верил, что на дурацком планетоиде сыщется хотя бы горсть исправных клонских танков. Или хоть один взвод противотанкистов. Он-то как раз, истосковавшийся по доброй драке, хотел, хотел верить! Но не мог себе представить таких мер маскировки, такого тактического искусства, которое упрячет от всевидящего ока космической разведки ни много ни мало — целый танковый батальон!

Ну то есть такое бывает.

В фильмах.

Взять хотя бы следы гусениц... Они же видны по-любому! И остаются навсегда! На Фраскии ни ветра, ни дождей! Чтобы замести их, нужны сотни солдат со спецоборудованием модели «метла». От каковых солдат, в свою очередь, останутся следы, превосходно различимые визуально...

В общем — сказки Венского леса. И точка.

Всё шло настолько планово, чинно-благородно, что когда в космическом ущелье меж планетоидами блеснули голубые звёздочки, ни один гвардеец первого батальона ни на секунду не заподозрил, что это — дюзы-корректоры восьмисотмиллиметровых снарядов линкора «Камбиз»...

К счастью, автоматика зенитчиков опередила человеческую мысль.

— Внимание, воздух! — рявкнул в наушниках Кармацкий, заведующий батальонной ПКО. — Артналёт главным калибром!

— Рота — полный вперёд! — заорал Растов так, что, казалось, его услышат сквозь тысячи километров вакуума на флагманском «Рюрике».

Помор, не переспрашивая и даже не вдумываясь в смысл команды, немедленно отработал её и их стотонный «Динго», доселе пребывавший в состоянии, близком к невесомости (сила тяжести на планетоиде была гомеопатической), одарил всех бодрящей продольной перегрузкой в три «же».

От перегрузки у Растова сразу заныли все недолеченные раны — ведь всё-таки времени с госпиталя на «Иоанне Кронштадтском» прошло совсем немного.

Распахивая реголит до панциря извечного метанового льда, танки понеслись расходящимся веером — так что, казалось, ещё чуть-чуть и наберут здешнюю первую космическую скорость, уйдут на орбиту...

— Помор, давай легче! Легче! А то сейчас ка-ак полетим... Прямо на стыковку с «Суворовым».

— Да помню я, не дурной, — огрызнулся Помор.

Восьмитонные клонские сувениры были нещадно избиты в полете зенитками и ракетами самоходных ЗРК «Вспышка-С», которые только-только выгрузились из ТДК «Иван Рубан».

Но, в отличие от тонкостенных ракет, старой доброй классике — снарядам ГК — всё было по барабану. Едва выйдя на опорную орбиту планетоида Фраский-Лёд, они прянули отвесно вниз и взорвались, засыпая исходный рубеж русских друджвантов противотанковыми реактивными бомбами.

Это было очень неспортивно.

И очень эффективно.

Два эллипса рассеивания пришлись на роту Растова. Два — на вторую роту (матчасть — тяжёлые Т-12). Ещё три — на Т-10 второго батальона. И ещё где-то сотня боеприпасов улетела к танкодесантному кораблю «Рубан» — на головы расчётам ЗРК «Вспышка-С».

Реголит, выброшенный ввысь из-под гусениц танков, полотнищами зловещих декораций повис над плацдармом «Топаз».

Вспышки разрывов реактивных бомб потонули в чёрных тучах — так что лишь спустя полминуты поднявшиеся выше реголитовых завес белые воланы ледяной пыли обозначили места падений.

— Здесь «сорок второй»! — голос комвзвода-1 Галушкина срывался. — Подбит, разгерметизация, нужна помощь!

— Приказываю покинуть машину!

Растов знал, что хозяйственный Галушкин будет держаться за свой счастливый «сорок второй» до последней возможности. Под шквальным пулемётным обстрелом, к примеру, это имело бы смысл. Но сейчас, когда в любую секунду с низкой орбиты мог прилететь очередной смертоносный гостинец...

— Вас понял, выпол... — ответ Галушкина потонул в грохоте взрыва.

За сплошным валом реголитовых облаков взрыв не было видно ещё секунд пять. Наконец на экране перед Растовым появилась донесенная видеокамерой заднего вида съёмка: кувыркающаяся в полете башня «сорок второго».

— Твою ж мать , — прошептал Растов, сглатывая огненно-горький кус отчаяния.

— Чего там? — спросил Помор.

— Галушкин погиб.

— Господи...

При планировании операции «Метель» к артиллерии линкора «Камбиз» отнеслись исключительно серьёзно все чины флотской иерархии.

Именно из-за «Камбиза» эскадр-капитан Трифонов отказался от фронтального прогрызания минных полей.

Именно его, «Камбиза», главный калибр заставил держаться вдалеке и «Белоруссию», и «Суворов». И даже командование 2-го гвардейского авиакрыла в лице каперанга Бердника всерьёз опасалось получить картечью в упор по атакующим эскадрильям торпедоносцев.

Но отчего-то никто из флотских — а именно они верховодили в планировании — не подумал, что «Камбиз», используя стрельбу на ослабленных зарядах, применит свои мощнейшие 800-мм орудия против танков десанта!

Стоило разорваться первым снарядам «Камбиза», как наэлектризованный эфир затопила командирская истерика.

— Здесь «Броня-1»! Здесь «Броня-1»! — Это был, конечно же, комполка-12 Кунгуров. — Мои танки накрыты ГК «Камбиза»! Это форменное безобразие! Прошу «Воздух-1» принять меры! Немедленно!

Ему ответил лично эскадр-капитан Трифонов, командующий эскадрой.

— Здесь «Воздух-1». Проблему видим, решение ищем. Держитесь там!

Десятка истребителей барража «Гриф», которая по плану должна была использовать свои сверхдальнобойные ракеты Р-401 «Альбатрос» против одиночных клонских флуггеров,

драпающих в произвольном направлении, была немедленно перенацелена на перехват снарядов клонского линкора.

Благодаря «Альбатросам» — куда более массивным и могущественным, чем сравнительно лёгкие ракеты ЗРК «Вспышка-С» — следующие два залпа «Камбиза» удалось проредить.

В роте Растова потерь больше не было. Хотя «тэ десятые» из соседнего батальона очень даже зацепило.

Однако и клоны не сидели сложа руки.

Некий сведущий в своём деле клонский офицер нажал пару кнопок и привёл в действие ближайшее к «Грифам» орбитальное минное поле.

Малозаметные космические мины серии «Вэста» сорвались со своих стационарных орбит и, кувыркаясь, полетели к истребителям барража.

«Грифы» были вынуждены резко менять траекторию и ожесточённо огрызаться из огневых точек самообороны. В общем, им стало не до прикрытия 12-го танкового…

Ситуацию спасла находчивость флагманского артиллериста, капитана второго ранга Овсянникова.

После двух минут головокружительно сложных расчётов, проведённых на парсере линкора «Белоруссия», бронированный гигант развернулся правым бортом к планетоиду Фраский-Базальт и изрыгнул восемь противобункерных снарядов.

Через полминуты начинённые силумитом касатки нырнули на глубину сто сорок метров, с изумительной лёгкостью прошивая слои сравнительно рыхлых силикатов.

Взрывы выбили из планетоида каменные фонтаны, отправив в полёт тысячи тонн новорождённых метеоритов.

Без филигранного расчёта флагманского артиллериста этот каменный мусор улетел бы к чёрту на кулички. Но благодаря образованию и смётке Овсянникова скопище новорождённых метеоритов обрушилось прямиком на ту часть каньона Удав, где затаился «Камбиз»!

Скорость метеорного потока по космическим меркам была невелика. Поэтому броня «Камбиза» выдержала перестук великанских молотов. Корабль не только уцелел, но даже сохранил боеспособность.

Однако колкое покрывало ледяной пыли обволокло линкор по самые кончики верхних антенн и ослепило его.

Также сотрясения повредили нежную электрику снарядных элеваторов.

В итоге «Камбиз» временно потерял возможность вести огонь даже по заранее пристрелянным рубежам. Чем не успех?

Этих подробностей, достойных документалистики будущего, Растов, конечно, не знал. Но главный результат был ему очевиден: их больше не обстреливали.

Понимая, что это нежданное блаженство может прерваться в любую секунду, он вызвал командира опекаемых ими «Шамширов» подполковника Чадовича.

— Вижу твои танки перед собой, майор, — Чадович говорил так неспешно и обстоятельно, что решительный Растов сразу начал сердиться. — На стадо коров похоже… Будем на плановом рубеже кратера Лесбия согласно плану: через пять минут.

— А быстрее никак?

— Быстрее не хочется, майор, — Чадович был невозмутим. — Сцепления с ледником у «Шамширов» нет совсем. Поэтому летим… Движки накалились. Перегревать уже некуда.

— Понял вас, товарищ подполковник. Может, мы тогда уже резать начнём?

Растов имел в виду следующий этап плана: чтобы проложить дорогу через отвесные стены кратера Лесбия, его рота должна была пустить в ход плазменные резаки — красу и гордость тяжёлых танков прорыва Т-14.

Раскалённой плазме резаков вменялось выгрызть тоннель, создав сквозной проход в неприступной, почти отвесной скальной стене кратера. И уже по нему, по тоннелю, как на парад проследовали бы не только машины роты Растова, но и летающие пагоды Чадовича.

Да, в теории «Шамширы» могли преодолеть препятствие в виде вертикальной стенки и на инверсии вектора силы тяжести. На учениях некоторым экипажам действительно это удавалось — «Шамширы» летали даже через заброшенный корпус сталелитейного завода в Синандже.

Но были и «но».

Во-первых, страшный перерасход дейнекса. Во-вторых, опасность переворачивания на спину из-за потери устойчивости. А ведь это не учения…

Тем временем подполковник Чадович соизволил ответить.

— Резать пока не надо, Костя. Это ж демаскировка сразу… Не спеши, а то успеешь, как в народе говорят.

Спорить Растов не стал.

Чадович был старше по званию и ему, майору, не подчинялся. (Собственно, не подчинялся Чадович и комбату Зуеву — рота «Шамширов» числилась за 4-й танковой дивизией генерал-майора Святцева, а сюда, в 12-й танковый полк Кантемировки, была передана временно, для усиления.)

Да и был в медленных словах Чадовича несомненный резон.

В самом деле, ослепительные оранжевые вспышки от плазменных резаков, подсвечивающие снизу облако пара, осязаемо твёрдым столбом возносящееся на сотни метров вверх — это демаскировка, это ориентир, о котором мечтает всякий комендор.

Достаточно одной порции снарядов с «Камбиза» по скученным перед кратером танкам — и рота Растова не существует…

Единственное, что приказал майор своим бойцам — это загодя, ещё до подхода Чадовича, аккуратно построиться в «коробочку»: три на три повзводно.

Сам Растов на своём командирском «Динго» занял место погибшего комвзвода Галушкина.

Замысел был в том, чтобы испарять породу посменно: сперва минуты две-три работают танки первой линии, затем — второй и, наконец, третьей. Ну а когда перегревает плазменные резаки третья, вновь вступает отдохнувшая первая.

Стоило танку Растова занять своё место в «коробке», как подала сигнал тревоги станция кругового обзора «Сармат».

Бдительная автоматика засекла приближение опасных целей с кормы.

— Что ещё за новости? — заволновался наводчик Кобылин.

— Сейчас поглядим, — проворчал Игневич, разворачивая по целеуказанию «Сармата» головку поискового визира.

Растов бросил взгляд на экран и, ни черта не разглядев за ледово-реголитовым муаром, распрямился на подножке своего командирского кресла сбоку от казённика пушки.

Теперь его голова оказалась в командирской башенке, куда был выведен обычный электронно-оптический перископ.

Простым устройствам Растов всегда доверял больше, чем сложным.

Он покрутил верньеры перископа…

Навёл на резкость…

И шумно, с облегчением выдохнул.

Танки «Шамшир» забыли занести в память парсера как «дружественные»! Система опознавала их как конкордианские и в каком-то смысле — но не в тактическом — была совершенно права!

— Что там, товарищ майор? — спросил Игневич, скрывая напряжение.

— У машинного интеллекта шарики за ролики заехали.

— Бывает… Главное, чтобы в нашу пользу.

Тем временем головной «Шамшир» выключил антигравитацию и опустился на пересыпанный мелкой крошкой ледник.

На планетоиде этот супертанк весил совсем немного. Иначе разрыхлённый регулярными корпускулярными бомбардировками лёд разошёлся бы трещинами, раскатился отдельными глыбами. Здесь же он послушно принял гусеницы широкогрудого «Шамшира», отозвавшись лишь долгой судорогой, от которой легонько перекатились ледяные крошки.

Растов впервые видел вблизи, воочию этот трофейный конкордианский танк, знатно разрекламированный обеими воюющими сторонами (в видеокоммюнике, конечно, видел).

И с немалым удивлением признался себе в том, что «Шамшир» ему неожиданно сильно понравился!

Танк больше не казался майору несуразно громоздкой горой много возомнившего о себе железа.

Его башня крутилась с завидной лёгкостью, углы бронирования корпуса виделись рациональными. Четыре плазменные пушки обещали безотказную и неотразимую огневую поддержку. А осознание того, что никакая расселина, никакое ущелье не остановят наступательный порыв гиганта, способно было нагнать страху даже на бывалых солдат врага.

Растову вспомнилось, как на новогодней, что ли, пьянке он с коллегами потратил долгий час на высмеивание «низколетающих»...

«Какое же мы были дурачьё! Даже не знали толком, какое чудо хаяли...»

— Вот мы и приехали, — с расслабленной, пенсионерской обстоятельностью сказал Чадович. — Теперь можно пилить, резать и жечь.

Всё-таки Лунин с Кунгуровым были правы. Танковый батальон Корпуса Стражей Мира на планетоиде имелся. Он был доставлен в каньон Удав танкодесантным кораблём проекта «Элан-Б». Оттуда военно-транспортные «Хастины» потащили танки прямо в кратер Лесбия — так что никаких следов гусениц на поверхности планетоида не осталось!

Затем, прямо из режима висения, «Хастины» выгрузили каждый танк в загодя отрытый машинами инженерно-сапёрной роты окоп. Каковые машины тоже доставили «Хастинами».

После чего все следы замели — сперва дюзами тех же незаменимых «Хастинов» на малой тяге, а потом вручную, силами сапёров.

А напоследок всё затянули сетями, задули маскировочной пеной, замаскировали реголитом.

Девятка «тэ четырнадцатых» роты Растова пересекала Лесбию по центральному озеру застывшей лавы, когда из угольно-чёрной тени, разлитой под южной скальной стеной, по ним ударили девятнадцать стволов.

Противник бил с малого расстояния, да, вдобавок, в борт.

И он, чёрт возьми, попадал!

— Полундра!

— Здесь «пятьдесят третий»! Меня зацепили!

— Клоны!

— Но откуда?

— Всыпьте им кто-нибудь!

— Суки-и-и!

— Разгерме!.. здец!..

У Растова был твёрдый приказ: использовать только управляемые ракеты «Шелест», не бить снарядами. Флотские командиры не хотели, чтобы все орбиты в космическом ущелье между Фраскиями в результате танкового боя оказались забиты прошедшими мимо целей снарядами и их осколками.

Но тут уж было не до приказов — на кону стояли жизни его танкистов и само выполнение боевой задачи.

В клонов полетели не только управляемые ракеты «Шелест», но и разноцветные очереди малокалиберных пушек, гранатомётов, а с пятисекундной задержкой — и бронебойные.

Напряжённый как пружина, Растов наблюдал за результатами обстрела, не забывая при этом командовать:

— Первый взвод, второй взвод, делай как я! Третий взвод: поддерживает огнём с места!

«Динго» вошёл в крутой вираж. Его сопровождала компактная стая из четырёх бронированных монстров («сорок второй» погиб под артналётом «Камбиза», «пятьдесят третий» — только что получил от клонов снаряд и стоял без хода, так что два взвода были представлены лишь четырьмя машинами).

На несколько секунд «Динго» потерял контакт с поверхностью, взмыл в пустоту и исключительно удачно пропустил под гусеницами серию клонских кумулятивных.

Огненные змеи разрывов бросились вдогонку за танком Растова. Но машина неслась в облаке хрустального тумана из противолазерного диспенсера, неслась прочь, и ни одна капля раскалённого металла не запятнала её камуфлированную шкуру.

Кобылин захватил в прицел крутой лоб клонского «Рахша» и угостил врага тремя сорокакилограммовыми гостинцами.

— Так его, Валя! — радовался Растов. — Без вазелина!

Да, это были «Рахши». Всего лишь «Рахши»! Старые, достаточно тихоходные средние танки.

Ни в чем не ровня «тэ четырнадцатым».

Но их было много — неожиданно много для такого удалённого безлюдья!

Они были вкопаны по башню.

Отлично замаскированы.

И укомплектованы отчаянными, озверевшими от холода и безнадёги пехлеванами. Людьми, проигравшими войну, которую они так самонадеянно считали выигранной ещё в феврале!

По жестокой арифметике боя спустя полторы минуты последний танк роты Растова должен был навсегда замереть с четырьмя пробоинами в башне, разменяв свою жизнь на три левофланговых клонских машины. Однако за восемьдесят две секунды до этого рокового мгновения заговорили плазменные орудия головного «Шамшира», который наконец-то протиснулся через тесный тоннель.

Подполковник Чадович, хоть и был в радиообмене неспешен, обстановку оценил мгновенно.

Первые заряды плазмы он истратил на поражение тех «Рахшей», которые не подвергались огневому воздействию растовских Т-14. А когда из туннеля выползли ещё четыре «Шамшира», Чадович приступил к массированному подавлению всей позиции.

Двадцать потоков плазмы обрушились на стену кратера над клонским танковым батальоном. Вместо того, чтобы зажаривать «Рахши» поодиночке, Чадович спустил на них дымящуюся, раскалённую лавину, блокировав саму возможность стрелять.

Это подарило «тэ четырнадцатым» драгоценные мгновения передышки и уравнение боя сразу же приобрело дружественный к русским машинам вид!

Растову, разбалованному наступательной операцией «Брусилов», хотелось бросить в эфир что-то вроде «Первая рота, вернуться к выполнению главной задачи, а этих пусть добивают «тэ десятые»!»

Но в тот день не шли за ними никакие Т-10, равно как и Т-12. Потому как второй батальон сейчас в полном составе наступал на выделенном ему участке ближе к кратеру Незванова, а Т-12 как раз поддерживали их наступление, двигаясь следом.

Ну а клоны могли в любую секунду оклематься и навертеть дырок не только в ценных машинах Растова, но и в боковой проекции «Шамширов». Так что это именно подполковник Чадович имел право сказать своим: «Вернуться к выполнению главной задачи, а клонов пусть добивают «тэ четырнадцатые»«.

В итоге именно танкам Растова пришлось довести совместные ратные труды в кратере Лесбия до логического завершения.

— Рота, внимание! Не расслабляться! Противника всё видят? Кто не видит, смотрите координаты в памяти парсеров... И — в темпе! В меню ещё горячие блюда, надо успевать!

Почти все Т-14 получили по попаданию от «Рахшей», но фатально пострадали лишь две машины — «пятьдесят третий» и «шестьдесят второй».

Обе потеряли ход, имели в экипаже раненых и могли похвалиться разгерметизацией боевого отделения. Кроме того, был полностью уничтожен (похоже, со всем экипажем) «Протазан» — зенитный танк из взвода управления.

Зато нечеловечески повезло командно-штабной машине К-20 из того же взвода — она отделалась лишь осколочными царапинами.

Офицерская честь требовала от Растова немедленно заняться помощью экипажам подбитых «тэ четырнадцатых» и аварийно-спасательными работами на груде металлолома, в которую превратился «Протазан». Требовала и в нетерпении стучала туфлей по трибуне.

Но острое чувство оперативной обстановки, неумолимое тиканье внутреннего хронометра гнали майора вперёд.

Любое промедление сейчас могло привести к гибели всей роты.

Ведь бой с «Рахшами» Корпуса Стражей Мира (вот же Лунин накаркал!) не имел никакого отношения к ближайшей задаче дня, а был лишь досадной помехой на пути к её выполнению.

А в ближайшую задачу входило уничтожение ТЗРК — тяжёлых зенитно-ракетных комплексов «Лагаш».

Ракеты этих комплексов держали под прицелом непроходимую стену минного заграждения. Из-за них погибли уже два тральщика, пострадали «Грифы» и именно из-за них ни один флуггер 2-го гвардейского авиакрыла с борта «Рюрика» не мог поддержать атаку 12-го полка.

Это значило, что Растов сейчас держит в своих руках ключ к успеху всей операции и его долг — не пролюбить его.

— Товарищ майор, проходы найдены! Обозначаю их флюоресцентными вешками! — это был Лунин, Кассандра в гермокостюме.

На старых картах Главдальразведки западная стена кратера Лесбия была обозначена как крутой трёхсотметровый вал. Вдобавок, обледенелый. Но, к счастью, за последние двести лет Фраский-Лёд многократно подвергался интенсивной метеорной бомбардировке — уже втайне от Главдальразведки. В числе прочих, два метеорита упали прямиком на западную стену Лесбии, частично разрушив её и расплескав лёд неопрятно оплывшими барханами.

Именно за счёт них, этих ледовых барханов, из центра кратера проломы не просматривались. Но Лунину на юркой командно-штабной машине К-20 удалось там всё как следует разведать и путь для танков отыскать.

«И не побоялся же, гадёныш», — с одобрением подумал Растов.

— Товарищ подполковник, — вызвал майор Чадовича, — пожалуйста, подберите моих орлов у разбитых танков. Я знаю, этим делом должна заниматься моя рота. Но время не ждёт. Можете считать это личной просьбой. Буду вашим должником.

Некоторое время Чадович молчал — по-видимому, прикидывал, как лучше взыскать с Растова упомянутый им должок. Наконец придумал:

— Подберу, конечно. Будешь должен три литра хреновухи. Муромской. Настоящей, крестьянской. А не этого говна серийного… Потому как у меня зреет юбилей… Ты, кстати, приглашён.

«Муромская хреновуха? Крестьянская? Это мы можем. Благо, Мирошник с Мурома,» — подумал Растов. Но, чтобы не сглазить, ответил Чадовичу предельно коротко и расплывчато:

— Попытаемся.

Вслед за тем майор приказал роте следовать на вешки Лунина, а сам призадумался над изведением «Лагашей».

Для любого танка зенитно-ракетный комплекс — лакомая, лёгкая цель. «Лагаши» с их шестиосными пусковыми установками размером в два железнодорожных вагона исключения не составляли. Так что сами по себе ТЗРК были врагом несерьёзным…

А кто «серьёзным? Серьёзным, а заодно и самым страшным врагом Растова сотоварищи была неизвестность.

Где размещены истинные позиции «Лагашей», а где ложные?

Неизвестно.

Сколько их вообще?

Неизвестно.

Точное местоположение в каньоне Удав даже таких огромных объектов как авианосец «Севашта» или фрегат «Гита» — и то под вопросом! Глубины у каньона были двести метров и более, до шестисот. Так что танки Растова, подойдя к краю каньона почти вплотную, по-прежнему клонские корабли визуально не наблюдали. Что уж говорить о пусковых установках зенитных ракет!

— Товарищ майор, нашим «Шелестам» целеуказание нужно. Разрешите запустить ракету-разведчик, — это был Игневич.

— Нужно-то нужно, Миша, но демаскируемся ведь.

— Да сколько можно тихариться?! — в голосе Игневича клокотало раздражение. — Мы уже, кажется, с этим перебрали!

— Не только в том дело, что демаскируемся, — с вкрадчивостью ведущего ток-шоу вступил в разговор деликатный Лунин. — Главное, разведзонд в габаритах «Шелеста» слабоват по оптике. Его собьют быстрее, чем он успеет вскрыть все позиции ТЗРК.

— Ты так говоришь, будто у тебя есть что предложить, — заметил Растов.

— Есть. Только выслушайте до конца. Предложение неуставное, — предупредил Лунин.

— Вперёд.

— Ускорение свободного падения на планетоиде — одна сотая земного. Я тут посчитал, что любая наша бронеединица может безболезненно прыгнуть вниз с двухсотметрового обрыва. Разгон силой тяжести будет таким медленным, что падение займёт порядка пятидесяти секунд и в момент касания с поверхностью вертикальная компонента скорости не превысит семи метров в секунду.

— В школе учились, товарищ капитан, — это был Игневич. — Понимаем.

— Так вот, с обрыва прыгну я, на своей К-20. Глаза и уши К-20 получше чем у любых «Шелестов». Поэтому за первые пятнадцать секунд полёта я вам отмаячу полную картинку. А как только получите от меня картинку, бьёте всеми «Шелестами» что есть.

Растов одобрительно крякнул.

— Вот эта часть плана мне нравится! Но ты-то как? Как назад?

— Никак.

— То есть?

— На пятидесятой секунде мы с К-20 падаем на дно каньона, резко разворачиваемся влево и уходим по каньону на юг. Драпаем, грубо говоря.

— То есть ты решил самоубиться, — недовольно резюмировал Растов.

— Почему же? В полете они могут достать меня только зенитной ракетой. Но её убойные элементы мою броню не возьмут… А на земле для меня опасны только «Рахши». Но ведь не обязательно же они там есть? — Лунин, казалось, рассуждал вслух.

— А про зенитки «Севашты» ты забыл? Да из тебя без диспенсера противолазерной защиты сделают отбивную по-сочински!

— Что это ещё за отбивная по-сочински?

— Это когда на гриле.

— Но альтернативы нет, — с улыбкой висельника заключил Лунин, отличник боевой и политической. — И вот ещё что: на моей стороне — ярко выраженный эффект внезапности.

Растов помолчал немного и согласился.

— Приказываю начинать… хм… падение.

Штабная машина К-20 стрелой вылетела за край обрыва и медленно, словно во сне, начала своё нисхождение в преисподнюю каньона.

Растов очень волновался, хотя и не подавал виду. Вся эта идея, чёрт возьми, представлялась ему скверной!

Но надо было отдать должное соображалке Лунина: толк в этом сомнительном предприятии имелся. На машины роты сразу же хлынули потоки такой нужной информации — парсеры прямо-таки обжирались ею!

От панорамы, переданной с борта К-20, захватывало дух!

В северной стороне каньона, над непривычно близким горизонтом, возвышалась башня главного калибра линкора «Камбиз».

Перед линкором затаились танкодесантный корабль проекта «Элан-Б» («Он и доставил на планетоид Корпус Стражей Мира», — сообразил Растов) и по-клонски основательный эскадренный тральщик «Сашав».

Ещё ближе, едва различимые, простёрлись вдоль стен каньона две корабельные стоянки, закрытые маскировочными сетями.

Одна из них была пуста. В другой золотились дюзы фрегата.

Сбоку уходил на восток особенно глубокий и глухой отнорок.

В нём, судя по всему, стоял ещё какой-то корабль, но информация о нём была недостаточно детальна, так что с опознанием имелись проблемы. Впрочем, по мнению флотских, «Гита» тоже присутствовала в каньоне и следовало предположить, что там стоит именно она.

А совсем близко — казалось, К-20 пролетает прямо над ним — серел авианосец «Севашта».

Как и положено тяжёлому авианосцу, он состоял почти сплошь из бескрайней лётной палубы — и лишь кормовая часть была занята зализанной надстройкой, обрамлённой четырьмя пилонами с орбитальной двигательной группой.

Десятки спонсонов, засеянных башнями зенитной артиллерии и пусковыми установками ложных целей, терялись на фоне грандиозных бортов корабля-космодрома. Но скромные размеры башен ПКО не вводили Растова в заблуждение — любая из этих пушек могла уничтожить командно-штабную машину Лунина серией метких выстрелов за пару секунд.

Оставалось надеяться лишь на то, что свободнопадающая бронемашина К-20 едва ли входит в список типовых целей клонских зенитчиков и, стало быть, отсутствует в памяти систем управления оружием. Из-за чего на опознание и выработку решения уйдёт время, может быть даже целая минута. А это именно те шестьдесят секунд, которых с лихвой хватит Лунину, чтобы достичь земли и выйти из сектора обстрела.

И, наконец, уже по другую сторону от К-20, в полукилометре по каньону к югу, имелся ещё люксогеновый танкер какого-то клонского военфлотского проекта. До которого Растову, если честно, не было никакого дела.

Все эти данные про диспозицию эскадры «Сефид» были, конечно, весьма ценны. Но…

— Но где же эти долбаные «Лагаши»?! — Не выдержал Растов. — Лунин, прокомментируй.

— Ищем, товарищ командир, — голос капитана выдавал крайнее напряжение. Он тревожно дребезжал и доносился будто через полгалактики. — Они, сучки, все в холодном режиме. Не излучают ни хрена!

— Но они же огромные! Их должно быть видно невооружённым глазом!

— Рельеф очень сложный. Складки, расселины… Хорошо вижу только прямо под собой. А дальше — так, не особо… Ну ничего, я их сейчас спугну, — решился капитан.

И не успел Растов закричать «а-атставить!», как пушка в приземистой башне К-20 метнулась вправо и влепила длинную очередь бронебойно-трассирующих прямо в корму «Севашты»!

Еле заметные искорки разрывов наглядно проиллюстрировали исполинские масштабы клонского авианосца.

Казалось, спящий великан даже не заметил булавочных уколов.

Но уже через секунду стало очевидно: заметил.

И не только он.

Два протяжённых спонсона в корме авианосца, утыканные установками ПКО, осветились серией вспышек.

Между авианосцем и неопознанным летающим объектом, как была классифицирована машина К-20 клонскими комендорами, встала стена разрывов разномастных противоракетных ловушек.

Также на машину Лунина обрушились импульсы зенитных лазеров. Но из-за того, что очередь снарядов, выпущенная из отвёрнутой на борт и частично в корму пушки придала ей дополнительное ускорение в двух плоскостях, К-20 изменила траекторию и одновременно с этим закрутилась штопором.

Импульсы лазерпушек прошли мимо.

— Я бы Лунину орден дал за смелость! — воскликнул впечатленный Игневич.

— А я за дурость, — буркнул Кобылин.

— Я думаю, он и без ордена счастлив будет, если внизу на все колёса станет, — заметил Растов, играя желваками. Майор волновался: Лунин явно попал в передрягу, хотя ещё и не осознал этого, а помочь ему чем-либо Растов ну никак не мог!

В радиообмене вновь появился Лунин.

Он пребывал в радостном возбуждении.

— Есть ТЗРК! Заработали! Ловите координаты!

— Спасибо, век не забудем, — ответил Растов.

Он поймал себя на мысли, что отвечает Лунину как ожившему покойнику. *Временно* ожившему покойнику. В глубине души он не верил, что вся эта авантюра с полётом по пологой параболе может кончиться для его заместителя хорошо или хотя бы не очень плохо.

В общей сложности удалось вскрыть четыре батареи «Лагашей».

Все свои тяжёлые ЗРК клоны разместили весьма изобретательно.

Две позиции были привязаны к фрегату «Гита» (да, этот был именно тот фрегат, что занимал глухой и тёмный аппендикс каньона — К-20 твёрдо идентифицировала его по сигнатуре радаров). Таким образом выходило, что эти пусковые установки «Лагашей» прикрыты высоким бортом фрегата и защищены его же средствами объектовой ПКО.

Третья позиция находилась по левому борту «Севашты», а четвёртая — затаилась на дне похожего на амёбу провала под пустой стоянкой напротив фрегата «Ахваз».

Все танки Растова немедленно выпустили «Шелесты». Но не успели ракеты пройти даже первый километр, а майору уже было ясно, что надёжно накрыть все шестнадцать пусковых установок не выйдет.

А сколько выйдет?

В последовавшей сверхбыстрой дуэли средств защиты и нападения, которая разыгралась над каньоном, двадцать один «Шелест» был сбит.

Остальные взорвались в районе целей.

Но «взорваться в районе целей» не всегда означает цель поразить…

Как бы там ни было, в ту секунду Растова больше всего беспокоила судьба отважного Лунина и его экипажа. Майор приказал Помору двинуть «Динго» к краю обрыва — так, чтобы видеть дно каньона в районе падения К-20.

Они успели в самую последнюю секунду.

Штабная машина, которую башенному стрелку удалось худо-бедно стабилизировать, выпуская очереди снарядов в направлении, противоположном вращению, слёту ударилась левым боком о заледенелый грунт…

Подпрыгнула…

Снова ударилась, на этот раз о пятиметровый валун…

…И, пробалансировав на колёсах одного борта, К-20 завалилась набок!

В таком положении командно-штабная машина продолжила скользить вперёд. Учитывая мизерную силу трения, это могло бы продолжаться ещё долго. Но вот К-20 врезалась во внушительный ледяной сталагмит и, наконец, остановилась.

— Лунин, доклад! — потребовал Растов, стараясь, чтобы его голос звучал буднично.

Однако ему никто не ответил.

В то же время мичман Игневич мрачным тоном резюмировал:

— Товарищ майор, мы по «Лагашам» как-то не шибко здорово отстрелялись. Я тут обобщил данные с борта ракет… Получается — девять пусковых ещё в строю.

— Многовато, м-мать их клонскую за ногу.

— Вот именно.

— И что делать будем?

Решение озарило Растова за доли миллисекунды:

— Что делать, что делать… Прыгать!

Ну конечно же: надо бросить танки вперёд, в каньон, вслед за Луниным!

Во-первых, так они помогут капитану, если он, конечно, ещё жив.

Во-вторых, чем ближе к ТЗРК, тем выше вероятность с ними разделаться…

Да, опасно.

Да, похоже на рождественский ужин в дурдоме. И начальство взвыло бы, заикнись он о подобном. Легко жить тому, кто нахален как ворона, дерзок и безрассуден. Об этом ещё Будда ученикам говорил!

Но если смотреть на вещи непредвзято… а почему он, сын Председателя Растова, не может себе позволить смотреть на вещи непредвзято?

— Рота, ориентирую! — взревел Растов. — Уцелели девять пусковых ТЗРК. Задача: сблизиться, уничтожить огнём и гусеницами. Для этого: прыгаем в каньон!

Выждав пару секунд, чтобы подчинённые переварили эту, самую экстравагантную порцию информации, майор более спокойным голосом добавил:

— Перед прыжком примите во внимание два момента. Первый: скорость отрыва должна быть небольшой, километров двадцать. И второй: проявите терпение, огонь в полете не открывайте. Импульс отдачи дестабилизирует машину, можно приземлиться на крышу… Как поняли?

— Товарищ майор, вы прямо как из кино, — сказал, смиряя испуг, Ченцов — последний оставшийся в строю взводный командир из трёх (Осокин выжил, но после боя с «Рахшами» обезлошадел).

Остальные радовались молча.

Полёт стотонных русских танков на дно каньона Удав проходил под аккомпанемент цепи рушащихся костяшек тактического домино.

С борта «Белоруссии» сразу же засекли поражение половины «Лагашей» и пропорциональное падение огневых возможностей ПКО дальней зоны.

Не медля ни секунды, на минное поле набросились тральщики специализированной постройки и импровизированные разградители на базе канонерских лодок «Андромеда KS».

В то же время две эскадрильи — штурмовиков «Белый ворон» и истребителей «Орлан» — получив координаты первого проделанного тральщиками прохода, едва не цепляя боевыми подвесками ледяные холмы, помчались на выручку танкам 12-го полка.

Ну а танкисты подполковника Чадовича и второй роты на танках Т-12 (эти обошли кратер Лесбия стороной, протиснувшись вдоль ледника Алмазный) вышли на гряду высот, откуда открыли беглый огонь, по мере сил поддерживая отвагу и безрассудство чудо-богатырей Растова.

Тяжелее всего для майора оказалось выполнить собственный приказ и в течение пятидесяти семи секунд, а именно столько заняло их падение в бездну, не осыпать снарядами ненавистных клонских инсургентов.

Сейчас, когда их корабли и флуггеры, боевые машины и серебристые фигуры Растов видел воочию, руки сами тянулись к органам управления огнём…

Кровь погибших товарищей, погибших уже после победы, взывала к отмщению. Ведь её пролитие казалась вопиюще несправедливым даже на фоне несправедливости всякой войны…

Посадка вышла мягкой. Всё благодаря умнице Помору, который загодя раскрутил гусеницы в точности до той скорости, с которой им предстояло соприкоснуться с землёй.

Полетели в стороны голубые искры, снежная пыль, неясного происхождения (завозной?) щебень…

«Динго» сразу же направился к лежащей на боку командно-штабной машине Лунина.

— Игневич, готовься к выходу! — приказал Растов. — Кобылин, предупреждаю, будет разгерметизация.

— Да ясен пень будет, если Игневич выходит, — проворчал вечно недовольный наводчик.

Помор остановил «Динго» впритирку к К-20 Лунина.

Растов готовился прикрыть Игневича огнём пулемётов, а Кобылин загнал в пушку осколочно-фугасный с установкой на картечь, чтоб если сунется какой поганый спецназ «Скорпион», так сразу и высказать ему наболевшее на языке грубой силы.

Мичман проверил герметичность скафандра и, сопровождая свои действия каким-то незнакомым Растову старческим кряхтением, а то, пожалуй, и кудахтаньем, открыл люк.

С пивным шипением воздух покинул боевое отделение танка. Растов с Кобылиным очутились в негостеприимном межпланетном вакууме.

Игневич сделал слишком резкое движение и… вылетел из машины сразу на пять метров вверх.

Это было бы комично, если б не смертельно опасно. Ведь могут же подстрелить!

Но имелся и плюс: с высоты Игневич ещё раз внимательно оглядел окрестности К-20 и удостоверился, что врагов поблизости нет.

К огромной радости Растова в эфире прорезался Лунин.

— Лежим на боку… Корпус пробит, разгерметизирован… Саидов убит… Я блокирован упавшей стойкой… Остальные не отзываются…

Скрывая радостное возбуждение, Растов как мог спокойно спросил:

— Почему раньше молчал?

— Не мог… наладить.

— Слушай, мы сейчас рядом с твоей машиной… Как думаешь, если мы её на колёса поставим, будет лучше или хуже?

— Мне лично — лучше. Про ребят — не знаю.

— Тогда потерпи немного, сейчас организуем.

При помощи Игневича завели трос, сдали немного назад и К-20 приняла своё привычное положение «к лесу задом к Растову передом», как пошутил Помор.

Затем Игневич помог Лунину вылезти.

Из лунинского экипажа подали голос ещё двое: Кисляков и Дородин. Они были живы, хотя и зажаты деформированным оборудованием.

В растовский «Динго» вся эта героическая троица, конечно, влезть не могла.

Поэтому было решено: Лунина — в «Динго», остальных — в другие машины.

От этого приказа никто в восторг не пришёл — лишние люди на борту, развернуться негде, теснота и неудобство. Но вслух, ясное дело, не роптали.

Растову вдруг вспомнилось, как он, в такой же точно тесноте, вёз спасённую из лап чокнувшегося заотара Нину… Но он отогнал это сладостно-тревожное видение прочь. Воевать гораздо легче, когда мир, где существуют атласные простыни цвета молочного шоколада, ванны с солью и дорогие вина объявлен параллельным и практически несуществующим.

Стоило Лунину занять место в башне «Динго», скрючившись на броневом кожухе автомата заряжания, как подоспевшие штурмовики выпустили по клонам тридцать шесть увесистых «Мурен».

Авианосец «Севашта» и тяжёлые ЗРК немедленно огрызнулись гигаваттами энергии и десятками тонн смертоносной стали.

В эфире появился Зуев:

— Растов, если уж ты изволишь летать на танках как на флуггерах, — начал комбат с нескрываемым удовольствием, — поспеши немедленно помочь своим пернатым собратьям и подави наконец эти проклятые «Лагаши».

— Вас понял, приступаю к выполнению, — отчеканил Растов. И продолжил, уже почти задушевно:

— Также считаю целесообразным спустить сюда «Шамширы». Их там, на бровке каньона, легко перещёлкают. Слишком крупные и медленные.

— Передам Чадовичу, пусть сам решает, — нехотя ответил Зуев. Чувствовалось, что комбат боится отвечать в случае чего за «Шамширы», потерянные в ходе непредусмотренного планом манёвра. Танки раритетные, можно сказать коллекционные, начальство на них смотрит как на цацу…

Более ничего не препятствовало погружению Растова в пучину боя с головой.

За кормой командирского «Динго» чернел многогорбый верблюд люксогенового танкера «Хура». Поскольку никто не сомневался в том, что поле боя рано или поздно останется за русскими, танкер сразу полагали своей законной добычей и не обстреливали.

Дальше по каньону на необхватных посадочных опорах стоял пресловутый «Севашта». Слева от него, закрытые ледяными буграми, навалом пустых боеукладок и маскировочными сетями, прятались «Лагаши».

Но до них ещё надо было доехать, чтобы расстрелять их в упор или раздавить гусеницами, а «Севашта» уже был как на ладони — стреляй не промахнёшься! Поэтому пока рота Растова рвалась к «Лагашам» вдоль левой стены

каньона, орудия «тэ четырнадцатых» непрерывно изрыгали огонь и сталь.

Снаряды рвались на кормовых спонсонах авианосца, приводили к молчанию лазерпушечные установки, дырявили фравахар — государственный герб Великой Конкордии в виде крылатого солнца. (Фравахары, выполненные в виде нарочито архаичных бронзовых отливок, клоны крепили и в носу, и в корме своих боевых звездолётов.)

Растов не знал точных показателей бронирования «Севашты», да и не факт, что точные данные по нему вообще были вскрыты разведкой. (Конкордианцы всегда разводили вокруг своих кораблей такую секретность и запускали в оборот столько дезы, что Генштаб ВКС до самого конца войны не знал даже точного и полного перечня клонских авианосцев!) Поэтому майор не был уверен, удаётся ли его танковой пушке прошивать насквозь все слои защиты вражеского корабля. Казалось, для «Севашты» все их огненные посягновенья — булавочные уколы.

А ведь Растов помнил, что после решения первой задачи — подавления «Лагашей» — он должен всемерно способствовать выполнению второй и главной. Русским танкам следовало — ни много ни мало — заставить вражеские звездолёты покинуть укромный каньон, чтобы их наконец мог изорвать в клочья главный калибр линкоров и торпеды лихих фрегатов…

По сути, «Динго» с другими Т-14 играли роль охотничьей своры, призванной выгнать медведя из берлоги.

Вдруг снаряд, выпущенный соседним танком, прошёл мимо очередной зенитки и угодил в одну из многочисленных дюз, золотившихся хризолином на серой броне кормового среза.

Полыхнул взрыв — да такой мощи, что «Динго» подбросило.

Разлетевшаяся на куски дюза пронеслась над танками косым метеорным дождём. Из рваной дыры хлынула бурлящая, дымящаяся жидкость — вероятно, содержимое контура охлаждения.

— Так вот куда надо бить! — обрадовался Кобылин. — Разрешите, товарищ командир?

— Можно.

Кобылин принялся азартно обстреливать одну из пяти огромных дюз «Севашты».

Увы, ничего похожего на уже виденный метеоритный дождь ему добиться не удалось. Наводчик громко ругал судьбу, а Растов молча думал о том, что слишком сильный взрыв это тоже плохо и, возможно, их ангелы-хранители именно сейчас стараются вовсю.

Интересно получилось с флуггерами, которые прилетели поддержать атаку танкистов.

Ракеты «Лагашей» загнали их на сверхмалые высоты, прямо в каньон. Только там, едва не цепляя плоскостями обледенелые обрывы и причёсывая брюхом гребни торосов, они могли чувствовать себя в относительной безопасности.

Поэтому два эшелона атакующих танков — «тэ четырнадцатые» и «Шамширы» — двигались в самом тесном сопровождении с воздуха. Зонтик из тридцати штурмовиков и «Орланов», изрыгающих огонь и огненные кометы ракет, над новейшей бронетехникой Великорасы — такое великолепие просилось прямо на батальное полотно.

И клоны дрогнули!

Когда Растову уже показалось, что, даже заехав прямиком на посадочные опоры «Севашты», они не смогут вынудить к бегству флегматичный гигант, авианосец пришёл в движение.

Без малейшей тряски он вдруг оторвался от дна каньона и взмыл ввысь сразу на десятки метров, поддерживаемый столпами голубого плазменного выхлопа.

В эфире это зрелище нашло благодарных комментаторов.

— Улепётывают!

— Скатертью дорожка!

— И правильно, пошли н-на!

Растов тоже вздохнул с облегчением. Огромное число неподавленных зениток по левому борту портило ему весь боевой настрой, ведь сейчас его танкам предстояло давить позицию «Лагашей». А эта задача, по сути достаточно тривиальная, из-за близости зубастого «Севашты» превращалась в сложную и чреватую большими потерями.

Однако майор рано обрадовался.

Вместо того, чтобы набрать скорость и убраться подальше, авианосец отполз вдоль каньона до траверза фрегата «Гита» и, задиристо качнувшись, развернулся на русских своим стальным рылом.

Ни дать ни взять — акула в атаке!

«Тэ четырнадцатые» обрушились на хрупкие пусковые установки «Лагашей»…

Носовые батареи «Севашты» разразились фотонным смерчем…

Слаженно ударили плазмопушки «Шамширов»…

Битва входила в свой апогей.

Растов с наслаждением всадил серию осколочно-фугасных в чёрный парус радара «Лагашей». В тот же миг проскочившее над головой звено штурмовиков очередями автоматических пушек заткнуло самую опасную батарею на карнизе нижнего бронепояса «Севашты»…

В итоге командир авианосца отказался от своего отважного намерения вести дуэль с русскими танками. «Севашта» стремительно набрал высоту и уполз куда-то на север.

Настроение майора резко пошло в гору.

В эфире появился Зуев, его голос был хриплым и, чего уж там, сердитым.

— Растов, воюешь молодцом! Но не увлекайся, слышишь?!

— Слышу, слышу, — пробубнил Растов.

— Дальше по каньону не иди, — продолжал Зуев. — Выкуривай «Гиту» из её берлоги. Огнём выкуривай! И стой, жди подкреплений.

— А может, сразу до «Камбиза» рвануть, а, товарищ подполковник? — несмотря на интонации спокойного, бывалого удава, Растов был действительно опьянён боем, это обстоятельство чуткий Зуев очень верно поймал.

— У «Камбиза» ГК — восемьсот миллиметров. Он даже если холостым даст — тебя в космос нахер сдует! — сказал Зуев. — Главное, что «Севашту» с насеста сковырнули. «Камбиз» за ним сам потянется, как телёнок за мамкой. Твоя цель — ближайший фрегат. То есть «Гита».

— Ну фрегат так фрегат, — вздохнул Растов.

«Гита» оказалась ещё опасней «Севашты».

Казалось бы, что там того фрегата? Четыреста метров стальных кишок под тонкой титанировой шкурой. Сорок шахт ракетных и торпедных пусковых установок — в такой ситуации для танков совершенно неопасных. Сотня усталых, деморализованных, плохо питающихся людей, каждый из которых не в силах дождаться ночи, чтобы хоть во сне наконец обрести химерическую свободу от опостылевших оков присяги, долга, обязательств…

Но если большинство других фрегатов для самообороны располагало лишь лазерными зенитками вроде тех, что стояли на авианосце «Севашта», то «Гита», модернизированная накануне войны по проекту «Улучшенный Киш», имела в своём арсенале три спарки автоматических стосорокамиллиметровых орудий.

Для сравнения: рота Растова после понесённых потерь тоже располагала шестью стволами достаточно близких по характеристикам пушек. Выходила, чёрт возьми, честная дуэль с яркими звёздами в секундантах!

«Белые вороны» расстреляли по «Севаште» боезапас до последнего бронебойно-зажигательного и убрались восвояси.

«Орланы», гордые обитатели граничного слоя Х-матрицы, выжгли всё топливо и тоже были таковы.

Оставались ещё «Шамширы» и их многочисленные плазмопушки. Но минимальный загабаритный радиус излучения эмиттеров щита у проклятой «Гиты» был всего-то двадцать с небольшим метров. А значит, ей было достаточно приподняться работой днищевых дюз на высоту девятиэтажки, чтобы безо всякой опасности для своей устойчивости закрыться от плазмы «Шамширов» коконом непробиваемого поля.

Автоматические пушки «Гиты» пропахали перед «Динго» глубокую борозду, осколки посекли навесное оборудование, пятый снаряд серии ударил в левую скулу башни…

От сотрясения в танке что-то жалобно заскрежетало.

Мигнули экраны.

Протяжно заныл привод, затих и… башня остановилась! Кобылин отчаянно выругался.

Растов принял решение мгновенно.

— Помор, башню заклинило! Наводимся корпусом!

«Динго» резво крутнулся на месте. Пушка грубо навелась куда-то в середину корпуса «Гиты» и Кобылин немедленно выстрелил.

К сожалению, попали они совсем не туда, куда следовало бы. Вместо орудийной башни их снаряды раскурочили радиатор системы охлаждения. Вещь, конечно, ценную, но в бою не критичную.

— Назад! Все назад! — заорал Растов.

Но из шести танков роты только четыре смогли выполнить его приказ.

Из-за меткого огня «Гиты» танк номер 44 остался без ходовой, а машина комвзвода Ченцова застряла под рухнувшим ледяным карнизом…

В ответ ударили плазмопушки «Шамширов» Чадовича. Но плазма лишь без толку расплескалась по каньону, отразившись от силовых щитов неугомонного фрегата.

Убравшись с линии огня «Гиты» за выпирающий из стены каньона протяжённый каменный лоб, экипаж Растова смог посовещаться в относительно спокойной обстановке.

— Надо вырубить его щиты, — сказал Помор.

Растов не спорил.

— Ясное дело! — воскликнул он. — Но где эмиттеры? Целиться куда?!

— А мне почём знать? Нас такому не учили.

— Меня, как выясняется, тоже.

Неожиданно заговорил Лунин — он успел немного прийти в себя. Хотя голос у него был как у сильно пьяного гражданина вечером пятницы.

— Надо… расстрелять генератор щита… он… сильно греется… значит… на корпусе… должны быть… панели охлаждения.

Лунину возразил Игневич.

— Греется-то греется. Только в лобовой проекции мы его совсем не видим. Целиться надо в носовые эмиттеры щита.

— Ну а эмиттеры где? — осведомился Растов.

— Их под обшивкой не видно. Но по инфракрасному каналу должны проявляться. Такие… вроде как крестики.

— Крестики? — переспросил Кобылин. — Горячие?

— Наоборот, холодные. Там жидкий гелий циркулирует. Сверхпроводимость и всё такое, — пояснил Игневич.

Эту мысль Растов донёс и до других экипажей роты.

В последовавшем за тем скоротечном огневом бою трём танкам удалось захватить единственное обнаруженное тепловизорами холодное пятно ровно по центру покатого лба «Гиты» и отправить туда добрую порцию стали. «Динго» в этом соревновании не участвовал по причине поломки башни и поддержал вылазку роты беглым огнём куда Бог пошлёт.

Растов с Игневичем сопровождали каждое попадание в область холодного пятна азартными матюгами. Однако визуально ничего не менялось. Если, конечно, не считать фонтанов искр — голубых, серебристых, изумрудных — что сыпались из новых пробоин.

Наконец Растов сообразил, что выключение носового сегмента щита правильнее всего протестировать выстрелом плазменной пушки.

— Товарищ подполковник, — обратился он к Чадовичу, — ваша помощь нужна. Мы тут, можно сказать, научный эксперимент проводим.

— Эксперимент?.. Ну-ну. Что надо делать?

— Стреляйте по носу фрегата… Мы, кажется, сняли защитное поле!

Чадович не разделял веры Растова в чудо. Но просьбу всё-таки выполнил.

И — ура!

Триста тысяч раз ура!

Все заряды плазмы прошли!

Нет, искалеченная «Гита» не поспешила исчезнуть в облаке взрыва. Однако сожжённые носовые дюзы и обзорный радар заставили командира фрегата считаться с танками друджвантов.

Фрегат немедленно перенёс огонь на танки Чадовича.

Потрёпанная рота Растова получила передышку и, воспользовавшись ею, наконец-то смогла сосредоточиться на расстреле зловредных орудийных башен «Гиты».Уже пора было начинать экономить снаряды. Но все понимали: сейчас нельзя. Самоубийственно даже!

А проклятые башни «Гиты», оказывается, были забронированы почище самих «тэ четырнадцатых»!

Правобортовая получила одиннадцать прямых попаданий. Но всё равно нагло продолжала вести огонь!

Что же до плазмопушек «Шамширов», то и они, как оказалось, не могли прожечь такую основательную конструкцию.

Да тут ещё, как назло, безумный мятежник Гайомарт (а впоследствии оказалось, что на борту фрегата в ту секунду находился не кто иной, как этот культовый клонский фанатик) повёл фрегат в лобовую атаку!

На утомлённые русские танки надвигался не просто стальной монстр весом в полмиллиона тонн, а стальной монстр, оседлавший огненный вал — переотражаясь от стен каньона, впереди фрегата неслась плазма маршевых термоядерных реактивных двигателей.

Танкам Растова было суждено попросту сгореть в этом передвижном аду…

Но их спасли. Спасли аутсайдеры наступления! Те самые «тэ десятые» комбата-2 Жевнёва, которых сперва накрыл «Камбиз», а потом остановили глубокие расселины вокруг кратера Незванова.

Выиграв тяжёлый бой с северной засадой Корпуса Стражей Мира, второй батальон по наведённым мостам прошёл расселины, скатился по леднику Алмазный к каньону и ударил по «Гите» в двадцать пять стволов.

Огрызнуться «Гита» могла только четвёркой лазеров защиты кормы, в то время как бронебойные снаряды «тэ десятых» легко дырявили и двигательные группы, и ракетные шахты фрегата.

Перед Гайомартом встал выбор: погибнуть, протаранив благообразно парящий строй роты Чадовича, либо бесславно бежать.

Возможно, Гайомарт стоял за геройскую гибель. Но у фрегата был свой командир — первый на мостике после Бога. И он выбрал спасение экипажа.

«Гита» круто набрала высоту и, поймав в корму ещё с десяток снарядов, умчалась.

— Вот про такие коллизии и говорят «Дали прикурить», — сказал Растов, широко улыбаясь.

— Интересно, что такое Гита? — спросил Кобылин у пространства.

— Женское имя, — ответил Помор.

— Откуда ты знаешь?

— Люблю смотреть клонские каналы по визору. Ну, до войны любил… Там женский состав всегда такой ядрёный был! Так вот по каналу «Первый Благочестивый» показывали сериал «Бедная Гита», про крестьянскую девушку, которая пешком идёт в город учиться. Поступает там в пединститут… А тут один преподаватель такой видный, с усами… Но женатый… Короче, серий двадцать просмотрел.

Лунин вежливо дослушал излияния Помора и выдал сухую справку:

— В данном случае Гита это название конкордианского города на планете Укбар.

— Что теперь-то, командир? — спросил Игневич.

— Не знаю, — ответил Растов. — Хотелось бы надеяться, что ничего.

Вслед за «Гитой» прочь из каньона рванул фрегат «Ахваз».

Разрывая в клочья камуфляжную сеть и ведя бешеный, но неприцельный огонь по затянутому снежной взвесью ложу каньона, «Ахваз» поднялся на четыре километра и начал разгон для ухода в Х-матрицу…

Не тут-то было! Строгий окрик Гайомарта с борта «Гиты» призвал командира «Ахваза» вступить в бой с флуггерами друджвантов. Ослушаться тот не посмел.

По всей логике теперь должен был взлететь линкор «Камбиз». Но его командир отчего-то медлил…

Эти минуты неопределённости измотали Растова почище, чем сам бой. Майор привык доверять командованию и всерьёз не думал, что его уполовиненную роту могут бросить дуэлиро-

вать с «Камбизом»... Но жизнь — она ведь богаче наших представлений о ней. Растов знал это как никто.

Поэтому какой-то частью своей бронетанковой души он был готов к дуэли с «Камбизом». Дуэли, проигранной с первой секунды...

Однако вместо «Камбиза» на поле боя внезапно возникли цели куда более соразмерные.

Казалось, что появляются они из ниоткуда — отвор тоннеля, выходящего из стены каньона в районе бывшей стоянки «Гиты», был превосходно замаскирован по-собачьи свисающим языком ледника.

Но в первую секунду всем было безразлично, откуда они взялись.

Понять бы, *что* это!

Автоматика танка быстро установила, что перед ними многоосные транспортёры, но не смогла определить их модель и, следовательно, назначение.

Ясно было, что машины клонские. Но служат ли они пусковыми установками баллистических ракет или водовозами, командно-штабными машинами или модулями передвижного госпиталя? Кто знает!

Танки Растова быстро распределили между собой цели и сопровождали их с хищным вниманием. Но с приказом на открытие огня майор медлил.

— Командир, уйдут ведь! — волновался комвзвода Ченцов, чей танк был к этому времени вытащен из-под завала «Шамширами». — Разрешите стрелять!

— Не разрешаю.

— Но почему?! Почему?!!

— А вдруг мирное население?

— Да откуда оно здесь возьмётся?!!

— Неважно откуда. Стрелять без идентификации — не будем, — с мрачной степенностью постановил Растов.

Вклинился Лунин:

— Тогда такое предложение: пустить за ними два танка. Пусть расстреляют из пулемётов ходовую головной машины. И вреда никакого, и поехать они никуда уже не смогут! Будут вынуждены ждать, пока мы возьмём их в плен!

С этим здравым предложением Растов готов был бы согласиться. Если бы не «Камбиз».

Отправленные в погоню за клонскими машинами танки почти наверняка подставятся под огонь кормовых батарей клонского линкора. А рисковать своими экипажами ради того, чтобы пофорсить перед клонами... Нет, этого майор не хотел. Нафорсился.

Вдруг, пронесшись между «Динго» Растова и ченцовским «пятьдесят вторым» на высоте полёта саранчи, на мониторах возник угловатый «Кирасир» редкой модификации «Nachtvogel» от европейской космоверфи «Daimler FRB».

Десантно-штурмовой флуггер гнался за уходящей колонной неопознанных колёсных транспортёров. Не прекращая поступательного движения, «Кирасир» развернулся кормой к колонне, откинулась десантная аппарель, в глубине транспортного отсека забились огоньки. Осназовцы молотили из автоматических пушек.

Плотный поток снарядов перерубил третий транспортёр, за ним — второй.

Кто бы там ни был на борту шустрого «Кирасира», по поводу «гражданских в колонне» он, в отличие от Растова, не рефлексировал.

— Вот это орёл! — одобрительно осклабился Помор.

Но в азарте погони пилоты «Кирасира» забыли о том, о чем хорошо помнил Растов: о восьмёрке гигаджоульных лазеров защиты кормы на линкоре «Камбиз».

«Кирасир» был для них слишком лёгкой целью. И, когда бортстрелки русского флуггера собрались разделаться с головным транспортёром, зенитчики линкора нажали на спусковые педали...

Затаив дыхание от внезапности увиденного, экипаж Растова наблюдал как «Кирасир» потерял огромный кусок обшивки из правого борта и, перевернувшись два раза, рухнул на дно каньона.

Если бы он взорвался, разлетевшись на тысячу мелких кусочков, за Растовым ещё оставалась бы свобода выбора. Но искалеченная машина не развалилась — а значит, у неё на борту могли оставаться выжившие. Их надо было подобрать.

— Ну что же, Лунин, — вздохнул Растов, — придётся нам принять твоё предложение. Но рисковать будем все, чтобы по-честному... Рота, внимание! Направление — упавший «Кирасир». Вперёд!

Но едва успели танки сдвинуться с места, как в наушниках Растова зазвучал незнакомый голос.

— Говорит майор госбезопасности гм-гм... Илютин. Вызываю командира танков гмгм... Т-14.

Это «гмгм» было похоже на звуки, издаваемые конём. Растов, ни разу не конеборный, был уверен, что Илютин и похож, ну хотя бы чем-то похож на коня.

— Здесь майор Константин Растов. Командир первой роты тяжёлого танкового батальона. Слушаю вас.

— Растов? Гмгм... Рад знакомству. Я с «Кирасира»... Вы, наверное, видели.

— Да, конечно. Уже идём к вам на предельной скорости!

— Здорово, что на предельной. Но... гмгм... в этом нет необходимости.

— Вам помощь не нужна? — уточнил Растов.

— Не нужна. Сами вылезем. — Твёрдо сказал Илютин.

Майор прямо опешил. Если не нужна помощь, зачем же этот «гмгм» вышел на связь?!

Илютин, к счастью, не стал скрывать своих чаяний:

— Прошу вас повернуть направо и блокировать тоннель, из которого выехала клонская колонна.

— Принял. Если кого-то увидим — что? Огонь на поражение?

Судя по тому как стрелки «Кирасира» минуту назад обошлись с колёсными транспортёрами, Растов ожидал ответа «Конечно, мочить их, сволочей!». Но Илютин и тут удивил:

— Никаких... гмгм... поражений! Всех разоружать и брать в плен.

— Так точно!

Танки Растова не успели свернуть в пятисотметровый аппендикс, ранее служивший убежищем для «Гиты», как им навстречу из-за обваловки флуггерного капонира выскочили легковые мобили. С десяток где-то.

Выполняя пожелания Илютина, «Динго» дал предупредительный выстрел дымовым снарядом. Все танки роты разом включили боевые прожекторы и дважды мигнули ими. Мол, сливайте воду, мужики.

Один из мобилей попытался улепетнуть. Но танк с бортномером 63 ловко перерезал ему путь.

Мобиль вильнул вбок, уткнулся в сугроб и замер.

Другие покорно остановились. В самом деле, что они могли поделать против танков?

— Товарищ Растов, ваша партия! — сказал Игневич.

— Я выступать не буду, некогда, — отмахнулся майор. — С пленными остаётся третий взвод, а мы продолжаем движение к тоннелю.

Ещё две минуты езды — и вот наконец они у цели.

Поскольку все флотские чины как один твердили, что в системе Посейдония находится импровизированная база инсургентов, Растов, естественно, ожидал встретить здесь только лёгкие сооружения: наспех вырытые полукапониры, модульные казармы, оборудованные под жильё транспортные флуггеры и посадочные площадки из выровненного бульдозером реголита.

Собственно, всё это он и увидел.

Но — не только.

А что ещё?

Три полноценных бетонных дота.

Капитальный блокгауз неясного назначения.

И, главное, обрамлённый тусклыми габаритными огнями зев тоннеля. Основательного, поперёк себя шире: спокойно разъедутся два поезда. А может и три.

Туннель достаточно круто уходил вглубь планетоида и потому разглядеть из танка можно было лишь первые сто метров тюбингов, армированных изнутри гнутым двутавром. «Точно брюхо мумифицированного бронтозавра», — пронеслось в голове Растова.

Дальше туннель перекрывали герметичные ворота.

Вот в чем был совершенно уверен Растов, так это в том, что отнюдь не инсургенты вырыли это всё за последние горячие недельки.

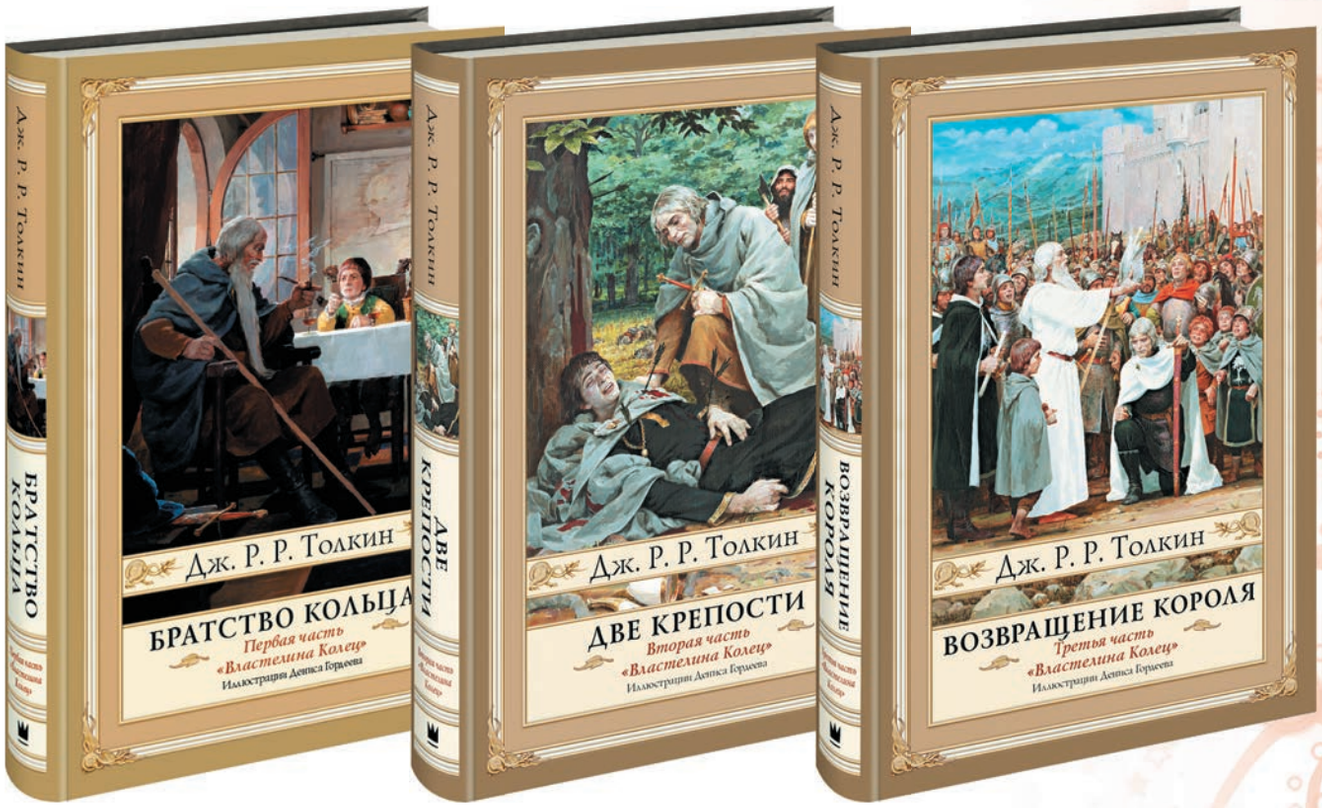
Тогда кто?

Наверняка майор Илютин знал кто. Да только ему почему-то не сказал. «Не счёл, понимаешь, достойным».

© *Александр Зорич, 2014*

Конкурсная площадка

Трилогия «Властелин колец»
с иллюстрациями Дениса Гордеева



Издательство АСТ и «Мир фантастики» предлагают вашему вниманию литературный конкурс. Приз — знаменитая трилогия Джона Толкина «Властелин колец» в шикарном подарочном издании с иллюстрациями художника Дениса Гордеева. «Мир фантастики» не уверен, что среди его читателей остались люди, которые не знакомы с этим произведением, но сегодня мы разыгрываем новейшее издание «Властелина колец», которое должен иметь на полке каждый поклонник Профессора, — красочное и великолепно оформленное.

Условия конкурса:

1) Перед вами 8 вопросов, посвящённых творчеству Джона Р.Р. Толкина.

2) Ответы в виде «1—а, 2—б...» присылайте на адрес редакции с пометкой **«Властелин колец — июль»** в теме письма или на конверте.

3) Среди всех читателей, правильно ответивших на вопросы, будет разыграно подарочное издание трилогии Джона Р.Р. Толкина «Властелин колец» — три красочные книги с иллюстрациями Дениса Гордеева.

4) Обязательно укажите в теле письма полностью свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс (а если вы живёте в Москве — то и телефон)**, чтобы мы смогли с вами связаться и вручить или отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами, указывайте данные того человека, который получит его за вас.

5) Итоги конкурса будут подведены в **сентябрьском номере МФ** за 2014 год.

Ответы присылайте на электронный почтовый ящик **otvet@mirf.ru** или по адресу **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов 56, стр. 32**

Благодарим **издательство АСТ** за предоставленныепризы

1. Откуда взяты имена гномов в «Хоббите»?
   а) Эдда;
   б) Калевала;
   в) Мабиногион;
   г) их придумал Толкин.
2. Кому принадлежит фраза «Только не очередной чёртов эльф!»?
   а) Троллю из Мории;
   б) Гимли;
   в) Клайву Льюису;
   г) Хьюго Дайсону.
3. Кто такой Иарвен Бен-Адар?
   а) Гэндальф;
   б) Радагаст;
   в) Саруман;
   г) Том Бомбадил.
4. Кто такой Гортхаур?
   а) Король гоблинов;
   б) приспешник Саурона в «Сильмариллионе»;
   в) другое имя Саурона;
   г) другое имя Мелькора.
5. Эгладор — это...
   а) Река в Средиземье;
   б) один из сильмариллов;
   в) отец Элронда;
   г) место встреч толкинистов в 1990-е.
6. Кто первым в России издал фанфик по мотивам книг Толкина?
   а) Элхэ Ниэннах;
   б) Ник Перумов;
   в) Елена Чигиринская;
   г) Кирилл Еськов.
7. Королева какой страны иллюстрировала «Властелин колец»?
   а) Дании;
   б) Нидерландов;
   в) Швеции;
   г) Британии.
8. Как звали Голлума в пародийном «переводе Гоблина»?
   а) Гоша;
   б) Коля;
   в) Голый;
   г) Глист.

Зона развлечений

Почтовая станция

Здравствуйте, уважаемый читатель! Почему-то нынешняя Почтовая станция вышла несколько конспирологической. Это не то чтобы удивительно. Многое из того, что происходит в мире, порой вызывает желание найти автора сего нехорошего замысла. Строятся развесистые теории, выискиваются следы заговора, предлагаются кандидатуры... И раз за разом выясняется: не сводятся все ниточки воедино, не могут конкретные злодеи контролировать всё происходящее.

Зачем же нам нужны эти непременные объяснения и поиск виноватых? Видимо, для уверенности в том, что всё в мире на самом деле поддаётся контролю. Очень неуютно думать, что мы ничего не сможем сделать, если рванёт супервулкан, и практически ничего — если к Земле полетит особенно неприятный метеорит. Мы глупо себя ощущаем, когда осознаём, насколько наша жизнь зависит от ответственности шофёров, ремонтников и политиков.

Тем не менее стоит посмотреть на мир вне конспирологических очков. И на резонный вопрос: «Что же делать, чтобы предохранить себя от...» (длинный список прилагается) следует очевидный ответ: как можно тщательнее контролировать тех, от чьих действий может зависеть наша благополучная жизнь или безвременная кончина, — и разрабатывать методы противодействия супервулканам и метеоритам. Ну и не удивляться, если во вселенское зло запишут уже нас самих... Ибо тот, кто что-то делает, всегда подозрителен.

Примерно так же, как авторы книг.

Татьяна Луговская, редактор

Почта

КАК НАПИСАТЬ ПИСЬМО В «ПОЧТОВУЮ СТАНЦИЮ»

Если вы хотите написать нам письмо, в вашем распоряжении есть два способа.

1. ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС: 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.

На страницах «Почтовой станции» публикуются самые интересные письма и сообщения с форума журнала, расположенного по адресу ***forum.mirf.ru****, с ответами редакции.*

Уважаемая редакция, а расскажите, как писатели-фантасты на самом деле относятся к читателям? А то на словах-то понятно, все будут говорить «мы вас любим» (потому что иначе просто их книги покупать не будут) — а вот если по-честному, по правде?

Геннадий, 12 лет, Железнодорожный

Видите ли, Геннадий, самая-самая честная правда состоит в том, что какого-либо универсального ответа на ваш вопрос не существует. И даже не потому, что писатели-фантасты — как и прочие люди — весьма отличаются между собой. Хотя и это, конечно, тоже правда. Некоторые авторы ездят чуть ли не на каждый конвент и пишут во многом благодаря энергии, которой подзаряжаются, общаясь с людьми — как с читателями, так и с коллегами по перу, и с издателями. Другие уезжают работать в место, максимально удалённое от цивилизации, а в городе показываются примерно раз-два в год — какие уж там конвенты.

Но дело не только в этом. Вторая часть правды состоит в том, что каждый из писателей в разные моменты времени не вполне соответствует себе же «в среднем». Если человек устал, у него что-нибудь болит, он голоден и тому подобное, скорее всего, в этот момент он не очень хочет видеть людей вообще — с бóльшим удовольствием он провзаимодействует с подушкой, бифштексом или таблеткой обезболивающего. Если же человек на эмоциональном подъёме, у него всё получается и жизнь вот прямо сейчас прекрасна, то в это время он с куда большей охотой и общается, и делится позитивными эмоциями.

Так что единственный правильный ответ будет — по-разному. Но обычно всё-таки хорошо. И дело не только в деньгах: практически для всех писательство — работа любимая. А значит, и читательский отклик — важен.

После о-о-очень длительного перерыва (аж в 14 лет!) вышло продолжение «Ведьмака» Анджея Сапковского. Скажите, дорогая редакция, только честно: неужели это всё-таки коммерческий проект и ничего больше? Ведь если пан Сапковский столько долгих лет к нему не возвращался — значит, сказал через этого героя всё, что хотел, и больше ничего нового не будет. Если же захотел вдруг сказать что-то ещё, то почему опять через Ведьмака — он что, сам не изменился за всё это время? Не верю, не бывает так.

Недавно вышел новый «Волкодав» Марии Семёновой — тоже после долгого перерыва, в 11 лет. Пока ещё не читала, но тоже нехорошее предчувствие... Или я ошибаюсь?

И, кстати, не знаете ли, когда выйдет русский «Ведьмак»?

Снежана

Ну вообще-то за это время и Анджей Сапковский, и Мария Семёнова написали довольно много других книг. Так, Сапковский создал трилогию «Сага о Рейневане» и роман «Змея». У Семёновой в соавторстве с Дмитрием Тедеевым вышли три книги из мира Волкодава, в соавторстве с Феликсом Разумовским — две книги из мира Кудеяра, четыре из цикла «Ошибка 2012» и отдельный роман — «Парадокс Ферми»; кроме того, в соавторстве с Екатериной Мурашовой — роман «Уйти вместе с ветром». Это — не считая менее крупноформатных произведений: и новелл, и рассказов у упомянутых вами авторов за это время тоже было написано немало. Так что вряд ли дело только в финансовом аспекте (особенно если говорить о Сапковском — который входит в топ-5 самых издаваемых польских авторов).

Почему так происходит, вообще-то стоит спрашивать скорее у авторов, чем у нас, — мы можем только предполагать. Например, то, что порой — быть может, спустя довольно длительное время — писателям хочется вернуться к любимым героям. Ведь нет сомнения, что тот же Ведьмак стал для своего автора более чем значимым персонажем — можно сказать, практически родным. И именно потому, что время проходит и пишущий человек, несомненно, изменяется, порой внезапно оказывается: ему есть что сказать от лица тех, чья речь вроде бы уже закончена. Сказать новое, неожиданное — либо переосмыслить былое, вывести разговор на иной, более глубокий уровень.

Что же по этому поводу думает автор «Волкодава», вы можете прочитать в интервью Марии Семёновой на странице 34.

Так что разные варианты могут быть — может быть, не стоит сразу всё сводить лишь к корысти?

Что касается того, когда будет издан последний «Ведьмак», — «Сезон бурь» стоит в планах у издательства АСТ на зиму. А отрывок из него мы опубликуем в одном из ближайших номеров «Мира фантастики».

ПОБЕДИТЕЛИ: ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ТРАВЕСТИ(МФ №129, МАЙ 2014)

Правильные ответы.

I. Текст: Ариадна Громова «Мы одной крови — ты и я». 1. Мастер — Володя. 2. Маргарита — Галя. 3. Боров Николай Иванович — Барри. 4. Бегемот — Барс.

II. Текст: Фредерик Браун «Марсиане, убирайтесь домой». 1. Сэмуайз Гэмджи — Джерри Дикс. 2. Фродо Бэггинс — Джордж Келлер. 3. Перегрин Тук — Боб Тримбл. 4. Мериадок Брендибак — Гарри Уэйнрайт.

III. Текст: Клиффорд Саймак «Заповедник гоблинов». 1. Вероятностный мир — Наконечник Копья Двадцать семь. 2. Практикантка Стелла — мисс Нэнси Клейтон. 3. Привалов — Максвелл. 4. Спрут — Краб.

Нам пришло 149 правильных ответов. По результатам конкурса победили **Сергей Матырко** (г. Новополоцк), **Александр Абрамов** (г. Тверь), **Марина Полетаева** (г. Иркутск), **Михаил Еремеев** (г. Пермь) и **Тамара Крупнова** (г. Ульяновск). Они получают приз — **книгу Нила Стивенсона «Вирус „REAMDE“».**

Поздравляем победителей!

В воспоминаниях о семинарах Аркадия и Бориса Стругацких я встречал упоминание Михаила Веллера. Неужели он был фантастом? Он ведь автор совершенно реалистических произведений, а в последнее время так и вообще ударился в философию... И почему тогда он оставил фантастику — неужели из-за, так сказать, «непрестижности», «жанрового гетто», о котором много говорили другие авторы?

Lester

Ну, во-первых, в багаже у Веллера не только реалистические произведения. Так, «Гонец из Пизы: роман предсказаний 1999 года, продолжающих сбываться» — роман сюрреалистический, а в далёком 1977 году Веллер получил первую премию на конкурсе фантастов Северо-запада за рассказ «Кнопка». Во-вторых, семинары Стругацких были для их участников крайне эффективной кузницей литературного мастерства — независимо от того, в каких жанрах потом писали прошедшие это горнило авторы. В-третьих, в те времена у фантастов было несколько более-менее гарантированных печатных площадок: журналов, постоянно печатающих рассказы, или антологий, которые выходили хоть и редко, но надёжно, — а начинающим авторам, к которым в своё время относился и Веллер, было важно заявить о себе, и тут играла роль каждая публикация.

Что же касается того, почему ушёл... Видимо, реализм действительно оказался Веллеру ближе. Ведь «каждый пишет, как он слышит, каждый слышит, как он дышит» — можно довольно долго экспериментировать, но в итоге, как правило, автор всё равно выбирает одно или несколько направлений, в которых ему комфортнее.

Здравствуйте, редакция любимого и оставшегося единственным фантастического журнала!

После исчезновения таких изданий, как «Если» и «Полдень. XXI век» у многих поклонников фантастики возник вопрос: а что же дальше? Неужели больше не будет в России литературного (именно литературного!) фантастического журнала?

Прочитав, как была издана книга Ника Перумова «Эльфийская стража» (Перумов организовал проект по самостоятельной продаже текста и рассылал цифровой вариант книги всем финансово поучаствовавшим. — Прим. МФ), я задался вопросом: а что, если подобным же образом кто-то соберёт средства на возрождение журнала фантастики? При этом сам журнал будет многожанровым — то есть не будет печатать одну НФ и «странную фантастику», как это было в «Полдне», а попытается охватить все жанры фантастики — НФ, космоопера, фэнтези, мистика, хоррор, киберпанк... Если журнал будет именно многожанровым, спрос на него будет куда больше, чем на узконаправленное издание, и наверняка найдутся читатели, желающие проспонсировать выход подобного журнала в свет. К тому же неплохо было бы включить в него не только «стандартный набор» (одну-две повести и пять-шесть рассказов), но и пару публицистических и критических статей, рецензии, что-то вроде «Информатория», который был в «Полдне»... А для авторов ввести что-то вроде «условно-безгонорарной публикации» — то есть сама редакция журнала гонорары не выплачивает, но желающие читатели, которым понравилось то или иное произведение, могут проспонсировать автора, переведя ему деньги, например, на интернет-кошелёк...

Николай

Мысль интересная, но сразу видно несколько потенциальных проблем.

Во-первых, авторы. Люди, готовые выкладывать написанные ими тексты в свободный доступ и ждать от читателей денег в режиме «если понравится, перечислите на счёт такой-то сумму, которая вам покажется адекватной», конечно же, существуют (например, Александр Розов). Однако их мало, и журнал им, по большому счёту, не нужен. Подавляющему большинству хочется, чтобы их труд был гарантированно оплачен.

Во-вторых, возможность планирования. При выпуске журнала у вас должны быть деньги не только на текущий выпуск, но и как минимум на следующий. При сборах «с миру по нитке — голому на верёвку» этой самой гарантированности добиться практически невозможно.

В-третьих, сотрудники журнала. Если авторы ещё могут себе позволить творить в режиме «землю попашет, попишет стихи» — то есть работать на основной работе и благодаря этому кормиться, а нетленку творить в режиме хобби, — то у редакторов, корректоров, верстальщиков, дизайнеров журнал практически наверняка займёт слишком много времени и сил. И за время работы им захочется не умереть от голода. А оплата, как мы помним, не гарантирована.

В-четвёртых, у Перумова достаточно громкое имя, чтобы в его проекты могли вкладывать деньги и ожидать на выходе продукт определённого качества. Рискнут ли читатели вложиться в новый, никому не известный журнал? Можно попробовать привлечь к выпуску известных людей — но будет ли им интересно работать «условно-забесплатно»?

В-пятых. Если мы вас правильно поняли, автора можно будет лично поблагодарить через интернет. Но не проще ли тогда публиковаться в интернете — зачем нужен бумажный журнал?

Так что если найдёте, как решить эти проблемы, — можете попробовать выпускать такой журнал. Фантастических журналов в России и правда не хватает... Хотя не сказать, чтобы совсем ничего нового не появлялось: «ФанСити», «Фантастика и детективы», «Космопорт» — это навскидку, только за последние пару лет.

2014

Читайте в
АВГУСТЕ

В продаже с 22 июля

ПОЛЬСКАЯ ФАНТАСТИКА
ВЕДЬМАКИ, ЗВЕЗДОЛЁТЧИКИ, КРАСНОЛЮДЫ И ВСЕЛЕННАЯ

- ОТРЫВОК ИЗ НОВОГО РОМАНА АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО О ВЕДЬМАКЕ
- ОТРЫВОК ИЗ КОМИКСА О ВЕДЬМАКЕ
- БЕСЕДА С РАЗРАБОТЧИКАМИ «ВЕДЬМАКА 3»

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ АКТЁРЫ
ВЕСЬ МИР — ТЕАТР!

- КЛАССИКИ
  Мэри Стюарт
- РЕТРОСПЕКТИВА
  Артуриана в кино
- ВПЕРЁД В ПРОШЛОЕ
  Гуситские войны
- ЛИЧНОСТЬ
  Наполеон I
- АНИМЕ
  Космический пират Харлок
- РЕТРОСПЕКТИВА:
  Классические игры на мобильных ОС
- ХУДОЖНИКИ
  Дэн Чудзински
- КОНВЕНТ
  Spectrum: Live III

А ТАКЖЕ

более 100 книжных, музыкальных, игровых и кинорецензий и множество других материалов

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

Комикс «Война и орки»-1 был опубликован в августовском номере за 2010 год.

ВОЙНА И ОРКИ 2