

МИР ФАНТАСТИКИ



16+

САМАЯ
ЗВЕРСКАЯ
ФАНТАСТИКА



КОГДА ЖИВОТНЫЕ
ЧЕЛОВЕЧНЕЕ
ЛЮДЕЙ



«ШТУРМОВИКИ
ПОХОЖИ НА МОИ
ИГРУШКИ»



ГАРЕТТ ЭДВАРДС,
РЕЖИССЁР ФИЛЬМА
«ИЗГОЙ-ОДИН»

КТО УКРАЛ
ЧЕРТЕЖИ
«ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ»?



ПРОЯСНЯЕМ
ЗАПУТАННЫЙ
КАНОН STAR WARS



МЫ СДЕЛАНЫ
ИЗ ЗВЁЗДНОЙ
ПЫЛИ



КАК ЖИВУТ
И УМИРАЮТ
СВЕТИЛА

КРЕДО УБИЙЦЫ

ВСЁ О ФИЛЬМЕ | ВСЕЛЕННАЯ ASSASSIN'S CREED
МАЙКА ФАССБЕНДЕР

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ



МИР
ФАНТАСТИКИ

MIRF.RU

16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ
ФЭНТЕЗИ • ФИЛЬМАХ • ФЭНДОМЕ

НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО!
ОБЗОРЫ НОВИНОК — В ДЕНЬ ПРЕМЬЕРЫ!
СТАТЬИ — НЕ ТОЛЬКО ИЗ ЖУРНАЛА, НО И ЭКСКЛЮЗИВЫ!
ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ИХ АРХИВА ЖУРНАЛА!
ОНЛАЙН-ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМИ ПИСАТЕЛЯМИ!

КТО ОТЕЦ ДЖОНА СНОУ? МОЖЕТ ЛИ НЕГР БЫТЬ ШТУРМОВИКОМ? ЧТО ДУМАЕТ САПКОВСКИЙ
О «ВЕДЬМАКЕ 3»? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»? МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

М А Й К Л Ф А С С Б Е Н Д Е Р

КРЕДО УБИЙЦЫ



16+

REGENCY

km

UMBOY

DMC

20th Century Fox

РЕКЛАМА

В КИНО
С 5 ЯНВАРЯ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор	Сергей Серебрянский
Заместитель главного редактора	Александр Гагинский
Выпускающий редактор	Екатерина Пташкина
Редакторы	Екатерина Жорова, Борис Невский
Редактор новостей на сайте mirf.ru	Александр Стрелитов
Ведущие рубрик	Дмитрий Злотницкий, Павел Ильин, Мария Кочакова, Антон Первушин, Андрей Щербак-Жуков
Дизайн и верстка	Денис Недылич, Анна Григорьева
Дизайн обложки	Елена Молвинских
Иллюстрация на обложке	«Кредо убийцы»
Художник-иллюстратор	Александр Ремизов
Помощник по связям с общественностью	Дарья Беленкова (belenda@mirf.ru)
Переводчик	Роман Трифонов

НАД НОМЕРОМ РАБОТАЛИ

Дарья Беленкова, Дарья Буданова, Александра Давыдова, Андрей Зильберштейн, Алексей Ионов, Александр Киселев, Эдуард Козлов, Александра Королёва, Игорь Край, Алексей Мальский, Юрий Перебаев, Алексей Пилипчук, Элеонора Раткевич, Алексей Сапонов, Николай Соловьёв, Игорь Чёрный, Лилия Чужова

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 Воробьёва (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 Sergey Serebryanskiy (sereb@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 Пеговым

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

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

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

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

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

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

Роскон • 2011
награда за лучший интернет-проект, посвящённый фантастике (mirf.ru)

Фантассамблея • 2013
специальная премия «За стойкость»



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Почему-то мы очень любим наёмных убийц — нет, встретив такого в реальной жизни, мы вряд ли признаемся ему в своих чувствах, но среди популярных героев фантастики полно наших кумиров. Все как на подбор — обаятельные, мастерские, остроумные (полный список — на *стр. 92*). Видимо, тёмная сторона притягательна — уж не знаю, за счёт печенек или чего-то ещё. Но серию игр Assassin's Creed мы любим не только за образ тёмного рыцаря плаща и кинжала. Да хотя бы за потрясающую проработку истории: каждая часть игры с головой погружает нас в новую историческую эпоху со множеством деталей — и всё на фоне яркого глобального сюжета о противостоянии тамплиеров и ассасинов (*стр. 8*).

Тем приятнее, что скоро выйдет экранизация игры (*стр. 50*). От фильма, украсившего нашу обложку, тут и уважение к канону вселенной, и смелость создать оригинальную историю, не повторяющую ни одну из многочисленных игр серии, и, конечно, замечательный актёр в главной роли — Майкл Фассбендер (*стр. 54*). Уж если игра для вас — пустой звук, то этот человек точно гарантирует отличное кино. Впрочем, что я рассказываю, дадим слово ему лично на *стр. 52*.

Вообще говоря, в этом номере мы взяли интервью у множества прекрасных людей: писателей Алексея Пехова (*стр. 16*) и Фреда Адры (*стр. 38*), актрисы Эван Рейчел Вуд (*стр. 66*) из многообещающего сериала «Мир Дикого Запада», авторов отличной настолки Master of Orion (*стр. 84*), шоураннера мультсериала «Звёздная принцесса и силы зла» Дарон Нефси (*стр. 76*) и, конечно же, режиссёра фильма «Изгой-Один. Звёздные войны. Истории» Гаррета Эдвардса (*стр. 48*) — последнее получилось невероятно эмоциональным. Кстати, его фильм расскажет, как похищали планы Звезды смерти. В ныне отменённом каноне есть куча версий — и мы попытались в них разобраться (*стр. 99*).

Ну а если «Звёздные Войны» для вас — дурацкая сказка, и вы соскучились по мудрой и эмоциональной НФ в духе «Интерстеллар» — не пропустите «Прибытие» (*стр. 60*). Этот фильм стоил того, чтобы сбежать на него со сдачи номера.

Сергей Серебрянский
Главный редактор

ВАЖНО!

Как многие уже заметили, «Мир фантастики» исчез из почтовых каталогов. Многие даже поговаривали о закрытии журнала, но, как говорится, «слухи о его смерти оказались сильно преувеличены». Возможность подписаться на журнал не исчезла — вы можете это сделать напрямую у редакции на сайте journalshop.ru (или магазинжурналов.рф, если лень переключать раскладку) в разделе «Подписка на журналы».

Следующий номер ищите в продаже с 20 декабря.



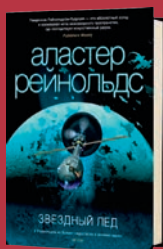
**В ВАШ ГОРОД НЕ ПРИВОЗЯТ НАШ ЖУРНАЛ?
ПРОДАВЦЫ ЛОМЯТ НЕСУСВЕТНУЮ ЦЕНУ?**

НЕ ПЛАТИТЕ ПЕРЕКУПЩИКАМ. ПОКУПАЙТЕ
«МИР ФАНТАСТИКИ» И «ИГРОМАНИЮ» В НАШЕМ
МАГАЗИНЕ ПО РЕДАКЦИОННОЙ ЦЕНЕ И С ДОСТАВКОЙ!

IGROMANIA.RU/KUPI

16+

РЕКЛАМА



Лучшая фантастика месяца

«19»

7 Эпиграф

Элеонора Раткевич «Шаги командора»

Спецматериалы

8 Вселенная Assassin's Creed

Рассказываем об истории и вселенной игровой серии Assassin's Creed, о тайной войне тамплиеров и ассасинов и её главных героях.

14 Книжный ряд

Рэй Брэдбери верхом на ракете, «детская шутка» Стивена Кинга, фантастический путешествивенник Рэй Брэдбери и разные книжные новинки.

16 Контакт

Алексей Пехов

Алексей Пехов — известный российский фантаст. Недавно вышел его новый роман «Созерцатель», над которым автор работал целых семь лет. Мы решили расспросить Алексея о «Созерцателе», о его творческом методе и планах на будущее.

19 Книги номера

Алексей Пехов «Созерцатель» • Питер Гамильтон «Звезда Пандоры», «Иуда освобождённый» • Ким Стэнли Робинсон «Красный Марс» • Аластер Рейнольдс «Звёздный лёд» • Рамез Наам «Дилемма» и другие книги.

32 Что почитать?

Приключенческое фэнтези или космоопера? А может быть, фантастика с разумными животными? Советуем книги на любой вкус.

34 Жанр

Антропоморфная фантастика

Антропоморфизм — наделение животных человеческими чертами. Герои антропоморфной фантастики носят одежду, водят автомобили, курят, читают, но при этом имеют усы, лапы и хвосты. О лучших образцах этого ответвления фантастики мы и расскажем.



38 Контакт

Фред Адра

В октябре нынешнего года издательство «Росмэн» взялось за перезапуск популярной серии Фреда Адры о приключениях лиса Улисса — пожалуй, лучшей русскоязычной антропоморфной фантастики. Причём если бы не старания самих фанатов, то кто знает, состоялось ли бы «второе пришествие» Улисса и его друзей... О цикле и его приключениях на пути к читателям мы поговорили с самим автором.

40 Комиксы

Совершенный Человек-Паук. Том 5.
Совершенный Веном; Том 6. Нация Гоблина
• Паучьи миры • Реквием Рыцарь-вампир • Карающий меч. Том 1



АВТОРСТВО В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

Наш журнал всегда ищет новых авторов. Если вы любите фантастику так же, как любим её мы, и умеете хорошо писать, мы будем рады, если вы вольётесь в нашу команду. Достаточно написать 1–2 пробных текста, рассказать о себе и прислать письмо на адрес textby@mirf.ru.

Для ваших рассказов существует специальный почтовый ящик story@mirf.ru. Присылайте туда свои тексты, приложив к письму файл в формате .rtf или .doc. Укажите ваше имя (или псевдоним) и название рассказа. Если рассказ заинтересует редакцию, рано или поздно с вами свяжутся. Ожидание порой может занимать больше месяца — к нам приходит очень много текстов, чтобы ознакомиться со всеми, требуется немало времени.

Более подробные инструкции для авторов рассказов и статей ищите на сайте mirf.ru.

Внимание! Присланные рукописи не возвращаются. Мы не рецензируем присланные материалы и вступаем в переписку только с авторами, чьи тексты нас заинтересовали. Длительное отсутствие ответа означает, что рассказ нам не подошёл. Также у нас нет возможности печатать повести и романы.

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» напрямую у редакции на сайте магазинжурналов.pф

Заказать «Мир фантастики» с доставкой по цене издателя вы можете на сайте journalshop.ru/igromania

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



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

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

Выпускается ООО «Игромедиа».

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

Цена свободная. Тираж 15 000

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

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

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

© Издание эффицировано

© «Мир фантастики», 2003–2016 год

«МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

vk.com/mirfantastiki
facebook.com/Mirfantastiki
twitter: @Mir_fantastiki
instagram.com/MirFantastiki
youtube.com/user/IgromaniaKino
telegram.me/mirf_ru

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Двадцатый Век Фокс СНГ 1

ООО «Игромедиа» ... 3, вторая обложка

Издательство «Селадо» .. третья обложка

Издательство «Альфа-Книга» четвёртая обложка



«50 Премьера
месяца

Кредо
убийцы

КРЕДО УБИЙЦЫ

44 Видеодром

О главных премьерах декабря 2016 года и о том, куда деваться от спойлеров в эпоху интернета.

48 Контакт

Гаррет Эдвардс

Режиссёр спин-оффа «Изгой-Один: Звёздные войны. Истории» — давний фанат космической саги. Поэтому о своей работе над фильмом он рассказал с большим удовольствием.

50 Премьера месяца

Кредо убийцы

«Кредо убийцы» снято по мотивам игровой серии Assassin's Creed. И это удачный выбор первоисточника. Однако то, что мы увидим, не станет экранизацией конкретной игры. Фильм может стать одной из лучших экранизаций игр вообще.

52 Контакт

Майкл Фассбендер

Майкл Фассбендер может сыграть кого угодно. Когда создателям фильма «Кредо убийцы» понадобился актёр, способный исполнить сразу две главных роли — заключённого Каллума Линча и его предка, ассасина Агилара, — они знали, к кому обращаться. К премьере фильма Майкл рассказал, как снималось «Кредо убийцы».

54 Персона

Лучшие роли Майкла Фассбендера

Премьеры «Кредо убийцы» ждут не только фанаты игры, но и поклонники Майкла Фассбендера — одного из самых одарённых актёров современности, изящно играющего и героев, и злодеев. Самые интересные и яркие роли Фассбендера — в нашей статье, полной любви и обожания.

58 После финальных титров

Доктор Стрэндж • Прибытие

62 Топ

10 необычных кинокомиксов

Кинокомикс — это не жанр, а экранизация комикса. А рисованные истории не сводятся к супергероям в трико. «Ворон», «Скотт Пилигрим», «Тинтин» и многие другие отличные фильмы тоже поставлены по комиксам. О них мы и расскажем.

66 Контакт

Эван Рэйчел Вуд

Исполнительница главной роли в сериале «Мир Дикого Запада» рассказывает о будущем искусственного интеллекта и о сложных вопросах, которые поднимает шоу.

68 Финал сезона

Чёрное зеркало (3 сезон) • Тёмная материя (2 сезон) • Киллджойс (2 сезон)

72 Сериал

Звёздная принцесса и силы зла

Рассказываем про новый мультсериал Канала Disney — ещё один яркий представитель современной волны мультфильмов для детей и взрослых, начатой «Временем приключений» и «Гравити Фолз».

76 Контакт

Дарон Нефси

Создательница мультсериала «Звёздная принцесса и силы зла» рассказывает о своих источниках вдохновения, о посыле сериала и о том, каково сейчас женщинам в мультипликации.





«84 Контакт Беседа с создателями настольной игры Master of Orion»

78 Игровой клуб

Обзор главного игрового девайса года — шлема виртуальной реальности PlayStation VR.

80 Лучшие видеоигры

Gears of War 4

Возвращение легендарной серии боевиков сравнивали с седьмым эпизодом «Звёздных Войн». Действительно, у них есть нечто общее — и это прекрасно.

82 Настольные игры

Цикл жизни у настольных ролевых игр значительно дольше, чем у компьютерных. Удачные модули переписывают под актуальные системы, на сеттинги натягивают свежую механику — и новинка готова. На этом фоне расцвели явления ретроклонов и хардбрейкеров — о них мы и поговорим.

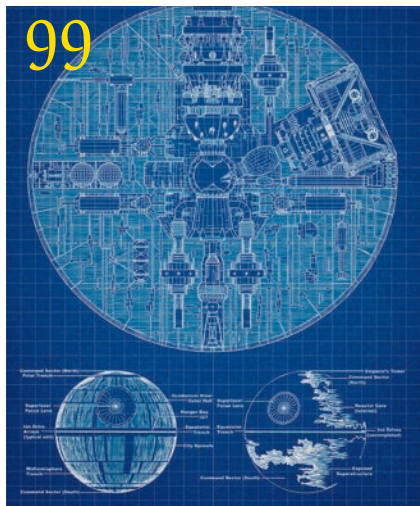
84 Контакт

Беседа с создателями настольной игры Master of Orion

Недавно вышла настольная игра Master of Orion — достойная отечественная разработка в тематике культовой космической стратегии. О том, какой путь прошла игра от идеи до реализации и что ждёт на этом пути молодых разработчиков, мы решили спросить у авторов Master of Orion — Игоря Склюева и Екатерины Горн.

88 Лучшие настольные игры

Master of Orion • Small World



90 Врата миров

Репортаж с первого берлинского Comic Con и цитаты его гостей. Пытаемся понять, почему в Германию привозят более именитых гостей, чем в Москву.

92 Фантастические профессии

Ассасины

Ассасины... Это слово означает наёмных убийц, состоящих в профессиональных союзах и гильдиях, зачастую с древней историей и большими амбициями. С самыми известными организациями фантастических ассасинов мы и познакомимся в этом номере.

99 Храм джедаев

Кто уже похищал чертежи Звезды смерти Новый фильм «Изгой-Один» расскажет о постанцах, похитивших чертежи Звезды смерти. Но далеко не впервые. В Расширенной вселенной эта история уже была описана десятки раз — и совершенно по-разному.

104 Косплей месяца

Валерия Химера

110 Машина времени

120 лет назад умер шведский химик Альфред Нобель. Он был изобретателем динамита, но

помнят его не за это. Незадолго до смерти Нобель завещал всё своё состояние на организацию международной премии, которая позднее получила его имя и считается наиболее престижной среди наград, присуждаемых за научную деятельность.

112 Космос

Жизнь и смерть звёзд

Издавна наблюдение за движением светил было излюбленным занятием мудрецов... Так что же им в итоге удалось высмотреть?

Зона развлечений

118 Рассказ

Владимир Венгловский «Прощай, капитан»

Пугающая, печальная и полная трепета история о памяти и надежде на покрытой водой Земле.


125 Рассказы

Подборка миниатюр с конкурса-семинара, который проводит ростовский КЛФ «Притяжение».

128 Зона комикса

Александр Ремизов
«Разделяй и властвуй»





Элеонора РАТКЕВИЧ

ШАГИ КОМАНДОРА

Капитул Ордена Тамплиеров начался с некоторым опозданием — ждали командора. Наконец вошёл и он — слегка задыхаясь от быстрого шага и на ходу поправляя маску, полностью скрывающую его лицо. Тамплиеры скрывали свою внешность от всех — даже друг от друга.

План собрания был поломан сразу же. Слово взял командор.

— Рыцари Храма! — звучно разнеслось под сводами часовни. —

Мы вынуждены отложить всё, намеченное ранее. Сообщество ассасинов проявляет невиданную прежде активность. Наш долг — ограничить их деятельность. Какие шаги нам следует, по вашему мнению, предпринять?

Предложения посыпались одно за другим. Некоторые командор отметал, сухо сообщая, что рыцарям Храма не пристало творить такие безобразия, иные отвергались лишь брезгливым движением длинных пальцев или досадливым пожатием плеч. Однако общими усилиями стратегия была выработана. В ближайшее время тамплиерам предстояло отловить парочку-другую ассасинов живьём. Кое-кто хвалился, что лично поймает главу ассасинов. На это командор не сказал ничего.

И лишь когда гордые предстоящей миссией храмовники разошлись, командор позволил себе от души рассмеяться.

Всё ещё смеясь, он снял маску. Если бы кто-то знал, как выглядит глава сообщества ассасинов, то был бы сейчас очень удивлён.

— Тайное общество, с ума сойти! — хохотал глава обеих организаций. — Детский сад, штаны на лямках!

Зато теперь все при деле. Молодым храмовникам срочно необходима тренировка. Вот пусть и займутся серьёзным делом — отловом ассасинов. Догнать не догоните, но зато согреетесь отлично.

А ассасинам самое время немного развлечься.

СКВОЗЬ ВСЕЛЕННАЯ ASSASSIN'S CREED ВЕКА

В начале нынешнего года Assassin's Creed преодолела отметку в сто миллионов проданных экземпляров. На сегодня это самая молодая игровая серия, которой удалось достигнуть подобного, причём на это ушло менее десяти лет. Постепенно Assassin's Creed перестаёт быть чисто игровой франшизой — о многовековом противостоянии ассасинов и тамплиеров вовсю выходят книги и комиксы, а не за горами и премьера экранизации. По такому случаю мы решили напомнить вам основные вехи истории Assassin's Creed.

Скрытый клинок —
излюбленное оружие
ассасинов и один
из символов серии

В начале XXI века компания Ubisoft успешно перезагрузила культовую серию Prince of Persia. Началась работа над продолжением, и тут у продюсера Патриса Дезиле появилась идея заменить главного героя. На смену безы-

мянному принцу должен был прийти ассасин, а его приключения развернулись бы уже не в магической Персии, а на фоне реальных исторических событий. Боссы студии не захотели столь радикальных перемен в знаменитой серии, но дали Дезиле добро на разработку самостоятельного проекта.

Когда оригинальную Assassin's Creed впервые представили публике, могло показаться, что игроков ждёт историческое приключение о лихом убийце времён Третьего крестового похода. Это оказалось правдой лишь отчасти. По мере приближения релиза в промо-материалах стали появляться намёки, что всё не так просто и события прошлого как-то связаны с современностью. И действительно, действие игры разворачивалось сразу в двух эпохах.

Сюжет Assassin's Creed базировался на идее, что человек обладает генетической памятью, в которой хранятся сведения о жизнях его



предков. Машина под названием «Анимус», созданная корпорацией Abstergo Industries, извлекала генетическую память из ДНК человека и позволяла ему переживать эпизоды жизни пращуров как своей собственной.

Эта идея позволила разработчикам в многочисленных продолжениях с лёгкостью переносить действие в другие эпохи. А в основу сюжета всей серии лёг конфликт двух тайных орденов, который на протяжении многих веков идёт в разных уголках Земли.

СТОРОНЫ КОНФЛИКТА ПРЕДТЕЧИ



Человечество не первый разумный вид, появившийся на планете. Задолго до расцвета нашей расы Земля принадлежала народу Ису, также известному как Предтечи. Внешне они походили на людей, но обладали совершенно иной структурой ДНК. Цивилизация Ису достигла выдающихся высот в науке и создала по своему образу и подобию homo sapiens — наши далёкие предки были слугами Предтеч. Этим творением Ису заложили фундамент своей гибели. Люди восстали и благодаря численному превосходству поставили бывших хозяев на грань гибели.

Война, однако, дорого обошлась обеим сторонам — они не заметили надвигающуюся глобальную катастрофу, которая уничтожила большую часть населения Земли. После этого народ Ису окончательно прекратил существование. Люди же смогли оправиться от катастрофы и начали строить свою цивилизацию. Старые хозяева остались в памяти человечества лишь как мифические боги. Впрочем, смутные легенды — это не всё, что осталось на Земле от Предтеч. Уцелели артефакты Ису, прозванные Частицами Эдема. Это предметы невероятной мощи, позволяющие, например, подчинять сознания людей или создавать вокруг владельца защитное поле.

Кроме того, группа учёных Ису (их имена остались в истории: Юпитер, Минерва и Юнона) незадолго до катастрофы создала систему храмов, которые могли защитить Землю. Их не привели в действие, но они, скрытые от глаз, стоят в ожидании часа, когда потребуются вновь. А в них — послания для тех, кто попытается спасти планету. В главном храме сохранилось сознание самой Юноны, которая, в отличие от коллег, не преследовала благородные цели, а стремилась к власти над Землёй. Юнона смогла сохранить и сознание своего супруга Аиты с помощью манипуляций с человеческим ДНК. На протяжении веков Аита не раз «возрождался» в телах разных людей.

АССАСИНЫ



Исторические хроники говорят, что орден ассасинов появился в Средние века. Однако существовал он задолго до того, как заявил о себе во всеуслышание. Он действовал из-за кулис, стремясь сделать мир лучше — в том числе при помощи убийств. Идеал ассасинов — свобода общества, личности и мысли, и ради неё члены ордена пролили немало крови. Они воевали на стороне многих революционеров и бросали вызов тиранам. Ксеркс I, Александр Македонский и Гай Юлий Цезарь пали именно от рук древних ассасинов.

ТАМПЛИЕРЫ



Извечные противники ассасинов. Их орден также был основан задолго до того, как первые упоминания о нём появились на страницах летописей. Их цель примерно та же, что и у ассасинов, — процветание человечества, но вот способ её достижения кардинально иной. Тамплиеры уверены, что большинство людей слабы и не способны распорядиться свободой, и, чтобы не допустить хаоса и анархии, человечество надо держать под строгим контролем. Многие великие династии и правители прошлого приходили к власти благодаря помощи тамплиеров. А чтобы укрепить своё могущество, они разыскивают артефакты и знания цивилизации Предтеч.

ПЕРВОЕ ОТКРЫТОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

На протяжении большей части истории противостояние ассасинов и тамплиеров шло незаметно для простых людей. Оба ордена держались в тени, не афишируя своего существования и амбиций. Поэтому страницы ранней истории орденов окутаны тайной. Период же, когда ассасины и тамплиеры заявили о себе и действовали более-менее открыто, был непродолжительным. Произошло это в эпоху Крестовых походов — оба ордена, не таясь, участвовали в борьбе на Ближнем Востоке. Впрочем, ассасинов и тамплиеров интересовала не только власть. Оба ордена стремились завладеть Частицей Эдема, хранившейся в Храме Соломона.



Мастерство
паркура
у ассасинов
в крови

Ярчайшим героем той эпохи был ассасин Альтаир ибн Ла-Ахад. В молодости он отличался безрассудностью и самоуверенностью, что стоило одному из его товарищей жизни, а ему самому — репутации. Но впоследствии Альтаир восстановил своё положение в ордене, искусно устраняя тамплиеров и их союзников. Одной из жертв Альтаира стал верховный магистр ордена тамплиеров — Робер де Сабле. Но главным врагом ордена оказался не храмовник, а... глава самих ассасинов, Аль-Муалим. Он отверг учение ордена и решил использовать силу Частицы Эдема для порабощения ассасинов. Альтаиру пришлось бросить вызов собственному наставнику.

О дальнейшей судьбе героя можно было узнать из мобильного спин-оффа и флэшбеков в последующих играх. После смерти Аль-Муалима Альтаир возглавил орден, и тот вскоре вновь ушёл в тень. Для внешнего мира орден исчез, но на деле продолжил борьбу за идеалы свободы. Так, Альтаир лично отправился в Монголию и помог местным ассасинам убить Чингисхана.

Альтаир стал главным героем первой части Assassin's Creed, заложившей основы серии. Крптоисторический сюжет, где реальные события переплетались с вымыслом сценаристов. Открытый мир, основанный на древних городах, богатых достопримечательностями. Динамичный геймплей, ставивший во главу угла паркур и кинематографичные схватки. В отличие от большинства игровых убийц, Альтаир не был склонен долго прятаться и выжидать, ожидая момента, чтобы

нанести удар. Наскочить на жертву с высоты, как хищная птица, а потом моментально раствориться в толпе — вот это было в его стиле. Да и в сражениях с врагами он вступал без проблем — выучка ассасина позволяла в одиночку расправиться с целым отрядом.

Впрочем, при всех достоинствах первой Assassin's Creed она была своего рода пробой пера. Интересных геймплейных механик и идей в игре хватало, но воплощались они не всегда на должном уровне. Однообразие миссий разочаровывало, а в открытом мире нас ждало не так уж много интересных занятий.

ЭПОХА ВОЗРОЖДЕНИЯ

К временам Ренессанса орден ассасинов и тамплиеров официально прекратили существование. На деле же они просто перестали вести дела открыто и возобновили тайную войну. В эпоху Возрождения напряжённая борьба развернулась в Италии, где к папскому престолу рвался великий магистр тамплиеров, печально известный Родриго Борджиа. Стремясь подчинить Флоренцию и заполучить хранящуюся там Частицу Эдема, Борджиа плёл сеть хитроумных интриг, одной из жертв которых стало знатное семейство Аудиторе.

Только одному из сыновей семейства, юному Эцио, удалось избежать смерти. Чтобы отыскать убийц и отомстить им, Эцио пошёл по стопам своего отца и стал ассасином. Охота затянулась на много лет. К тому времени, когда ассасин добрался до Родриго, тот стал папой римским, а Эцио двигала уже не ненависть, а идеалы ордена. Ассасин завладел древними артефактами и прикоснулся к тайнам предыдущей цивилизации, но пощадил старого Борджиа.

Немало известных исторических личностей пало в игре от рук ассасинов. Например, Чезаре Борджиа

Артефакты
Предтеч наделяют
своих владельцев
невероятными
силами





Ассасины умеют действовать скрытно, но, в отличие от многих игровых убийц, способны в открытом бою успешно противостоять множеству противников

Милосердие неприятно аукнулось Эцио — на его дом напала папская армия во главе с сыном Родриго, Чезаре. Это заставило Аудиторе вновь обнажить оружие. Ассасин отправился в Рим, полный решимости положить конец власти Родриго. Несколько лет Эцио восстанавливал братство ассасинов Рима и подтачивал позиции Борджиа. В конце концов его усилия привели к падению печально знаменитого дома. После этого Аудиторе отправился в Константинополь, чтобы отыскать ключ к библиотеке, созданной Альтаиром.

Похождениям Эцио компания Ubisoft посвятила сразу три игры. О его юности и попытках отомстить убийцам рассказывала Assassin's Creed II, следом вышла Assassin's Creed: Brotherhood, в которой Эцио освобождал Вечный город из-под власти Борджиа, а в Assassin's Creed: Revelations герой отправлялся в путешествие на Восток.

Эти три игры отполировали отличные идеи, заложенные в серию. Задания с каждой частью становились разнообразнее. Открытый мир наполнился по-настоящему интересными занятиями. На новый уровень вышел сюжет, ставший более кинематографичным — в этом плане серия прогрессировала с каждой новой игрой. Реальная история перестала быть просто фоном для приключений ассасина — теперь герой участвовал в важных событиях прошлого. Да и геймплейные механики, прежде всего фехтование, заметно улучшились.

Впрочем, трилогия об Эцио высветила и один из ключевых недостатков Assassin's Creed. Разработчики начали выпускать игры ежегодно, и каждая последующая часть не так уж сильно отличалась от предыдущей. Да, что-то новое появлялось в каждой — например, в Brotherhood добавили мультиплеер и возможность собрать собственное братство ассасинов. Но было сложно отделаться от ощущения, что Ubisoft поставила производство Assassin's Creed на конвейер и ремесленный труд начал теснить творчество.

РУССКИЙ СЛЕД

Не раз появлялись слухи, что события одной из частей Assassin's Creed развернутся в России времён революции. Но изначально создатели вселенной обратились к этой эпохе не в играх. Мини-серии комиксов Assassin's Creed: The Fall и Assassin's Creed: The Chain рассказали о русском ассасине Николае Орлове. В юности он совершил неудачное покушение на союзника тамплиеров Александра III, которое привело к крушению императорского поезда. Затем Николай участвовал в нападении на лабораторию тамплиеров в Сибири, где исследовали Частицы Эдема, — это привело к тунгусскому инциденту.

После Октябрьской революции уставший от борьбы Орлов решил покинуть орден и Россию. Но перед этим спас царевну Анастасию и помог девушке покинуть страну. Ради этого Николаю пришлось предать орден и выступить против своих братьев. О знакомстве Орлова и Анастасии и их приключениях поведала одна из игр, платформер Assassin's Creed Chronicles. А на страницах The Chain рассказано о последних днях Орлова, которого настигла месть бывших товарищей, и о его потомке Дэниеле Кроссе, поставившем ассасинов на грань гибели.



ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

На примерах Альтаира и Эцио легко прийти к выводу, что между ассасинами и тамплиерами лежит непреодолимая пропасть. Но было у орденов и немало общего — например, жестокость методов и интерес к наследию Предтеч. Порой грань между ассасинами и тамплиерами становилась очень тонкой.

Assassin's Creed IV: Black Flag стала, пожалуй, самым большим экспериментом в истории серии и одной из лучших пиратских игр XXI века



Принадлежность к противоборствующим орденам не помешала Арно и Элизе сохранить романтические чувства друг к другу



«АНИМУС»

«Анимус» был разработан Abstergo в 1970-х на основе технологий Предтеч. Хотя разработки велись в тайне, в 1977 году ассасинам удалось выкрасть чертежи машины и создать свою версию. Первые тесты показали не только огромный потенциал, но и опасность «Анимуса». Люди, использовавшие ранние версии машины, то и дело сходили с ума. «Эффект просачивания» приводил к тому, что в сознании человека воспоминания предка смешивались с реальностью. Но тот же эффект позволял тому, кто пользуется «Анимусом», перенять способности и навыки предка. Так Дезмонд Майлз без долгих лет тренировок превратился в столь же умелого ассасина, как Эцио.

В 2012 году Abstergo разработали новую версию «Анимуса», позволявшую окунуться в жизнь человека, даже не имея с ним генетической связи. Достаточно было загрузить в машину подходящий генетический материал. Так, Abstergo удалось заполучить тело Дезмонда и исследовать жизни его предков. Новую версию «Анимуса» не только использовали для изучения прошлого, но и выпустили под видом игры в открытую продажу — чтобы вести пропаганду, преподнося события прошлого в выгодном для тамплиеров свете.

В фильме Assassin's Creed мы увидим ещё одну версию «Анимуса», похожую на гигантскую металлическую клешню. Она позволяет не просто погружаться в воспоминания, а физически переживать их — бегать, прыгать и драться, как это делал предок.



Особенно показателен пример рода Кенуэ-ев. Первый известный представитель этого семейства, Эдвард, был прославленным морским разбойником и участвовал в создании пиратской республики Нассау. Попутно он стал ассасином и воспитал своего сына Хейтема в традициях ордена. Однако Эдвард погиб прежде, чем довёл обучение до конца. Его сын завёл дружбу с тамплиерами и присоединился к их ордену. А сын Хейтема от индианки, Коннор, рос, не зная отца, и стал ассасином.

И Хейтем, и Коннор участвовали в Войне за независимость США, причём на одной и той же стороне. По разным причинам оба поддерживали восставших колонистов. Пару раз отец и сын даже действовали вместе — например, чтобы устранить тамплиера-изменника Бенджамина Чёрча. Но в итоге они сошлись в смертельном поединке.

Не менее показателен пример из эпохи французской революции. Арно Дориан рано потерял отца-ассасина. Из уважения к достойному врагу глава французских тамплиеров взял мальчика в свой дом и воспитал как сына, скрывая от него противостояние орденов. После убийства приёмного отца, в котором Арно несправедливо обвинили, юноша познакомился с ассасинами и присоединился к ним, стремясь найти виновников преступления. По другую сторону баррикад осталась его возлюбленная Элиза, дочь приёмного отца Арно. И хотя девушка стала тамплиером, это не помешало им сохранить свои чувства и вместе охотиться на убийцу.

Впрочем, не стоит думать, что вражда ассасинов и тамплиеров ослабла. Порой им удавалось найти общий язык друг с другом, но и беспощадных конфликтов хватало. Настоящая уличная война развернулась в Лондоне в середине XIX века — город находился под полным контролем тамплиеров, пока в нём не появились близнецы Джейкоб и Иви Фрай. Опираясь на криминальный мир, они попытались разрушить паутину власти, сплетённую английскими тамплиерами.

После завершения трилогии об Эцио каждая последующая часть основной серии Assassin's Creed знакомила нас с новым героем и новой эпохой. В третьей части события развернулись в Америке времён Войны за независимость. Четвёртая перенесла нас на Карибы, в золотую эпоху пиратства. Пожалуй, это была самая экспериментальная игра серии. Разработчики решились отойти от привычной формулы геймплея и добавили морские сражения — за штурвалом корабля мы проводили добрую половину игрового времени.

С переходом на консоли текущего поколения Ubisoft отказалась от нумерации игр серии, так что свежие Assassin's Creed обошлись без цифр в названии. Unity, действие которой происходит в революционной Франции, стала первой частью серии, где исторические локации воссоздали в натуральную величину. А в Syndicate,



где мы ведём тайную войну за Лондон, впервые появились сразу два главных героя с разными способностями. Каждая последующая игра чем-то да отличалась от предыдущих, но всерьёз отойти от проверенной модели Ubisoft не решалась — «пиратская» часть стала исключением. Разработчики выдавали первоклассные игровые блокбастеры, но редко пытались всерьёз удивить.

НОВЫЙ МИР

Противостояние ассасинов и тамплиеров длилось много веков. Как правило, баланс сил сохранялся в равновесии. То и дело одной из сторон удавалось добиться преимущества, но противник со временем брал реванш. В XX веке ситуация коренным образом изменилась. Тамплиеры начали решительное наступление по всем фронтам. Именно они, стремясь увеличить своё влияние, развязали Вторую мировую войну.

Ближе к концу столетия храмовникам удалось внедрить в ряды ассасинов «крота» Дэниела Кросса. Благодаря этому они нашли и уничтожили основные базы ордена. Понеся серьёзнейшие потери, ассасины ослабли и были вынуждены действовать ещё более скрытно, чем обычно.

Тамплиеры же в XX веке обзавелись публичным лицом: фасадом их ордена стала корпорация Abstergo Industries. Сфера её интересов, как официальных, так и тайных, весьма обширна. Но, пожалуй, главным проектом компании стало создание «Анимуса», машины, позволяющей исследовать генетическую память человека, «погружаясь» в жизнь его предков.

В 2012 году Abstergo похитила молодого человека Дезмонда Майлза. Он мог похвастаться незаурядной родословной: среди его предков были Альтаир, Эцио и Кенуэй. Какое-то время Дезмонд служил подопытным кроликом Abstergo, но с помощью современных ассасинов ему удалось бежать. Ассасинам удалось воссоздать технологию «Анимуса», и Дезмонд продолжил исследовать жизнь предков. Это позволило отыскать храмы Предтеч и предотвратить повторение катастрофы, которая положила конец их цивилизации. Правда, ради этого Дезмонду пришлось выпустить на волю коварное сознание Юноны, которое «поселилось» в интернете.

Стараниями Дезмонда и его товарищей гибель цивилизации удалось предотвратить. Но тайная война за то, каким будет наш мир, продолжилась, и теперь к ней присоединилась третья сила.

Во всех играх серии события разворачиваются как в прошлом, так и в современности. Во фрагментах, действие которых происходит в наши дни, игровой процесс был весьма ограниченным и сводился в основном к диалогам и решению головоломок, раскрывающих секреты вселенной Assassin's Creed.

Вплоть до третьей части серии «героем нашего времени» был Дезмонд Майлз. Он прошёл путь от беспомощной жертвы, не понимающей, что происходит, до настоящего ассасина, готового пожертвовать собой, чтобы спасти человечество. Впоследствии ему на смену пришли безымянные герои, исследующие прошлое ассасинов и тамплиеров. Эти герои служат эдакими воплощениями игрока в мире Assassin's Creed. Собственной истории, в отличие от Дезмонда, у них, по сути, нет.



Развитие серии Assassin's Creed в последние годы шло очень интенсивно. Каждый год, начиная с 2009-го, выходила как минимум одна новая игра серии. А кроме них регулярно выпускались спин-оффы — например, для мобильных платформ, мультфильмы, книги, комиксы и масса другой сопутствующей продукции. За относительно короткий срок Ubisoft построила одну из самых масштабных и успешных игровых франшиз, вселенная которой охватывает множество стран и эпох, изобилует интересными конфликтами и интригующими тайнами.

В 2016 году разработчики взяли перерыв и не стали выпускать новую часть серии. Надеемся, что эта передышка поможет Ubisoft придать сериалу новый импульс развития. Отсутствие же новой части вполне компенсируется выходом полнометражного фильма с Майклом Фассбендером в главной роли. «Кредо убийцы» имеет все шансы доказать, что экранизации игр могут быть не хуже, чем сами игры.

Благодаря мощи консолей нового поколения виртуальные города в Assassin's Creed стали как никогда живыми и приближенными к реальности



Редактор: Борис Невский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Сериал «ON: Специальный агент Тодо Хинако» (Япония, 2016)

Японский вариант «Декстера». Главная героиня — социопат с маниакальным интересом к убийству, высокоразвитым интеллектом и великолепным даром притворства. И при этом она полицейский-следователь. В её душе идёт постоянная борьба между Тьмой и Светом. И что победит?

КНИЖНЫЙ РЯД

Отечественные издатели, невзирая на кризисы, продолжают знакомить нас с разнообразной переводной литературой.

Так, издательство «Астрель» (дочернее предприятие АСТ) намерено продолжить выпуск книг польских фантастов. Ведь выпущенное АСТ в этом году фэнтези польского писателя Роберта Вегнера, имя которого нашим читателям ранее не говорило, оказалось в числе самых ярких жанровых новинок. На сей раз, речь идёт также о неизвестном у нас Ярославе Гжендовиче, авторе тетралогии «Владыка ледяного сада». Цикл анонсируют как сочетание «тёмного» фэнтези с научной фантастикой, которое отчасти напоминает «Трудно быть богом» братьев Стругацких.

Действие происходит в будущем. На планете Мидгард найдена человекоподобная цивилизация, застывшая в земном Средневековье. Планета обладает странными свойствами — здесь отказывается любая электроника и техника, потому исследователи вынуждены маскироваться под местных жителей. И вот на Мидгарде бесследно пропадает группа землян. На планету отправляется оперативник, цель которого — узнать судьбу экспедиции, найти выживших, если удастся, но главное — уничтожить следы возможного контакта. Спасатель, или, как прозовут его местные, Ночной Странник, изменён на биологическом уровне, что позволяет ему быть быстрее и сильнее любого жителя Мидгарда. Однако ни Странник, ни его начальство не подозревают, что сходство этого мира с Землёй обманчиво и что здесь водятся настоящие чудовища, а герою придётся столкнуться с ужасом, который не поддаётся рациональному объяснению.

Нынешней зимой на русском увидит свет первый том цикла.



■ Новинки отечественных издательств: одни выйдут вот-вот, другие только готовятся

жизни в полупародийной Америке будущего, которая задыхается от многочисленных социальных и политических проблем. Хотя книгу уже перевели на русский более чем наполовину, работа ещё

далека от завершения. Так что ждать её в продаже раньше осени следующего года не стоит.

Зато ещё одна прославленная новинка (для нас — ибо на Западе книга давно стала классической), уже от издательства «Азбука», появится совсем скоро. Речь о фэнтезийном романе Уильяма Голдмана «Принцесса-невеста», который увидел свет на языке оригинала ещё в 1973 году.

Это классическая сказка о настоящей любви и невероятных приключениях. Правда, классика в книге весьма относительна: роман щедро пропитан постмодернистской иронией. С первых же страниц автор облекает текст в форму литературной игры, утверждая, что его книга — лишь адаптация сказки «великого сатирика» Моргенштерна, которого, естественно, никогда не существовало. «Оригинальная» история прерывается ироничными комментариями Голдмана, да и в самом тексте идёт постоянная игра слов, обыгрываются различные жанровые штампы. Даже приключения героев несут двойную смысловую

нагрузку. Ну а текст романа уже давно растащили на цитаты: так, отсылки к книге Голдмана имеются в произведениях видных мастеров фантастики Нила Геймана и Джима Батчера.

Несмотря на то, что роман впервые выходит на русском, нельзя сказать, что история «Принцессы-невесты» совсем не знакома отечественным любителям жанра. Ведь ещё в 1987 году появилась голливудская экранизация, которую снял Роб Райнер по сценарию самого Голдмана. Фильм у нас хорошо известен, теперь же будет возможность познакомиться и с первоисточником. И это прекрасно!

ШЕРИ С. ТЕППЕР

16 июля 1929 — 22 октября 2016

Известная американская писательница, полное имя — Шерил Дуглас Стюарт Теппер.

Начинала как автор детской литературы, в фантастике дебютировала в 1983 году, когда вышел роман «Кровь четырёх королей», положивший начало самому известному циклу Теппер, девяти томной «Книге Истинной игры». Затем Теппер увлеклась феминистскими идеями и сочинила свой самый известный роман «Врата в страну женщин» (1988), где показан существующий в будущем утопический матриархат. Всего на счету Теппер около тридцати фантастических романов, десятки повестей и рассказов. Кроме того, под разными псевдонимами она сочиняла «ужасстики» и детективы. Произведения Теппер двенадцать раз номинировались на самые престижные фантастические награды, но победа досталась писательнице лишь однажды: в 1992 году её фэнтезийный роман «Красавица» получил премию журнала «Локус». В прошлом году Шери С. Теппер также награждена Всемирной премией фэнтези за достижения всей творческой карьеры.



Подарки к Новому году

Издательство «Фантастика Книжный Клуб» под занавес года выпускает два красочных переводных артбука, посвящённых популярным игровым вселенным.

Книга Пола Дэвиса «Искусство Deus Ex Universe» содержит более трёхсот изображений: кадров из игры, концепт-артов и эскизов с комментариями художников и дизайнеров. Иллюстрированный альбом «Мир игры Assassin's Creed III» Энди Маквитти построен примерно по той же схеме, разве что несёт чуть больше информации.



Стивен Кинг «впал в детство»

Маэстро хоррора, триллера, саспенса и прочего фэнтези Стивен Кинг решил попробовать себя как автор для самых маленьких. В ноябре на прилавках магазинов Америки и ряда других стран появилась иллюстрированная книга Charlie the Choo-Choo («Чарли Чу-Чу») о приключениях маленького одушевлённого паровозика. Кинг выпустил книгу под псевдонимом Берил Эванс.



Для матёрых поклонников Стивена псевдоним этот «говорящий». Дело в том, что Берил Эванс — персонаж эпопеи «Тёмная Башня». В одной из версий нашей реальности эта почтенная дама сочинила сказку, которая сыграла не последнюю роль в третьем томе цикла, «Бесплодные земли». Герой сказки, паровозик Чарли, служит ментальным эхом огромного разумного поезда Блейн Моно, пленниками которого были стрелок Роланд и его ка-тет.

«Детская книга» Кинга, несмотря на формат, наверняка найдёт немало взрослых читателей. Ведь автор разбросал по тексту несколько завуалированных отсылок к «Тёмной Башне», сделав тем самым сказку частью литературной игры. А вот малышам книжка как раз может и не понравиться: достаточно внимательно присмотреться к злобещей ухмылке паровозика. Да он просто маньяк замаскированный!

«Чёрное сердце»

Олди



Генри Лайон Олди закончил(и) работу над второй, заключительной книгой нового романа «Сильные», написанного в жанре мифологического технофэнтези. Вторая книга получила название «Чёрное сердце» и уже передана авторами в издательство «Азбука». Ожидаемое время выхода в свет — ноябрь-декабрь 2016 года.

Рецензия на первую книгу «Пленник железной горы» была опубликована в №8 «Мира Фантастики» за этот год.

«Новые горизонты» – 2016

14 октября состоялась церемония вручения литературной премии «Новые горизонты», которая присуждается за художественное произведение фантастического жанра, оригинальное по тематике, образам и стилю.

Лауреатом стала Мария Галина за роман «Автохтоны». Финалистами были также романы «Кадын» Ирины Богатырёвой, «Фигурные скобки» Сергея Носова и «Драйвер Заката» Евгения Прошкина.

Премия существует с 2013 года. Её цель — отметить неконформистские тексты, демонстрирующие непривычный образ будущего и привносящие в российскую фантастику новые темы и стилистические приёмы. Принадлежность произведения к фантастическому жанру определяется исходя из максимально широкого понимания фантастики как не-реализма, «литературы воображения».



Рэй Брэдбери: Фантастический путешественник

Подошёл к концу конкурс по дизайну памятника выдающемуся американскому фантасту Рэю Брэдбери, который будет установлен в его родном городе Уокиган (штат Иллинойс) рядом со зданием публичной библиотеки.

На конкурс было представлено более сорока эскизов, в финал вышли три работы. Победил художник Закария Оксман, который назвал свой эскиз «Рэй Брэдбери: Фантастический путешественник» — это изображение знаменитого писателя с книгой в руках и верхом на ракете.

Планируемая высота монумента — три с половиной метра, на памятник пойдёт около двух тонн нержавеющей стали. 125 тысяч долларов на установку статуи собирают через краудфандинг.



«Каждая книга — это начало приключения»

БЕСЕДА С АЛЕКСЕЕМ ПЕХОВЫМ

Алексей Пехов — известный российский фантаст. Его первый роман был опубликован в 2002 году, а в течение следующих четырнадцати лет из-под пера автора вышло более двадцати пяти книг. Алексей — один из немногих отечественных фантастов, которые активно издаются за рубежом (на данный момент издано около 40 книг на английском, немецком, французском и других языках). В чём секрет такой популярности? Его романы — это захватывающие истории, которые цепляют и притягивают читателя вне зависимости от культурного контекста. Это всегда поиск, путь вверх, приключение и надежда на лучшее.

Недавно вышел новый роман Алексея — «Созерцатель», над которым автор проработал семь лет. Когда в 2009 году появился «Пересмешник», многие ждали продолжения. И наконец-то дождались — в какой-то мере. Это не продолжение истории, но продолжение в стиле, нюансах, атмосфере... Мы решили спросить Алексея о «Созерцателе», о его творческом методе и планах на будущее.

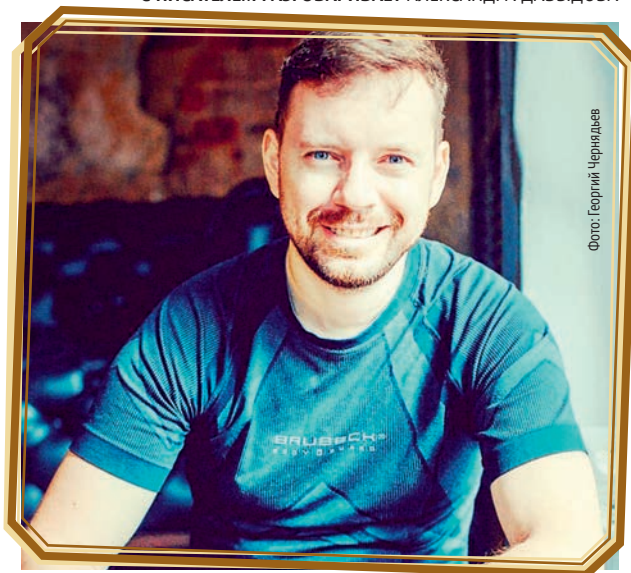


Фото: Георгий Черняев

РЕЦЕНЗИЮ НА РОМАН
«СОЗЕРЦАТЕЛЬ»
ЧИТАЙТЕ НА СТР. 19

«СОЗЕРЦАТЕЛЬ» — ЧТО И КТО?

Чем для вас является «Созерцатель»? Новой ступенькой в творчестве или логичным продолжением того направления, в котором вы уже развиваетесь как писатель?

Для меня каждая новая книга — это в первую очередь начало приключения. Меня как автора. Я не меньше читателя принимаю участие в событиях, которые происходят с героями — просто я первый, кто о них узнает. «Созерцатель» — моя долгожданная встреча с неким новым, с тем, что я придумывал больше семи лет. И наконец-то у меня появилась возможность взяться за этот проект. В какой-то степени это новая ступенька в творчестве, но в то же время возвращение в эпоху и стилистику, которые я очень люблю ещё со времён «Пересмешника».

Начинается книга как детектив, а потом превращается в захватывающее приключение. Так и было задумано? Или первоначальная идея по ходу написания трансформировалась?

История всегда имеет свойство трансформироваться по ходу работы. Обращать деталями, расширяться, получать новых героев и флэшбэки. Особенно если история создаётся не за месяц. Так что трансформация — это естественный процесс художественного текста. Что касается вашего вопроса, то я решил начать с классической детективной завязки, чтобы впоследствии постепенно превратить её в то, что было задумано изначально.

Что для вас важнее: сеттинг или история? В «Созерцателе» первичен мир или сюжет?

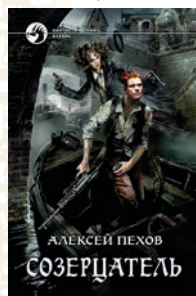
В книге не может быть неважных частей. Уберите героев, но оставьте мир или историю — что получится? Сотрите прошлое — опять потеря. Оставьте за бортом детализацию, стиль общения персонажей, антураж, да что угодно! Мы получим картину, в которой не хватает цветов, а тусклые краски (заметьте, я не утверждаю, что они должны быть кислотными!) погасят историю, и читатель перестанет верить в то, что мир настоящий. А это гибель сказки, в которую мы все хотим нырнуть хотя бы на пару часов. Так что для меня важна каждая грань.

Я верю в то, что придуманное мной на краткое время существует где-то в другой реальности. А если в это верю я, то поверят и некоторые читатели. Следовательно, они окажутся там во время чтения и, быть может, даже вернуться ещё раз. Поэтому важна целостность повествования.

Бывает, что автор помогает персонажу и сочувствует ему, а бывает, что всё время ставит ему палки в колёса, заманивает в ловушки и ждёт, как тот выкрутится. Как вы относитесь к Итану? Помогаете или специально мешаете?

Я никогда не играю в игру «Персонаж должен умереть, но он оказался таким гадким, что заставил меня сохранить ему жизнь». Так не бывает. Я не помогаю и не мешаю. По сути, я создаю кино своим воображением, записывая происходящее для тех, кто тоже желает его увидеть. И судьбы героев складываются из их поступков, логики мира, а не от моего желания навредить или спасти кого-то.

■ «Созерцатель»
неуловимо похож
на «Пересмешника»,
но это не продолжение



Что же до моего отношения к Итану — мне он, бесспорно, нравится. Человек, который собрал себя из пепла и проявляет силу воли, чтобы вновь им не стать, заслуживает уважения. У него есть свои демоны, которых он предпочитает держать в клетке, он не идеальный рыцарь на белом коне, и его история пока ещё не закончена.

О ДАЛЬНИХ СТРАНАХ

Алексей Пехов часто путешествует. Причём это не пакетные туры «всё включено». Он не просто любит на Фудзияму или Гималаи, а занимается высокогорным трекингом. Не заказывает тур в агентстве, а сам планирует и продумывает путешествие до мелочей. Многочасовые перелёты, десятки стран, чудеса света на расстоянии вытянутой руки... И конечно, мы не могли обойти вниманием эту сферу впечатлений (от путешествий и действительности).

В ваших книгах всегда очень яркий, самобытный, продуманный мир. Какова в нём доля придуманного и доля впечатлений извне? Бывают ли какие-то яркие впечатления из реальности, которые дарят вам идеи? Или всё идёт «из головы» и первична идея?

Мне кажется, нет ни одной книги в мире, которая бы не опиралась на реальность. Неважно, что повлияло на писателя: люди, окружение или события. Он трансформирует это в своей голове, придаёт нужную для той или иной истории форму и вплетает в придуманное. Нам никуда не деться от самих себя, своей памяти и своего опыта. Именно они формируют личность и делают каждую из них уникальной и непохожей на другие. То же самое касается книг.

Вы много путешествуете. Насколько это влияет на творчество в целом? С вашей точки зрения, насколько автору важно не засиживаться на одном месте?

Есть такое понятие — правило первой книги. Когда человек пишет первую книгу, он вкладывает в неё всего себя. Весь опыт из своего прошлого. События, диалоги, юмор, окружение, мысли. Но если человек хочет написать вторую книгу, третью, сороковую, то ему требуются опыт и развитие. А познание мира, стран, их устройства, народов, архитектурных и культурных особенностей — это важная часть работы.

Путешествия (в которых я, кстати, всегда с Еленой Бычковой, с которой мы вместе работаем над книгами, делим все тяготы и радости, так что заслуги и достижения неправильно было бы приписывать мне одному) никогда не были для меня хобби или отдыхом. Это командировка, работа, где каждую секунду я узнаю, изучаю и перерабатываю увиденное. Пусть из этого в книгу попадёт лишь один процент, но я буду точно знать, как пахнет канал в Венеции ночью во время тумана или что такое рассвет на вершинах Гималайской гряды. Маленький нюанс, всего лишь строчка в тексте, но для меня это важно — создать для читателя ту же реальность, которую я «трогал» своими руками.

Что интереснее писать: абсолютно самостоятельный мир или тот, в котором много аллюзий на действительность?



■ Вытеснили аудиоформат бумажные книги?

Я пытаюсь вспомнить абсолютно самостоятельный мир, никак не имеющий пересечения с действительностью, и не могу. Абсолютно (а это здесь самое важное слово) самостоятельный мир подразумевает совершенно иное развитие. Там не будет ничего привычного для нас. Ни мечей, ни ружей. Возможно, даже людей. И язык у них тоже будет свой. Можно создать что-то совершенно новое, никак не связанное с пластами истории, культуры, психологии и социологии Земли, с тем тысячелетним опытом, что у нас есть. Но, подозреваю, это будет не слишком интересно читателям, которые попросту не смогут «зацепиться» за привычные нюансы, потеряют опору под ногами и окажутся в невесомости идей отдельного творческого человека. Подобное будет интересно крайне узкому меньшинству, желающему разбираться в хитросплетениях чужой фантазии. По сути дела, читателю надо стать ребёнком, который вообще ничего не понимает в правилах мира.

НЕ ЧИТАТЬ, А СЛУШАТЬ

В последние пару лет заметен подъём интереса к аудиокнигам. Если раньше студии не стремились озвучивать тексты, то сейчас они охотно берутся за это. Так, аудиокниги — серьёзный сегмент продаж на «Литресе». Читатели (возможно, здесь корректнее сказать «слушатели») всё больше интересуются не текстами, а аудиофайлами.

У вас регулярно выходят аудиокниги. Не все авторы любят озвучку своих произведений. А вы? Тексты начинают звучать по-новому? Рождаются какие-то новые смыслы и интонации?

Да, последний год как минимум четыре студии буквально борются за право озвучивать книги — и под моим именем, и в соавторстве. И за этот год мы заключили договоры на всё наше творчество — так что в течение какого-то времени все наши книги будут прочитаны. Правда, процесс это небыстрый, но у студий есть свои технологии, работа идёт... К сожалению, у меня нет времени слушать собственные книги. Я предпочитаю двигаться дальше и создавать новые. Поэтому обычно успеваю послушать лишь отрывок на пять-шесть минут, чтобы проверить качество.

Что касается аудиокниг вообще, мне нравится подобный формат с самого детства, когда ещё на пластинках мне включали сказки. И однажды, надеюсь, мне и свои книги удастся от начала до конца прослушать...



На данном же этапе мы с соавторами очень серьёзно подходим к выбору голосов, которые озвучивают наши книги: если речь идёт от первого лица — стараемся подобрать так, чтобы голос чтеца соответствовал голосу главного героя (как слышат его авторы в своём воображении). Иногда голоса реальных актёров приближаются к воображаемому голосу героя очень близко, иногда — менее близко, но мы стараемся, чтобы было что-то похожее, а не просто чтец читал условный текст. Так, к примеру, если герой ироничен, мы с аудиостудией ищем актёра, у которого в голосе есть лёгкая «смешинка», если серьёзен и суров — более «строгий» голос. В общем, это отдельная очень интересная работа.

Как вы думаете, большой ли сейчас спрос на аудиокниги? Вы получаете много отзывов от читателей? Какие они в основном?

Я крайне редко смотрю отзывы на свою работу (времени хватает только на официальный форум, или когда присылают прямую ссылку). Так что ничего не могу сказать про аудиокниги. Разве что пишут личное сообщение, что чтец отличный или, наоборот, надо было выбрать другого чтеца (таких отзывов крайне мало, кстати). Обычная история. Кому-то нравится одно, кому-то другое.

Формат аудиокниг становится удобен для многих людей. Тех, кто едет в машине или путешествует. И это здорово, что книгу можно взять с собой в таком виде, особенно если она хорошо прочитана.

Спрос на аудиокниги растёт, хотя и гораздо медленнее, чем на электронные книги. Но, думаю, будущее у них вполне радужное.

СОВМЕСТНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Алексей Пехов вот уже больше десяти лет работает в постоянном соавторстве с писателями Еленой Бычковой и Натальей Турчаниновой. У них больше десятка совместных книг, популярных в России и за рубежом, заслуживших литературные награды и любовь читателей.

Не буду спрашивать «как вы пишете втроём», зато спрошу «как вы общаетесь с читателями втроём». Ведь сейчас фигура авторов сильно приблизилась к читателю по сравнению со временем ну хотя бы десятилетней давности. Каждый из вас общается с читателями ситуативно? Или вы договариваетесь между собой о некой стратегии?

■ «Пехов, inc.» — творческий триумвират



Фото: Георгий Чернышев

Мы не готовимся к встрече с читателями. Это не экзамен, а праздник — видеть сотни тех, кто поддерживает нас и живёт в наших мирах. Так что каждая встреча — это экспромт, обмен положительной энергией и просто пара-тройка весёлых часов. Просто есть вопросы или области, на которые более открыто, с подробностями и легко отвечает кто-то из нас. Так как мы отлично друг друга знаем вот уже почти пятнадцать лет, передаём эстафету и микрофон уже на уровне интуиции.

Что касается общения в интернет-сообществах или интервью для разных изданий — мы договорились, что в основном представляю нашу творческую группу именно я. Причём тему может придумать кто-то другой, но общение веду я — как тот, у кого больше всех свободного времени. (Смеётся).

Кому какой кусок работы над текстом больше нравится? Диалоги, описания, сеттинг? Или вы делите написание чётко поровну?

У нас нет чёткого разделения в работе. Разумеется, сначала мы обсуждаем, какая глава требуется в книгу и что там должно случиться, чтобы не ломать логику построения. Но и только. Дальше начинается творчество, причём никто не возмущается, если соавтор допишет в главу ещё один фрагмент текста, что-то изменит или добавит часть диалога. На финальной стадии работы над книгой идёт стилизация текста и приведение его к единому формату.

Какие у вас общие планы? Чего нового ждать в будущем году?

Сейчас все наши силы занимает третья книга из цикла «Мастер снов» (за авторством Алексея Пехова, Елены Бычковой, Натальи Турчаниновой). Цикл этот не похож ни на что из того, что мы писали ранее. Это, с одной стороны, фантастическая фантастика, а с другой — альтернативная реальность. И он оказался очень положительно принят читателями. Сейчас по третьей книге написано около 80% объёма, и в 2017 году читатели увидят роман «Э.Г.» (название сокращено до первых букв).

Вместе вы написали уже много книг. Куда движется ваше авторское трио? Вы привыкли писать вместе и понимаете друг друга с полуслова? Или, наоборот, немного устали друг от друга и хотели бы, может быть, каких-то индивидуальных экспериментов?

У нас всё время идёт какой-то эксперимент, и нам совершенно не тесно в тех рамках и границах, которые мы сами для себя ставим. Нельзя устать от творчества с людьми, которые находятся с тобой на одной волне. Мы стараемся двигаться туда, где интересно и можно раскрыть себя с какой-то неожиданной стороны. Всё время немного меняя формат и аудиторию, порой делая совершенно разные истории на стыке жанров. И пока, быть может, рано об этом говорить, но у нас есть новый интересный (как нам кажется) совместный проект на будущее — после завершения последнего тома цикла «Мастер снов». Он, правда, требует серьёзной работы по сбору материала, но, когда завершим все уже начатые и выходящие сейчас книжные проекты, мы им обязательно займёмся.

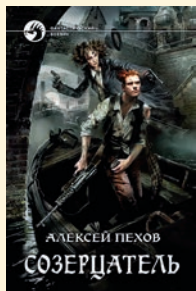
Книжки номера



Книжный ряд

Книжки номера

Текст: Дмитрий Злотницкий



Роман
Жанр: технофэнтези
Издательство: «Альфа-книга», 2016
Художник: М. Поповский
Серия: «Фантастический боевик»
344 стр., 20 000 экз.
Похоже на:
Крис Вудинг, цикл «Истории «Кэтти Джей»»
видеоигра Dishonored (2012)

Алексей Пехов

Созерцатель

Островной город Риерта — единственный источник ценного ресурса, мотории. Правда, мотория может превращать людей в монстров, но один учёный вроде бы решил проблему. Однако он умер, не закончив работу, а созданный им прибор был похищен. За поиски берётся сыщик Итан Шелби, ветеран недавно отгремевшей Великой войны, начавшейся как раз из-за мотории. Тем временем в Риерте разгорается огонь революции, и Итан невольно вовлекается в эти события.

Пехов, без сомнения, один из лучших российских фантастов, писавших в жанре стимпанка. Правда, до недавнего времени у него на счету были лишь две такие книги — «Пересмешник» и «Ловцы удачи». Обе подкупали атмосферными мирами, атрибуты стимпанка сочетались в них с колоритными персонажами и лихо закрученными сюжетами. Роман «Созерцатель» также можно отнести к стимпанку.

Чаще всего ориентиром для паропанка служит викторианская эпоха — так было и у самого Пехова в «Пересмешнике». Но теперь автор решил обратиться к чуть более поздним временам. Мир «Созерцателя» вызывает ассоциации с Европой начала XX века — и дело не только в технологиях, но и в исторических параллелях. Тут тоже только что завершилась мировая война, определившая судьбу целого поколения, к которому принадлежит и главный герой.

С учётом такого фона, поначалу может создаться впечатление, что на страницах «Созерцателя» нас ждёт нуарный детектив в стим-антураже. Главный герой самый что ни на есть типичный для этого жанра — сыщик, изрядно потрёпанный жизнью и прячущий в шкафу немало скелетов. Завязка

ДРУГОЙ МИР

По словам Алексея Пехова, сперва он подумывал сделать местом действия «Созерцателя» мир, уже знакомый нам по «Пересмешнику». Герои двух историй могли даже встретиться друг с другом... Однако в процессе работы над книгами автор решил, что по атмосфере и антуражу они получаются очень непохожими, и создал для «Созерцателя» новый мир.

истории тоже вполне в традициях нуара: Итану предлагают весьма выгодный заказ, который, однако, сулит изрядные неприятности. Детектив вовсе не горит желанием ввязываться в сомнительное предприятие, но таинственная угроза заставляет его передумать и всё-таки взяться за расследование.

Но нуарный флёр вступительных глав улетучивается, стоит Итану добраться до Риерты. После этого «Созерцатель» превращается в чистокровную авантюру, писать которые Пехов большой мастак. Неприятности и опасности идут с Итаном рука об руку — герой становится беглецом, сводит знакомство с революционерами, его заносят в районы, где властвуют монстры... А детективная интрига, по сути, исчезает, и виновника преступления, с которого всё началось, герой находит походя, так и не проведя толком расследования. К этому моменту иллюзия, что Пехов собирался писать детектив, рассеивается. А похождения Итана увлекают не на шутку, тем более что герой получил яркий — автору удалось создать убедительный и сложный образ ветерана, на душе которого не меньше ран, чем на теле.

Под стать герою и мир: он самобытен, глубоко проработан и богат на интересные конфликты. Особенно хороша Риерта — гротескная техногенная Венеция. Этот мир явно создавался не на один раз, и финал книги намекает, что продолжение последует. Ведь большая политическая игра, в которую втянут Итан, только начинает набирать обороты.

«Эта дамочка, надо отдать ей должное, перемешалась точно призрак. Впрочем, не поручусь, что она им не была. У меня перед глазами мелькнул внезапно длинный чёрный локон, и вот она уже в дальней части трюма, под фонарём. Её силуэт всё время дрожал и раздваивался, как в новомодном, но плохо отлаженном кино, а волосы, теперь достающие до пят, развевались от невидимого ветра.»

«Человек видит лишь то зло, которое есть в нём самом. И сейчас я увидел его предостаточно. Словно в зеркало заглянул. И отражение мне совершенно не понравилось.»

ШКАЛА ОЦЕНОК

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



УДАЧНО

- ИНТЕРЕСНЫЙ МИР
- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- КОЛОРИТНЫЕ ГЕРОИ
- ЗАДЕЛ НА БУДУЩЕЕ

НЕУДАЧНО

- СЛАБАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично



ИТОГ

Книга получилась такой же увлекательной, яркой и самобытной, как и предыдущие работы Пехова на ниве стимпанка. Правда, в отличие от них, «Созерцатель» не самодостаточный роман, а начало цикла.

Фред Адра

Лис Улисс и клад саблезубых

Отважный и хитроумный лис Улисс собирает команду зверей, чтобы найти сокровища вымершей расы саблезубых тигров. Во время охоты за фрагментами карты вновь открытые авантюристы раскрываются с самой неожиданной стороны — прежде всего для самих себя.

Роман • Жанр: антропоморфное приключенческое фэнтези • Издательство: «Росмэн», 2016 • 432 стр., 5000 экз. • «Лис Улисс», часть 1 • Похоже на: Терри Пратчетт, цикл о Джонни Максвелле, Вальтер Моэрс «Город Мечтающих Книг»

Текст: Борис Невский



Эта книга, которую сочинил живущий в Израиле русскоязычный писатель, в 2006 году стала лауреатом «Заветной мечты» — российской национальной премии в области детской литературы, после чего была издана солидным тиражом и обрела немало поклонников. Однако, несмотря на успешный дебют, издание цикла застопорилось — казалось, навсегда. Впрочем, поклонники не сдавались и запустили петицию о переиздании, на которую обратило внимание издательство «Росмэн». Так что «Лис Улисс» обрёл вторую жизнь — в очень качественном оформлении, да ещё и с сюрпризом: «секретными главами», которые увидели свет впервые.

Несмотря на то, что ранее книга числилась как «детская», стоит прочесть всего пару глав, чтобы возникли сомнения в такой оценке. Уж больно много здесь постмодернистских фишечек — от отсылок к произведениям массовой культуры до вполне «взрослого» ироничного зубоскальства. Перед нами — увлекательная авантюра, даже немного плутовская история с элементами детектива, нуара и нравоучительной

сатиры. Не подкачала и общая подача текста — стилистически Адра в чём-то напоминает Терри Пратчетта.

Мир, описанный в «Лисе Улиссе», населён разумными животными, которые ведут себя по-человечески. Правда, в первом романе мир показан несколько пунктирно, тем более что действие происходит только в одном городе. Зато в книге множество колоритных персонажей. Особенно удались автору основные герои — сам Улисс, юная лисичка Берта, кот Константин и пингвин Евгений, в поведении которых звериные повадки гармонично сочетаются с человеческими чертами. Особенно запоминаются взбалмошная Берта, толковая и амбициозная школьница, у которой семь пятниц на неделе, и наивный (иногда до глупости) Евгений, считающий себя при этом очень хитрым и проницательным.



ИТОГ

Книга получилась занимательной и «со смыслом». Читаются приключения Улисса и его команды легко и будут интересны как юношеству, так и вполне взрослым людям.

ИНТЕРВЬЮ С АВТОРОМ
КНИГИ ЧИТАЙТЕ НА СТР. 38

УДАЧНО

- СИМПАТИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- ИРОНИЧНЫЙ СТИЛЬ
- ПОСТМОДЕРНИЗМ

НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОЧНО ПРОРАБОТАННЫЙ МИР

ОЦЕНКА МФ

хорошо

8

Текст: Эдуард Козлов



Михаил Костин

Полотно судьбы

«Война охватила практически всю Эторию. И это не обычная междоусобица! Давно ставшие легендарными, практически забытые народы вырвались на свободу из самых потаённых уголков мира, чтобы принести в Эторию кровь и смерть. И так уж вышло, что главные герои, недавние подростки из маленького городка Виллон, попали в самую гущу событий. Чем же завершится их эпопея? Кому предстоит победить, а кому — пасть в неравной битве?»

При написании трилогии Михаил Костин явно ориентировался на самую знаменитую фэнтезийную эпопею современности — «Песни льда и пламени» Джорджа Мартина. Конечно, с поправкой на основную аудиторию — всё-таки романы Костина скорее предназначены для юношества. И вовсе не из-за молодого возраста основных героев, а из-за авторского подхода к сюжету. Ведь, несмотря на по-настоящему суровые испытания, героям слишком часто везёт. Автор играет роль «бога из машины», вытаскивая протагонистов из самых опасных передряг. Оно и понятно: юные герои не могут быть повержены — по определению. Хотя тот же Мартин к героям более безжалостен.

Связующей нитью цикла по-прежнему остаётся магический дар одного из главных героев, Дарольда Ллойда, который способен видеть вещие сны. И неоднозначность такой схемы также никуда не делась — пропущенные через восприятие Дарольда герои «Хроник» по-прежнему напоминают сюжетные функции.

Тем не менее «Полотно судьбы» не роняет планку, довольно высоко поднятую в предыдущих романах «Хроник Этории». Сильными сторонами цикла по-прежнему остаются тщательно проработанный мир и, конечно, многоплановый сюжет. Костин старается не ограничиваться стычками и сражениями — в книге немало проявлений магии, есть и непростые эмоционально-нравственные коллизии, которые переживают главные герои. Особенно драматичными они выглядят с учётом того, что иные персонажи остаются марионетками в руках древних могущественных существ.

Правда, финал романа, когда эти древних существ выводят на чистую воду, слегка разочаровывает. Впрочем, автор, по слухам, намерен сочинить роман-эпilog, который буквально напрашивается. Такие серии должны завершаться более чётко и определённо.



ИТОГ

«Весьма эффектная юношеская фэнтези-эпопея «под Мартина», пускай и не лишённая недостатков.

УДАЧНО

- МАСШТАБНОСТЬ
- КРАСОЧНЫЕ ЛОКАЦИИ
- ОБИЛИЕ ЭКШЕНА
- РАЗНООБРАЗНЫЙ МИР

НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОЧНО ЯРКИЕ ГЕРОИ
- СКОМКАННЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Текст: Александра Королёва



Антология

Жанр: научная фантастика

Редакторы-составители:

В. Бакулин, Л. Демина

Художник: М. Петров

Издательство: «Эксмо», 2016

Серия: «Русская фантастика»

640 стр., 2500 экз.

Похоже на:

антология «Пришельцы

с небес» (2002)

антология «Космическая

фантастика, или Космос будет

нашим!» (2008)

Пришельцы. Земля завоёванная

Сборник фантастических рассказов об инопланетянах, успешно завоёвывающих Землю, и о жизни землян под властью захватчиков.

Война человечества с инопланетными агрессорами — сюжет, известный в фантастике со времён Герберта Уэллса и, пожалуй, изрядно поднадоевший. Но что, если война закончится поражением людей? Как быть, если Земля окажется во власти пришельцев и ничего с этим поделать будет нельзя?

В попытках решить непростую задачу — написать историю не победы, а поражения — авторы, сами того не ведая, предложили потенциальным захватчикам массу способов завоевать нашу старушку Землю. Об этом — рассказ Виктора Колюжняка «Что, если мы сами?..»: к главному герою-аналитику обращается таинственный заказчик, которому нужен правдоподобный сценарий захвата планеты...

Как вам, дорогие потенциальные интервенты, пошаговая экспансия с помощью «засевания» людского генофонда своими ДНК («Пролетая над тёмными водами» Ольги Рэйн) или своеобразного «переселения душ» («Обед по расписанию» Юлии Черных)? Или, скажем, воздействие на неокрепшие детские умы через школьных учителей («Учитель с большой буквы» Игоря Минакова)? Возможно, вы притворитесь милыми домашними зверьками («Ещё один чудесный день» Игоря Прососова)? Или выберете своим местечком старинные вещи («Друг детства» Элеоноры Раткевич)? Или вам удастся мимикрировать под самые мощные человеческие страхи («Радужные небеса» Владимира Венгловского)? Вариантов много, нашим будущим поработителям есть из чего выбирать.

Более того: если верить многим авторам, завоевателей на планете встретят скорее с распростёртыми объятиями, нежели с оружием наперевес. Историй про то, что пришельцы на самом деле лучше людей, в антологии больше, чем привычных рассказов про злобных «чужих» и «хищников», которые истребляют человечество почём зря. В «Счастливчике» Майка Геллпина иномирные спасают людей накануне всепланетной катастрофы (правда, всех вывезти не могут — на этом строится этическая коллизия рассказа). В рассказе «Я — Сидоров» Дарьи Зарубиной пришельцы преподают землянам урок подлинной толерантности. В «Стартапе» Александра Шакилова и «Та» Дениса Овсяника инопланетяне пытаются просто сосуществовать с людьми — и им зачастую приходится

— Разве я сказал, что мы бескорыстны? — удивился инопланетянин Вася. — Наши цели так же корыстны и отвратительны, как у любого другого захватчика в вашей или нашей истории. Просто так вышло, что вы представляете для нас невероятную ценность. Поэтому мы просто не можем смотреть, как вы истребляете друг друга под разными надуманными поводами, заодно разрушая то единственное место, в котором можете жить.

Сергей Раткевич «Делай, что должен»

ШЕСТЕРЁНКИ И ПРИШЕЛЬЦЫ

Отечественные читатели ещё не привыкли, имея дело с антологиями, обращать внимание не на авторов, а на составителя, — а стоило бы: на Западе имена, скажем, Гарднера Дозуа или Эллен Датлоу — гарантия качества любого сборника, независимо от степени раскрученности его авторов. «Пришельцы...» составлял Вячеслав Бакулин — под его руководством в издательстве АСТ вышли отличные стимпанк-антологии «Призраки и пулемёты», «Бомбы и бумеранги» и «Шпаги и шестерёнки». Судя по всему, за его дальнейшими проектами стоит внимательно следить.

хуже, чем нам... А «Последнее дело следователя Ерохина» Эйлин О'Коннор превращает чужаков-захватчиков в метафору: те люди, которые не умеют бережно обращаться с нашей ценной планетой, и есть настоящие оккупанты.

Максимум, на что способны незлые «чужие», — этические эксперименты над людьми, как в «Я буду сильным» Татьяны Романовой или «Катафалке» Александра Золотко. В последнем рассказе, одном из самых ярких в сборнике, неведомые пришельцы делятся с людьми любыми своими технологиями — в обмен на... тела умерших землян, которые нужно доставить им при соблюдении определённых условий. Мотивы инопланетян так и остаются загадкой — да они и не существенны: куда важнее поведение людей перед лицом непростой моральной дилеммы.

Если наши потенциальные оккупанты обладают литературным вкусом, то они, пожалуй, оценят и жанровое многообразие рассказов антологии — от ехидной юмористической фантастики («Кулинарное чудо» Андрея Буторина) до детектива («Та» Овсяника). Возможно, их приведёт в недоумение рассказ Веры Камши «Белые ночи Итаки»: он продолжает авторский цикл городского фэнтези, который был начат «Белыми ночами Гекаты» и к пришельцам не имеет никакого отношения... Обрамляющие сборник тексты Василия Головачева и Романа Злотникова и вовсе оборваны на полуслове (в случае Злотникова, впрочем, это просто тизер к его новому циклу «Экспансия»). Логичнее выглядит «второе обрамление»: рассказы Колюжняка и Михаила Кликина («Внучок»). Кликин расправляется со всей предыдущей галереей «добрых пришельцев», демонстрируя, какими способами земляне продолжают сопротивляться, даже если все битвы проиграны, большая часть населения уничтожена, а остатки жителей согнаны в идиллические деревни-резервации. И, пожалуй, если потенциальные инопланетные завоеватели дочитают сборник до конца, они могут призадуматься, а стоит ли захватывать нашу маленькую, но гордую планетку...



ИТОГ

Нестандартный по идее и филигранный по композиции, но неровный в содержательном плане сборник.

УДАЧНО

- ПЛОДОТВОРНАЯ ИДЕЯ
- ЖАНРОВОЕ И СТИЛИСТИЧЕСКОЕ РАЗНООБРАЗИЕ
- ИСКУСНАЯ КОМПОЗИЦИЯ

НЕУДАЧНО

- НЕБЕРЕЖНОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ЧАСТИ ТЕКСТОВ
- ФОРМАЛЬНЫЙ ПОДХОД АВТОРОВ К ТЕМЕ

ОЦЕНКА МФ

7

Книжный ряд

Книги номера

www.mif.ru

Текст: Игорь Чёрный



Роман Злотников

Руигат. Схватка

Четверо землян — участников Второй мировой войны, перенесённых в чужой мир, — продолжают активно спасать своё новое отечество. На сей раз местом действия становится планета Ола. После атаки агрессоров Желтоглазых здесь царят хаос и деградация. У великопленной четвёрки есть план по возрождению олийской цивилизации, однако для начала Олу нужно избавить от оккупантов и обуздать разгул местного бандитизма.

Книгой «Схватка» продолжается цикл Романа Злотникова «Руигат» о четырёх воинах, пытающихся применить свои знания, умения и навыки в необычных условиях. Если в предыдущих романах члены команды притирались друг к другу, преодолевали взаимные обиды и противоречия, то в «Схватке» поднимаются вопросы, уже не связанные с отношениями внутри небольшой группы людей. Речь оприятии/отрицании насилия — причём не только физического, но и морального. Возможно ли ради благой цели частично поступиться принципами, приняв на вооружение тактику врага? Автор, казалось бы, аргументировано доказывает, что можно. И тут же двумя-тремя не менее вескими контрдоводами опровергает сказанное. Готовых решений нет, разбираться в этой игре приходится самим читателям.

Как и большинство произведений Злотникова, по структуре «Схватка» напоминает мозаику. Нам представлены не-

сколько персонажей, судьбы которых в конце концов переплетаются. Исподволь каждый из героев обрастает плотью и кровью: сообщаются подробности о его прошлом, чертах характера, вкусах и пристрастиях. Стоит отметить, что персонажей здесь всё же многовато для не слишком эпического сюжета, которого хватает не столько на полновесный роман, сколько на повесть. А ещё в «Схватке» писатель нетипично много внимания уделяет лирической линии.

Стоит отметить, что в тексте просматривается явная переключка с произведениями Ивана Ефремова («Лезвие бритвы», «Таис Афинская»), прежде всего из-за того, что героиня Злотникова танцовщица, использующая своё искусство для психологического лечения.



ИТОГ

Крепкий фантастический боевик, в котором лоб в лоб сталкиваются идеи непротивления злу насилием и добра с кулаками.

УДАЧНО

- ЖИВЫЕ ХАРАКТЕРЫ
- БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

НЕУДАЧНО

- ОБИЛИЕ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ
- САМОПОВТОРЫ

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Алекс де Клемешье

Сын Дога

У Ночного и Дневного дозоров общая беда: после «музыкальной» атаки маги потеряли силу и вынуждены лечиться в санатории. Тем временем в Академгородке под Новосибирском обычный учёный вплотную приблизился к тому, чтобы раскрыть природу Сумрака научными методами... Деревенский участковый милиционер и руководитель районного отделения Ночного Дозора встретятся, чтобы решить эти проблемы.

Если оценивать роман по абсолютной шкале литературных критериев, его можно назвать неплохой книгой с отлично выписанным персонажем, живыми героями и занимательным, хотя и несколько обрывочным сюжетом. Но если рассматривать книгу в рамках проекта «Дозоры», она приобретает дополнительные достоинства.

Во-первых, автор впервые касается вопроса о научном исследовании Сумрака, и городское фэнтези неожиданно обретает черты научной фантастики. Великолепно передана атмосфера Академгородка, лаборатории, советской науки. И здорово показана работа пытливого ума: «Что будет, если несколько изменить условия эксперимента?.. Не получилось? Ничего страшного. Продолжим...» В какой-то момент становится даже не по себе: что, если волшебный мир Иных сейчас препарируют, словно лягушку под микроскопом? Однако автор не совершает подобного «надругательства» над магией, сохраняя разумный баланс между обычным миром и «дозорным» сеттингом.

Во-вторых, по сравнению с другими книгами серии, тут очень сильна социальная составляющая. Насколько разные Иные получают в разной среде! Уголовники, трудяги, интеллигенция... Уже кажется, что не настолько важно, Светлый ты или Тёмный. Слишком велико влияние общества, в котором ты сформировался и научился жить. Роман позволяет по-новому взглянуть на саму суть Дозоров и развивает идеи, заложенные ещё в первых книгах: нет белого или чёрного, а есть человек, поставленный в сложные обстоятельства, из которых нужно выпутаться по совести, а не как получится.

Минусов у книги всего два. Детективная линия относится к делам давно минувших дней и отодвинута на второй план, поэтому за её развитием сложно уследить. И ещё: роману явно не хватает объёма. Создаётся впечатление, что текст резали по живому, и некоторые сюжетные линии выглядят обрывочными.



ИТОГ

Атмосферный роман, в котором сильны социальная и «научная» составляющие.

Текст: Александра Давыдова



Роман • Жанр: городское фэнтези •
Издательство: АСТ, 2016 • Серия: «Дозоры»
• 352 стр., 7000 экз. • Похоже на: Сергей
Лукьяненко «Дневной Дозор», Николай
Желудов «Дозоры не работают вместе»

УДАЧНО

- НАУЧНАЯ АТМОСФЕРА
- СОЦИАЛЬНЫЙ ПЛАСТ
- ЖИВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕУДАЧНО

- НЕДОСТАТОЧНЫЙ ОБЪЁМ
- СЛАБАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ЛИНИЯ

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Текст: Эдуард Козлов



Роман

Жанр: «планетарная» НФ

Художники: А. Андреев, А. Николаева

Издательство: «Селадо», 2016
440 стр., 1500 экз.Похоже на:
Василий Головачёв, цикл
«Хроники Реликта», цикл
Фёдор Березин, цикл «Чёрный
корабль»

Роман Бубнов

Гелиос. Жизнь после нас

2142 год. Огромный звёздный корабль «Эспайер» после сорока трёх лет полёта достигает планеты Гелиос в созвездии Кита. Планета пригодна для жизни людей, правда, на ней уже есть разумные обитатели. Поэтому освоение Гелиоса проходит не очень гладко. Тем более что в колонизацию вмешиваются неизвестные силы, да и среди людей нет единства...

«Гелиос» относится к так называемой «планетарной» фантастике — гибриду НФ и космической оперы, действие которого разворачивается на чужой планете. Завязка проста: с Земли, стоящей на пороге катастрофы, отправляется корабль-ковчег, цель которого — найти пригодный для освоения мир. В дальнейшем роман распадается на две части. Первая, вступительная, напоминает авантюрную НФ Золотого века вроде «Большой планеты» Джека Вэнса. Шестнадцатилетняя Элли Уорд терпит катастрофу на Гелиосе, где её ждёт своеобразная робинзонада. Девушке предстоит пережить немало приключений — как традиционных вроде схваток с местными чудовищами и контакта с аборигенами, так и нетривиальных: путешествие во времени и встреча со сверхразумом.

События второй, основной части романа разворачиваются спустя двадцать лет. Элли остаётся одним из главных героев, но происходящее на Гелиосе уже не ограничивается приключениями одного человека. Персонажей, чьими глазами показаны масштабные события, которые приводят к разгоревшейся на Гелиосе войне, немало — и людей, и аборигенов. Они находятся по разные стороны баррикад, придерживаются противоположных взглядов и стремлений. Такой подход позволяет придать повествованию полифоничность и многогранность.

Правда, при таком подходе редко получается создать по-настоящему полноценных персонажей. Так что герои романа не слишком запоминаются. Зато автор тщательным образом конструирует «облик грядущего»: описывает землян-колонистов с их фантастическими технологиями; аборигенов с их своеобразной культурой и верованиями; весьма необычную фауну и флору Гелиоса. Чувствуется, что автор вложил в создание сеттинга немало стараний — мир Гелиоса выглядит весьма необычным и разнообразным. Правда, временами информации о мире даже слишком много. Бубнов здесь

ИНТЕРАКТИВНЫЙ РОМАН

Роман «Гелиос» вышел под обложкой с дополненной реальностью — как заявлено, впервые в России. Для её просмотра нужно с помощью планшета или смартфона зайти в App Store или Google Play и скачать программу под названием A Separate Reality. Установив приложение, надо навести устройство на обложку книги. Через пару секунд, когда программа распознает изображение, запустится ДР и обложка «оживёт» — а также появится доступ к иллюстрациям, карте Гелиоса, панорамным обоям и другим дополнениям к роману.

И вдруг стемнело.
Нет, не так, как бывает по вечерам.
Площадку, на которой играли девочки,
и всё окружавшее пространство поглотила
могучая тень. Элли озадаченно задрала
голову вверх и, ошеломлённая от увиденного,
застыла камнем, раскрыв рот.
Заслонив почти всю свободную область
в шахте кроны, на площадку
плавно спускался управляемый
летающий аппарат.
Авион оказался ничем иным, как
комбинацией мягкого аэростата с парусной
установкой, дополненной курсовыми
винтовыми двигателями. Дирижабль
на лёгком газе, с открытой гондолой
и полностью ручным управлением.
Телий собирался и удерживался
в резервуарах, соединённых прочными
клапанами. Что-то вроде органических
баллонов, сшитых из тканей лёгких
летающей рыбы-пузыря Кабара-Мулли.

допускает типичную ошибку писателя-новичка — нежелание «отсекать лишнее». Впрочем, с опытом такие навыки обычно нарабатываются. Отдельно стоит отметить стремление автора насытить текст подспудным смысловым наполнением с размышлениями о природе человека и аллюзиями на современные события.

Так или иначе, скрупулёзно продуманный мир, масштабные события и попытка показать конфликт с разных сторон делают «Гелиос» довольно любопытным произведением отечественной НФ. Всё-таки большинство начинающих фантастов, особо не заморачиваясь, сочиняют простенькое «приключалово» с обилием экшена, даже не пытаясь замануться на нечто большее. А вот Роман Бубнов попытался, за что ему честь и хвала.



ИТОГ

Напряжённое и достаточно увлекательное произведение «со смыслом», где есть ряд недостатков, типичных для дебютного романа. Тем не менее, перспективы у автора имеются.

УДАЧНО

- МАСШТАБНОСТЬ
- ОБИЛИЕ ЭКШЕНА
- РАЗНООБРАЗНЫЙ МИР
- ИНТЕРАКТИВНОЕ ИЗДАНИЕ

НЕУДАЧНО

- ИЗЫТОЧНОСТЬ ОБЪЯСНЕНИЙ И ТЕРМИНОВ
- НЕДОСТАТОЧНО ЯРКИЕ ГЕРОИ
- СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОГРЕХИ

ОЦЕНКА МФ

7

достойно



■ В книге много экспрессивных иллюстраций художницы Анны Николаевой

Книжный ряд

Книги номера

www.mif.ru

Диана Удовиченко

Знак Потрошителя

Спасаясь от полчищ демонов, агенты ФСБ Даниил Тлатонов и Настя, а также чернокнижник Вадим Сенкевич попадают в викторианскую Англию конца XIX века. Героям не привыкать к перемещениям во времени и к смене личин, однако оказаться в телах знаменитых литературных персонажей и участвовать в поимке Джека Потрошителя — это уже слишком. Справятся ли новоявленные Шерлок Холмс, доктор Уотсон и миссис Хадсон с нелёгкой задачей и закончатся ли на этом злоключения героев?

«Знаком Потрошителя» Диана Удовиченко наконец завершила цикл «Междумирье», хотя, судя по заключительным страницам романа, возможность вернуться к полюбившимся героям и путешествиям во времени писательница за собой всё же оставила. На сей раз Удовиченко обратилась к эпохе, которая давно её интересовала. Было прочитано немало исследований, собран богатый иллюстративный материал, что и вылилось в конце концов в этот многоплановый текст.

Для лучшего воплощения своего замысла автор выбрала пастиш — приём, когда за основу текста берутся произведения знаменитых авторов со стилизацией под их манеру письма. Здесь перед нами вольное продолжение приключений Шерлока Холмса и доктора Ватсона, вернее, переосмысление знаменитой повести Артура Конана Дойла «Собака Баскервиль». При этом Удовиченко как бы восстанавливает «историческую справедливость». Ведь иногда задаёшься вопросом: отчего Холмс

не пытался разгадать тайну одного из самых громких преступлений своего времени? Сделать это, сняв маску с загадочного Джека Потрошителя, пытаются герои, занявшие места великого сыщика и его неизменного спутника.

Но именно «пытаются», поскольку в финале классический ретро-детектив неожиданно преобразуется в смесь мистики и НФ. Пытаясь логично решить вопрос с возвращением героев домой, чтобы завершить цикл «Междумирье», Удовиченко не сделала решительного шага в разгадке великой криминальной тайны, ограничившись выразительной «многовекторностью». Дескать, выбирайте сами, кому какая версия нравится. Всё равно доказательств нет и не будет.



ИТОГ

Удачное завершение «попаданческого» цикла, в котором органично соединены детектив, мистический боевик и современное прочтение классики.

Текст: Игорь Чёрный



УДАЧНО

- ХОРОШЕЕ ЗНАНИЕ ЭПОХИ
- НАПРЯЖЁННЫЙ, ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ

НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ ФИНАЛ
- ИЗЛИШНИЙ НАТУРАЛИЗМ

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Текст: Игорь Чёрный



Анна Орлова, Кира Измайлова

Оборотень по особым поручениям

Внезапная смерть известного путешественника Генри Уоррена поставила под угрозу важную миссию, возложенную на Особый отдел. Его руководство посылает для расследования одного из лучших своих агентов — оборотня Алекса Нолана. Одновременно в дом покойного съезжаются наследники, ожидающие оглашения завещания. Черед таинственных убийств и пропаж ещё больше запутывает и без того нелёгкую миссию Алекса...

Поначалу кажется, что перед нами детектив, причём в его классической форме, восходящей к романам Джона Диксона Карра и Агаты Кристи. Замкнутое пространство, где происходит преступление, строго очерченный круг подозреваемых, пронизательный сыщик... Плюс немножко магии, толика мягкого юмора и любовных интриг (как же без них в «женской» фантастике). С детективной линией писательницы управились практически безупречно (что и неудивительно, поскольку одна из участниц тандема по профессии юрист). Интрига не спадает почти до самого финала, хотя некоторые подсказки читателю даются по ходу расследования. Немного удивляет мера наказания, но это уже проблема жанра, поскольку магический, да ещё и любовно-сентиментальный детектив имеет свои законы.

Рука об руку с детективной интригой идёт романтический сюжет. Тут соавторы порезвились вовсю, столкнув лбами представителей условной поствикторианской Англии с ли-

цами, прибывшими из английских колоний (Хиндустана) и из-за Океана (США). Показная чопорность и пуританство капитулируют перед непринуждённостью, открытостью в проявлении чувств. Любви здесь и впрямь покорны все возрасты. Дом покойного Генри Уоррена, как замечает главный герой, словно пропитан флюидами любовного дурмана, сводящего с ума всех и вся.

Немного неудачной выглядит композиция книги. Стоило бы уже в начале рассказать об Особом отделе, где служит Алекс Нолан. Да и о мире следовало бы написать подробнее. Понятно, что это слегка альтернативная Британская империя середины 1920-х — начала 1930-х, но дать о ней чуть больше информации не помешало бы.



ИТОГ

Классический детектив в английском духе и антураже, приправленный магией и юмором, но с явным перебором в матримониальном плане.

УДАЧНО

- НАПРЯЖЁННАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ИНТРИГА
- ЛЁГКИЙ ЮМОР

НЕУДАЧНО

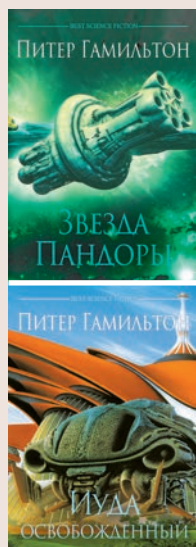
- СКУДНО ОПИСАННЫЙ МИР
- ИЗЛИШНИЙ РОМАНТИЧЕСКИЙ УКЛОН

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Текст: Андрей Зильберштейн



Peter F. Hamilton
 Pandora's Star
 Judas Unchained
 Романы
 Жанр: новая космоопера
 Выход оригинала: 2004, 2005
 Переводчик: И. Савельева
 Издательство: «Фантастика Книжный Клуб», 2015, 2016
 Серия: «Best Science Fiction»
 752+832 стр., 2500+3000 экз.
 «Содружество», части 1-2
 Похоже на:
 Ларри Нивен, Джерри Пурнелл
 «Мошка в зенице Господней»
 Джеймс Кори, цикл
 «Пространство»



Питер Гамильтон

Звезда Пандоры Иуда освобождённый

«В XXIV веке Межзвёздное Содружество объединило множество колонизированных планет. Человечество процветает. Но однажды учёные обнаруживают, что две далёкие звезды вне зоны освоенного космоса исчезли — кто-то закрыл их сферой Дайсона. Не станет ли решение этой загадки попыткой открыть ящик Пандоры?»

Питеру Гамильтону в России упорно не везло. Сначала толковый цикл «Пришествие ночи» был напрочь убит переводом. Затем роман «Дракон поверженный» прошёл совершенно незамеченным. Наконец, пауза между выходом «Звезды Пандоры» и «Иуды освобождённого» оказалась длинной в год, хотя обе книги — половинки огромного романа, и читать их по отдельности смысла нет. Но наконец и мы сможем оценить творчество британца.

С первых страниц «Звезды» в глаза бросается схожесть людей грядущего с нашими современниками. Отличия есть, они связаны с возможностью жить вечно, но образ мышления остался почти неизменным. Поначалу это выглядит недостоверным, но когда раскрывается научная концепция, на которой построена цивилизация, всё становится на свои места.

Будущее человечества по Гамильтону определили порталы, сквозь которые можно мгновенно перемещаться. Отпала необходимость в пилотируемых полётах: автомат доставит врата на другую планету, а люди пройдут сквозь них прямо с Земли. Теперь основное средство передвижения между мирами — поезд, идущие через межпланетные туннели. И с чего людям меняться, если освоение нового мира не отличается от строительства на старушке Земле? Как следствие — ни следа технологической сингулярности (кроме ИскИнов), никаких глобальных изменений в обществе.

«Он прячется где-то здесь, он контролирует и оказывает влияние на нашу жизнь через своих марионеток. Правительство и подконтрольные ему средства массовой информации задают нам вопрос: откуда нам известно, что Звёздный Странник несёт зло? Ответ прост. Если бы он был другом, он бы открыто заявил о себе. Если бы он был нам другом, он бы не втягивал нас в эту миссию по исследованию Пары Дайсона. Президент говорит, что мы должны знать, что произошло. Он ошибается. Мы знаем, что должно было произойти. Защита целой звёздной системы силовыми полями — это проявление крайнего отчаяния. Возникла какая-то чудовищная угроза, вызвавшая колоссальные контрмеры. Эти барьеры тысячу лет удерживали в изоляции зло, грозившее всей Галактике. Именно поэтому мы ещё живы.»

БОЛЬШЕ ГАМИЛЬТОНА

Издательство «Фантастика Книжный Клуб» уже анонсировало издание новых книг Гамильтона. Прежде всего — трилогии «Пустота», первый роман которой, «Спящая Пустота», уже переведён. Действие серии происходит в той же вселенной, что и события «Звезды» и «Иуды», только через полтора тысячелетия. Пустота — загадочный объект, угрожающий жизни в галактике. Кроме того, есть шансы увидеть на русском языке роман «Великая северная дорога» и заново переведённый цикл «Пришествие ночи», включая ранее не издававшийся сборник рассказов.

Гамильтон умеет готовить из чужих ингредиентов собственное блюдо. В диалогии нет ни одной идеи, которая ранее никем не использовалась. Те же туннели мы видели в «Звёздных вратах», инопланетяне вызывают в памяти «Мошку в зенице Господней» и так далее. Детективная интрига, история о повстанцах, война с чужаками — все сюжетные составляющие на разные лады повторяются в десятках фантастических произведений. Только в случае Гамильтона это совершенно неважно. Автору удаётся из разнородных элементов скотить текст, от которого сложно оторваться.

Гамильтона можно назвать Мартином от космооперы — его способ рассказывать историю похож на тот, что использует автор «Песни льда и пламени». Множество точек зрения персонажей складываются в единую многомерную картину, при этом внутри каждой линии есть свой мини-сюжет. И вот здесь и кроется единственный серьёзный недостаток романа. Речь о главах про инопланетян-праймов. Увы, рассказывая о неземном разуме не через людей, а напрямую, Питер не дотянул до им же поднятой планки. Чужаки с совершенно иной биологией мыслят настолько по-земному, будто мы читаем какую-нибудь палп-фантастику 1930-х. И это при том, что сама цивилизация праймов описана великолепно!

С остальными героями всё куда лучше: учёные, политики, военные, обыватели — Гамильтон всем уделяет внимание. Особняком стоит террорист Адам Элвин, считающий, что защищает человечество от внешней угрозы, и следователь Паула Мию, которая пытается поймать этого преступника. Их характеры прописаны лучше всего, и именно через них полнее всего раскрывается мир будущего — тот мир, который может стать реальностью через пару-тройку веков.



Диалогия «Содружество» — одна из лучших и наиболее масштабных космических опер, выходивших на русском языке. Глобальность событий с одной стороны и проработка мелочей с другой не оставляют поклонников жанра равнодушными.

УДАЧНО

- СЮЖЕТ
- ОПИСАНИЕ МИРА БУДУЩЕГО
- МНОЖЕСТВО ТОЧЕК ЗРЕНИЯ

НЕУДАЧНО

- ВТОРИЧНОСТЬ ИДЕЙ

ОЦЕНКА МФ
отлично

9



Kim Stanley Robinson
Red Mars
Роман
Жанр: научная фантастика
Выход оригинала: 1992
Переводчик: А. Агеев
Издательство: «Э», 2016
Серия: Sci-Fi Universe
576 стр., 5000 экз.
«Марс», часть 1
Похоже на:
Энди Вейер «Марсианин»
Аластер Рейнольдс
«Звездный лёд»

Ким Стэнли Робинсон

Красный Марс

Обитаемому Марсу — быть! Первые сто колонистов, лучшие умы мира, отправляются в дорогу, откуда не будет возврата. Именно эти люди определяют судьбу Красной планеты на века вперёд. Их цель — создать условия для появления полноценной колонии. Но убеждения будущих «марсиан», в том числе и политические, заметно отличаются от взглядов тех, кто остался на Земле. И со временем конфликт будет только нарастать...

Марсианская трилогия Кима Стэнли Робинсона долгое время оставалась последним крупным циклом, собравшим множество высших фантастических премий на Западе, но так и не переведённым на русский язык. Говорили, будто эти романы были написаны по заказу NASA, чтобы изменить общественное мнение по поводу планируемых полётов на Красную планету. Теперь и наши читатели наконец-то могут решить, справедливы ли эти слухи или Робинсон писал свои книги исключительно по воле души. Итак, близкое будущее, первые колонисты летят на Марс...

Что сразу бросается в глаза, так это уверенность автора в том, что главные космические державы — США и Россия. Их представители самые многочисленные среди колонистов и выступают на главных ролях. В этом плане интересно сравнить роман с «Марсианином» Энди Вейера, созданным на двадцать лет позже. Заметно, что в политическом плане книга Робинсона сильно устарела: скажем, сейчас никто не стал бы игнорировать китайскую космическую программу.

Ещё один раздражающий фактор — представления Робинсона о России, особенно о русских женщинах. Вдобавок переводчик и редактор из неясных соображений оставили авторскую «клякву», связанную с именами. При том, что 90% русских отчества и фамилий нормальные, некоторые весьма удивляют. Как вам, к примеру, командир российской части экспедиции Майя Катарина Тойтовна? А ведь если бы написание имён привели к привычному нам виду, то книга бы только выиграла: автор показывает типичную, как ему кажется, русскую женщину, а странная фамилия сбивает с толку.

Но на этом недостатки заканчиваются. Структурно «Красный Марс» разделён на восемь частей, где описаны разные этапы колонизации Марса — от полёта первой экспедиции до уже почти ставшей клише войны за независимость. Ничего принципиально нового Робинсон не придумывал — вместо этого он сделал акцент на взаимоотношениях

МАРСА МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Импринт издательства «Э» под названием Fanzon, который и выпустил «Красный Марс», останавливаться не собирается. Уже в этом году нас ждёт получивший премии «Хьюго» и «Локус» «Зелёный Марс», история в котором разворачивается через полсотни лет после событий первого романа. Также в работе финальный роман трилогии, «Голубой Марс», и примыкающий к циклу сборник рассказов «Марсиане».

«Бун дёрнулся вперёд так, что Хьюстону пришлось отпрянуть, чтобы не стукнуться нос в нос.

— Вы — не закон, — сказал Джон и ткнул его пальцем в грудь, отстранив от своей комнаты. Теперь уже Хьюстон начал терять самообладание, и Бун рассмеялся:

— Что вы мне сделаете, офицер? Арестуете? Будете угрожать? Скажете что-то хорошее, что я смогу включить в свой отчёт на «Евровиде»? Вы этого хотите? Вы хотите, чтобы я показал всему миру, что Джона Буна изводит какой-то мелкий выскочка, который прилетел на Марс и думает, что он шериф на Диком Западе?

героев и на том, как меняется их восприятие Марса. Нам показывают атмосферу чужой планеты, которая постепенно становится родной. Детальное описание жизни в колонии становится очень объёмным за счёт смены протагонистов — у каждого из них свой взгляд на происходящее.

Все части романа посвящены конфликтным ситуациям разного масштаба. Этический вопрос о праве землян терраформировать Марс без твёрдого убеждения в том, что там нет своей жизни, соседствует с вопросом политическим — какие страны и на каких условиях должны колонизировать планету. Философский конфликт между устоявшимися земными ценностями и постепенно формирующимися новыми, колонистскими, разворачивается на фоне личных драм и борьбы разных сил за умы людей. Робинсон пишет своё полотно широкими мазками, показывая масштабную картину — но только глазами первых колонистов. Интересная деталь: происходящее на Земле практически никого из переселенцев не волнует, из-за чего создаётся впечатление, что все они не от мира сего.

«В советское время женщины научились помогать друг другу, создав почти самодостаточный мир матерей, сестёр, дочерей, бабушек, подруг, коллег по работе. Потом этот мир укрепил свои преимущества и ещё глубже проник во власть, в тесную мужскую олигархию российского правительства.

УДАЧНО

- ПСИХОЛОГИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ
- СМЕНА РАССКАЗЧИКОВ
- АТМОСФЕРА ЧУЖОГО МИРА

НЕУДАЧНО

- ИЗЛИШНЕ МЕДЛЕННОЕ РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ
- УСТАРЕВШИЕ РЕАЛИИ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8



ИТОГ

«Растянувшаяся на десятилетия история становления марсианской цивилизации. Излишняя детальность и полное отсутствие экшена могут отвлечь многих читателей. Но для тех, кому мысли и чувства героев важнее драк и перестрелок, книга Робинсона станет настоящим подарком. Свою «Небьюлу» роман явно получил не зря.

Текст: Лилия Чужова



Rick Yancey
The Seal of Solomon
The Thirteenth Skull

Романы

Жанр: подростковое фэнтези
Выход оригинала: 2007, 2008

Художник: В. Еклерис

Переводчик: И. Русакова

Издательства: «Азбука»,

«Азбука-Аттикус», 2016

400+368 стр., 4000+3500 экз.

«Необычайные приключения

Альфреда Кроппа», часть 2-3

Похоже на:

Ричард Пол Эванс, цикл

«Майкл Вэй»

Джонатан Страуд, цикл

«Агентство «Локвуд

и компания»

Рик Янси

Печать Соломона Тринадцатый череп

Не успел Альфред Кропп отойти от чудесного воскрешения из мёртвых, как на его голову свалились новые приключения, враги и мифы, быстро ставшие опасной реальностью. На сей раз герою предстоит остановить шестнадцать миллионов плотоядных демонов и разобраться с мифическим Черепом Судьбы.

Первая книга о приключениях нескладного подростка Альфреда Кроппа отличалась лёгким слогом, свежим взглядом на истории об Избранных и обаятельным, хотя и слегка заторможенным главным героем. Но что было плюсом, может стать и минусом.

Да, Альфред по-прежнему интересен как герой. Его нетривиальный способ мышления никуда не делся — напротив, заиграл новыми красками. Решения героя всё так же взвешенны и продуманны, а реакции на события интригующе неожиданны. Однако, сосредоточившись на герое, автор забросил всё остальное. Созданный Янси мир сер и предсказуем, а вызывавшая в первой книге улыбку пародия на шпионские боевики исчезла без следа.

К тому же в книгах, кроме главного героя, нет ни одного запоминающегося персонажа. Рядом с ним сплошь персонажи-функции: одни хотят убить героя, другие — использовать. Потому переживать за отношения Альфреда с кем бы то ни было бессмысленно — всё равно значения для сюжета они не имеют.

Да и романтической линии здесь попросту нет. Это могло стать удачным ходом, ведь ныне что ни книга для подростков, то прямо какой-то слащавый пубертатный взрыв. Но в истории Альфреда полное отсутствие любовного интереса смотрится скорее неправдоподобно, чем свежо.

В рецензии на первую книгу мы писали, что её достоинством стало «взрослое» поведение Альфреда. Последующим частям это вышло боком. Ибо Альфред не меняется. Вообще. Да, сюжет, вращаясь вокруг таинственных мифических объектов, постоянно бросает Кроппа из одного пекла в другое, иногда буквально, но на личность героя это никак не влияет, как и действия других персонажей.

Тут дверь распахнулась, и в палату ворвались трое мужчин в чёрных комбинезонах и с чёрными повязками на лицах. Нузве кивнул и улыбнулся, как будто ждал их прихода: «А, вот и ниндзя пожаловали!» Из наконечника трости выскочило лезвие.

— Вперёд, Альфред, — спокойно приказал Нузве и вытолкнул меня в окно. Я полетел вниз.

— Ну и скатертью дорога, старая ведьма! — заорал вслед старик.

Роман «Тринадцатый череп»

ШПИОНАЖ ЗА ШКОЛЬНОЙ ПАРТОЙ

Несмотря на то, что трилогия об Альфреде Кроппе была издана достаточно давно, серия по-прежнему пользуется популярностью у молодых читателей. На этой волне некоторые американские школы даже включили трилогию в список внеклассного чтения.

— А где кнопка для превращения машины в подлодку?

— Ты фильмов насмотрелся, Альфред.

— Вы правы. Постараюсь не отрываться от реальности земного мира, где демоны, замышляя уничтожить весь род человеческий, парят вокруг Эвереста.

Роман «Печать Соломона»

Да, он стал жёстче, сильнее и опытнее в шпионском ремесле, но на этом всё.

С логикой сюжета тоже есть проблемы. Альфред всегда действует сам по себе, не доверяя даже условно «положительной» секретной организации АМПНА (Агентство межпространственных парадоксов и неизученных аномалий). Кроппу всего пятнадцать лет (о чём, кстати, постоянно забываешь, ведь действует и думает он как взрослый), но он уже умудрился несколько раз спасти мир. Мало того, Альфред владеет сверхспособностями, и при этом Агентство не только не предложило ему стать частью организации, но и вовсе не сделало никаких попыток взять его под контроль. Чем же занимается якобы всемогущее АМПНА, когда Альфред в очередной раз остаётся один на один со смертельной опасностью? Ведь спасти мир и охранять сверхъестественное — прямая обязанность этой секретной организации! Получается, что один подросток оказывается сообразительнее, чем лучшие умы планеты вместе взятые.

Разочаровывает и то, что в каждом томе один и тот же алгоритм развития событий. Эл узнаёт об очередном конце света, взрослые отказываются от его помощи, заставляя быть просто наблюдателем. После этого герой берёт всё в свои руки и чудесным образом раскрывает тайны, недоступные остальным. Далее — развязка, в которой обычно кто-то погибает, а Кроппа сильно ранят. Такая однообразная схема существенно портит общее впечатление от трилогии.



ИТОГ

Перед серией об Альфреде Кроппе открывались большие перспективы, но, не получив должного развития, она превратилась в затянутый шпионский боевик. Эдакий фэнтезийно-подростковый вариант приключений агента 007 — красиво упакованных, но однообразных.

УДАЧНО

- ВЫСМЕИВАНИЕ ШПИОНСКИХ ШТАМПОВ
- АДЕКВАТНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

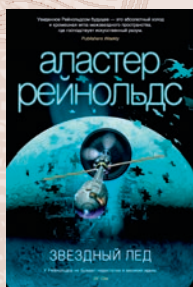
НЕУДАЧНО

- КАРТОННЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- НЕИЗМЕННОСТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- ЛОГИЧЕСКИЕ НЕСТЫКОВКИ

ОЦЕНКА МФ
достойно

7

Текст: Андрей Зильберштейн



Аластер Рейнольдс

Звёздный лёд

Спутник Сатурна Янус оказался замаскированным звездолётом чужаков и покинул Солнечную систему. Шанс его догнать был только у «Хохлатого пингвина», чья команда занималась добычей и транспортировкой льда к внутренним планетам. Экипаж решил рискнуть и отправился вслед за беглецом, однако никто не мог и предположить, как далеко заведёт погоня и что она принесёт человечеству...

Alastair Reynolds Pushing Ice • Роман • Жанр: «новая» космоопера • Выход оригинала: 2005 • Переводчик: Д. Могилевцев • Издательство: «Азбука», 2016 • Серия: «Звёзды новой фантастики» • 576 стр., 3000 экз. • Похоже на: Артур Кларк «Свидание с Рамой», романы Питера Гамильтона

Хотя на русском «Звёздный лёд» был издан самым последним из романов Аластера Рейнольдса, написан он был ещё до «Префекта», «Дома солнц» или «Обречённого мира». И это удивительно, потому как «Лёд» вышел гораздо более цельным, чем последующие книги. Непредсказуемый сюжет с несколькими крайне интересными поворотами, хорошо прописанные персонажи, логичный финал — в романе есть всё, чего в той или иной степени не хватает большинству произведений Рейнольдса.

И всё было бы совсем хорошо, если бы Аластер не перегнул палку, показывая конфликт двух героинь — Беллы и Светланы, старых подруг, которые из-за собственного понимания долга, неверных оценок происходящего и просто нежелания действовать разумно становятся практически кровными врагами. Показано всё это весьма подробно

и достоверно, однако совершенно непонятно — а зачем? Весьма банальная и чисто «земная» история просто перенесена в антураж космической фантастики. Ничего нового тут не сказано, и в результате ждёшь и ждёшь, когда же речь пойдёт о чём-то другом.

К сожалению, Рейнольдс даже не пробует быть оригинальным. Ингредиенты романа мы уже не раз видели у других фантастов. Впрочем, сочетание клише получилось весьма «вкусным». Освоение Солнечной системы, гигантские искусственные объекты, проблемы колонизации, полёты к звёздам, контакт с инопланетянами, космические сражения, судьба человечества и многое другое... Удивляет лишь то, как вводятся эти бесчисленные фантастические элементы: они показаны через призму человеческих взаимоотношений, что не слишком характерно для Рейнольдса.

УДАЧНО

- НЕОЖИДАННОЕ РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА
- МАСШТАБЫ ПРОИСХОДЯЩЕГО

НЕУДАЧНО

- АКЦЕНТ НА КОНФЛИКТ МЕЖДУ ПРОТАГОНИСТАМИ
- ОТСУТСТВИЕ ОРИГИНАЛЬНЫХ ИДЕЙ

ОЦЕНКА МФ

8

очень хорошо



ИТОГ

«Если вы ещё никогда не читали Рейнольдса — начните со «Звёздного льда». Тут есть всё, за что ценят его космическую фантастику, и почти нет того, за что автора критикуют.

Дрю Карпишин

Дарт Бейн. Книга 2. Правило двух
Дарт Бейн. Книга 3. Династия зла

«Ещё недавно в далёкой галактике существовали сотни ситхов, которые вели беспощадную войну против Республики и джедаев. Теперь от некогда многочисленного ордена остался только один мастер, Дарт Бейн, и его ученица Занна, которые тайно борются против врагов Тёмной стороны. И при этом продолжают строить козни друг против друга. Ведь придуманное Бейном правило двух гласит, что ученик должен однажды бросить смертельный вызов своему наставнику.

Дебютный роман Дрю Карпишина по «Звёздным войнам» был своего рода экспериментом. «Дарт Бейн. Путь разрушения» — первая книга саги, где главным героем был ситх, а действие разворачивалось в эпоху древней Республики. Эксперимент оказался удачным — книга стала бестселлером, так что издательство решило продолжить историю Бейна, создавшего тот орден ситхов, который знаком нам по фильмам.

Первый роман трилогии о Бейне, особенно ближе к финалу, мог похвастаться изрядным размахом — столкновение армий джедаев и ситхов обязывало. Продолжения получились гораздо более камерными и сконцентрированы прежде всего на двух протагонистах и их отношениях. Сама ситуация, когда два ситха действуют как одна команда, но при этом только и думают, как бы избавиться друг от друга, для «Звёздных войн» вполне традиционна. Но Карпишин стал первым, кто показал эти взаимоотно-

шения не со стороны, а изнутри. Этим его романы в первую очередь и подкупают.

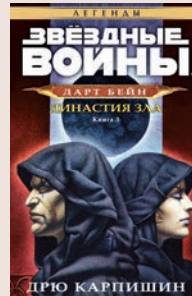
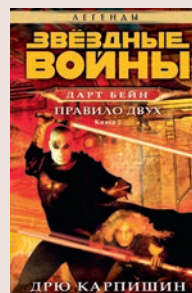
Читая их, впрочем, сложно забыть, что автор в большей степени сценарист, нежели писатель. Дрю Карпишин придумывает интересные ситуации и образы героев. Он тщательно углубляется в богатую историю вселенной, опираясь на неё при развитии сюжета, а при необходимости и дополняя её. Например, благодаря Карпишину становится понятно, откуда джедаи знали о пресловутом правиле двух. Но персонажи и сюжетные ходы в романах остаются весьма схематичными. Автор привык, что оживить их помогают видеоряд и актёрская игра, и ему не удаётся словом компенсировать отсутствие картинки и звука.



ИТОГ

Романы не лишены оригинальности и увлекательности, но им недостаёт психологизма и глубины.

Текст: Дмитрий Злотницкий



УДАЧНО

- ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ СИТХАМИ
- ВЗГЛЯД НА МИР С ПОЗИЦИИ ТЁМНОЙ СТОРОНЫ
- СВЯЗЬ С РАСШИРЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ

НЕУДАЧНО

- ПОВЕРХНОСТНОСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ
- НЕЗАМЫСЛОВАТОСТЬ КОНФЛИКТОВ
- МАЛЫЙ РАЗМАХ СОБЫТИЙ

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Текст: Юрий Перебаев

Hugh Howey
Wool

Роман

Жанр: постапокалиптическая
антиутопия

Выход оригинала: 2012

Переводчик: А. Новиков

Издательства: «Лениздат»,
«Книжная лаборатория», 2016

544 стр., 4000 экз.

«Бункер», книга 2

Похоже на:
фильм «Город Эмбер. Побег»
(2008)
межавторская серия «Метро»

Хью Хауи

Бункер. Смена

2049 год. Конгрессмен Дональд Жини получает предложение подготовить проект огромного подземного убежища. И проследить за его строительством.

2110 год. Трой, которого готовили для управления хозяйством первого Бункера, после пробуждения узнаёт о непредвиденном повышении. Ближайшую полугодовую смену ему предстоит руководить не одним, а всеми бункерами сразу. Вот только работа оказывается чересчур тяжёлой, и после одного жуткого происшествия Трой прекращает принимать таблетки, которые позволяли ему забыть неприятные моменты былого. И, наконец, вспоминает всё...

Первый роман трилогии «Бункер» в 2012-м тепло встретили читатели, критики и даже писатели. Отмечали таинственную атмосферу, проработанных персонажей и увлекательный сюжет. Вторая часть, которая внезапно оказалась не прямым продолжением, а приквелом, сохранила достоинства предыдущего тома и добавила истории размаха и глубины.

Таинственные события, которые регулярно обрушивались на читателя в первой части, немного потеряли в количестве, но приобрели в качестве. Ведь теперь они касаются не одного бункера, а всей «Операции 50». Мы узнаем, что именно произошло с Землёй, кто был во всём виноват и как власти разгребали последствия. Получим ответы на одни вопросы и тут же заметим за ними другие, более глобальные. Наконец, полностью погрузимся в накаляющуюся не по дням, а по часам обстановку.

Отношение к героям тут уже не будет столь однозначным, как в первой книге, ведь большинство новых персонажей так или иначе причастны к концу старого мира. Мы вплотную познакомимся с людьми, уничтожившими человечество. Конечно же, из благих побуждений. С верхушкой проекта, «элитой», взявшей на себя смелость решать, кому жить, а кому умереть. Увидим вблизи всю систему управления бункерами, а заодно проведём массу времени с ещё одной кастой, с которой до этого почти не сталкивались, — носильщиками. В дополнение приглядимся к нюансам отношений между группами, попыткам нарушения Пакта, наблюдаем за несколькими зарождающимися восстаниями, увидим со стороны хорошо нам знакомый 18-й бункер и ещё некоторых людей и события, описанные в «Иллюзии».

Автор «Бункера» с самого начала моделировал социум в миниатюре. В «Иллюзии» мы увидели частность — бытие одного из бункеров, Глубины, жители которого поддерживают функционирование механизмов и ток энергии. Средние уровни бункеров обеспечивают людей пищей. Небольшое количество менеджеров и коварные «Айтишники» владеют информацией.

«Смена» более глобальна и показывает систему в целом. Систему, уже символи-

«Почти одновременно человечество открыло нечто, способное привести его к гибели, и средство забыть о том, что это произошло.»

БЕСТСЕЛЛЕР №1

В британской газете The Guardian об этой книге сказано: «Хауи действительно умеет писать. Созданный им удивительный мир по-настоящему волнует, пугает и интригует».

Цикл «Бункер» назван бестселлером №1 по версии Amazon.com.

зирующую целую страну. Притом, невзирая на то, что подавляющее большинство её граждан даже не подозревают о наличии соседей, социальный подтекст у автора вышел весьма уместным и ярким. Перед нами — отлично продуманное управление массами, совместившее пропаганду, психологию, воспитание, кучу условностей и договорённостей. Отточенный, не бросающийся в глаза карательный аппарат со смертельно-полезным наказанием — очисткой, позволяющей всему населению выпустить пар. Жители, которые не заботятся ни о чём, кроме пропитания. Молодёжь со своими пубертатными стремлениями. Отдельные идейные пассионарии, периодически взрывающие местное «болото». Бессмысленные и беспощадные народные волнения, ни к чему не приводящие. Редкий, но всё же встречающийся сепаратизм и стремление местной номенклатуры урвать больше полномочий у центра. Пресловутая «мировая закулиса». И над всем этим — флёр основной загадки, которая толкает сюжет вперёд почище реактивного двигателя.

Вторая книга трилогии подбирает висящие «хвосты» из прошлого, соединяет линии, намёками показанные в первой части, складывает вместе многочисленные кусочки пазла, аккуратно подводя нас к завершающему тому цикла.

Да, по-прежнему есть вопросы к логике действия и мотивации некоторых персонажей. И магистральный сюжет, заявленный в «Иллюзии», вперёд почти не продвинулся. Но это не мешает насладиться тем, как изящно расставлены фигуры и развешаны ружья. Некоторые уже громко выстрелили, и тела пострадавших живописно разбросаны по сцене. Всё готово к финальной партии, обещающей быть весьма ударной.



ИТОГ

«Удачный постапокалипсис с социальным уклоном, который радует читателя умело, по капле раскрываемой тайной, а также дополнением и расширением мира, заявленного в первом томе.

УДАЧНО

- АТМОСФЕРА ТАИНСТВЕННОСТИ
- СОЦИАЛЬНЫЕ АЛЛЮЗИИ
- ПРОДУМАННОСТЬ ИНТРИГИ

НЕУДАЧНО

- НЕВНЯТНАЯ МОТИВАЦИЯ НЕКОТОРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ
- МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ НЕ ПРОДВИГАЕТСЯ

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8

Рамез Наам

Дилемма

Нанонаркотик Нексус-5, позволяющий программировать человеческий мозг и объединять сознания людей, с каждым днём получает всё большее распространение. Это становится катализатором давно назревшего конфликта между сторонниками и противниками трансгуманизма. И те, и другие ведут охоту на единственного создателя Нексуса-5, оставшегося на свободе.

Ramez Naam Сгиз • Роман • Жанр: НФ-технотриллер
• Выход оригинала: 2013 • Переводчик: Е. Романова •
Издательство: АСТ, 2016 • Серия: NEO • 480 стр., 2000 экз.
• «Нексус», часть 2 • Похоже на: Дуглас Ричардс «Творец Бога», игра Deus Ex: Mankind Divided (2016)

Текст: Дмитрий Злотницкий



«Нексус», дебютный роман IT-специалиста Рамеза Наама, получился успешным. Напряжённый и возможный в реальности конфликт, интересные идеи, закрученный сюжет и серьёзные этические вопросы — солидный набор козырей для технотриллера. Не обошлась книга и без недостатков, главным из которых стали персонажи. На страницах «Нексуса» действовали эдакие герои-функции, вдохнуть в которых жизнь у автора не получалось. Да и ярких злодеев роману не доставало. Во второй книге Наам принялся исправлять это упущение.

Прежде молодой изобретатель Кейден Лейн был заложником обстоятельств, теперь же герой стремится взять ход событий в свои руки — действуя и рефлексирюя, он постепенно становится всё более ярким персонажем. Гениальный нейробиолог Су-Йонг Шу, которая в «Нексусе» выглядела блёклой, в прямом и переносном смысле обрела новую жизнь в «Дилемме». После гибели она возрождается в качестве искусственного интеллекта, которого пытаются использовать в своих интересах власти Китая. По иронии, перестав быть

живым человеком, доктор Шу превратилась в героя, вызывающего искренние эмоции, — пусть и всё ещё не слишком симпатичного.

Появился в «Дилемме» и достойный злодей. На смену безликим правительственным чиновникам пришёл индийский миллиардер и визионер Шива Прасад. Сложно не проникнуться уважением к его целям и мотивам, пусть даже он готов оправдывать ими любые методы. Это делает его по-настоящему сложным и интересным противником героев.

Как и прежде, Наам умело сочетает приключенческую составляющую со смысловой. Правда, если в первом томе все сюжетные линии были увязаны в тугой узел, то «Дилемма» распадается на две почти автономные части. Впрочем, финал намекает, что вскоре сюжетные линии вновь сплетутся, и заставляет с нетерпением ждать заключительной книги.



ИТОГ

Отличный сиквел «Нексуса», сохранивший все достоинства первого романа и отчасти исправивший его недостатки.

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ СЮЖЕТ
- РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ
- ЭФФЕКТИВНЫЕ БОЕВЫЕ СЦЕНЫ
- УБЕДИТЕЛЬНЫЙ МИР БЛИЖАЙШЕГО БУДУЩЕГО

НЕУДАЧНО

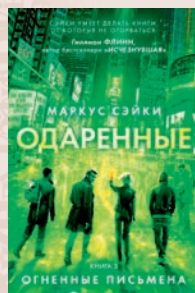
- СЛАБАЯ ВЗАИМОСВЯЗЬ НЕКОТОРЫХ СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ

ОЦЕНКА МФ

очень хорошо

8

Текст: Александра Королёва



Маркус Сэйки

Огненные письма

У границ Новой Земли обетованной собирается агрессивное народное ополчение, в то время как агент Ник Купер и террорист Джон Смит разыскивают доктора Эйбрахама Каузуна и его чудо-средство, способное превратить обычного человека в сверходарённого...

Marcus Sakey Written in Fire • Роман • Жанр: технотриллер • Выход оригинала: 2016 • Художник: В. Анкин • Переводчик: Г. Крылов •
Издательства: «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2016 • Серия: The Big Book • 384 стр., 2000 экз. • «Одарённые», часть 3 • Похоже на: Дэн Браун «Инферно», фильм «Люди Икс: Дни минувшего будущего» (2014)

Предыдущая книга трилогии, «Лучший мир», закончилась катастрофой: Белый дом уничтожен, натянутые отношения между ординарными и сверходарёнными гражданами США окончательно разорваны, и восстановить их может, разумеется, только один человек — Ник Купер. Впрочем, спасение мира путём охоты на сверходарённого террориста Джона Смита и поисков «эликсира Каузуна» — это лишь одна сюжетная линия. Другая — противостояние жителей Новой Земли Обетованной и разгневанных людей, мстящих «мозганам» за гибель близких во время военной операции армии США против НЗО. А в администрации нового президента (мадам президент играет в сюжете роль «бога из машины») есть кое-кто, желающий использовать этот конфликт в своих интересах...

Как легко заметить, трилогия «Одарённые», начинавшаяся как социальная фантастика с прозрачными аллюзиями на реальные проблемы современности (от дискриминации меньшинств до исламофобии), мутировала в бодрый технотриллер с военно-политическим уклоном, где экшена куда больше, чем высказанных скороговоркой идей. Идеи эти сводятся к прямолинейно поданным семей-

ным ценностям: практически все герои романа объясняют собственные действия тем, что «защищают своих детей», и это, по мнению автора, то, что объединяет людей планеты Земля, сверходарённых и не очень. Довольно наивное «давайте жить дружно» с учётом исходных данных этой альтернативной реальности.

Опытный читатель триллеров сможет предугадать многие сюжетные ходы — в частности, ему точно не нужно объяснять, что чудодейственное средство доктора Каузуна окажется не без побочных эффектов... Однако у автора, опытного детективщика, в рукаве спрятано достаточно фокусов, чтобы поддерживать читательское внимание до самого финала. В числе этих средств имеется даже любовный треугольник — Купер разрывается между бывшей женой (и матерью его детей, что важно) Натали и сверходарённой боевой подругой Шеннон. Именно окончательный выбор героя, а вовсе не победа «хороших парней», оказывается финальным аккордом романа.



ИТОГ

Неплохое, но не ударное завершение многообещающей трилогии.

УДАЧНО

- ДИНАМИЧНЫЙ ЭКШЕН
- АКТУАЛЬНОСТЬ ЗАТРОНУТЫХ ПРОБЛЕМ
- ИНТРИГУЮЩАЯ РОМАНТИЧЕСКАЯ ЛИНИЯ

НЕУДАЧНО

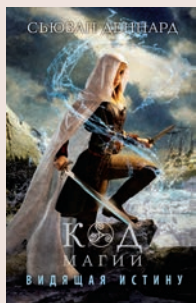
- ПРИМИТИВНЫЕ ИДЕИ
- СЮЖЕТНЫЕ ШТАМПЫ И РОЛИ В КУСТАХ
- ОТСУТСТВИЕ ЭВОЛЮЦИИ ГЕРОЕВ

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Текст: Александра Королёва

Susan Dennard
Truthwitch

Роман

Жанр: приключенческое
фэнтези

Выход оригинала: 2016

Переводчик: О. Грушевская

Издательство: АСТ, 2016

Серия: «Код магии»

576 стр., 2000 экз.

«Код магии», часть 1

Похоже на:

Гленда Ларк «Та, которая
видит»

Роберт Джордан «Око мира»

Сьюзан Деннард

Видящая Истину

«В мире, который восстанавливается после разрушительной войны трёх империй, аристократка Сафия фон Хасстрель и изгнанница Ноэль де Миденци — неразлучные подруги и могущественные ведьмы — оказываются в центре запутанного клубка интриг, угрожающих новой войной...

Жанр «меча и магии» в наше время состоит, кажется, из одних штампов. В его рамках ни один автор, особенно начинающий, не обходится без клише. Из готовых блоков-архетипов можно собрать читаемый текст, но будет ли он хотя бы ярким и запоминающимся? Судя по обилию безликих новинок — вопрос риторический.

Сьюзен Деннард не пытается прыгнуть выше головы — «Видящая Истину» выдаёт в авторе девушку начитанную. Перед нами мир, где часть населения наделена магическими способностями, — ничего нового. Отшумела война между тремя могучими империями, и вот-вот грянет ещё одна — не бог весть какая оригинальная завязка. На краю света набирает силу загадочный король с амбициями Тёмного властелина, управляющий армией мёртвых («разрушенных»), — было миллион раз. Вам мало? Вот ещё горсть сюжетных ходов, каждый из которых способен вызвать дежавю: орден монахов-воинов, пророчество о возвращении двух великих борцов со злом, пара героинь, владеющих и мечами, и магией... Что в этом типовом наборе может быть интересного?

Как ни странно — почти всё. Деннард сумела пройти по тонкой грани, отделяющей прилежное ученичество от слепого копирования: роман не лишён недостатков, но достоинства всё же перевешивают. Не потрудившись прописать выдуманный мир (так, непонятно, чем отличаются империи Карторра, Далмотти и Марсток, кроме названий), писательница придумала интересную магическую систему. А банальнейшую «избранность» героинь она компенсирует тем, что показывает Сафию и Ноэль живыми и симпатичными, а их приключения — яркими и эмоциональными, делающими обеих взрослых и сильнее.

Разновидностей магии в этом мире великое множество. Каждый ведун или ведьма имеет исключительный дар: кто-то управляет погодой, кто-то — огнём или водой, одним подвластны металлы, а другие умеют наводить иллюзии или передавать сообщения на расстоянии. Ноэль, представительница презираемого в этом мире кочевого народа номаци (кто-то вроде цыган), — Ведьма Нитей, которая

ПРОГРАММНЫЙ КОД МАГИИ

Роман дебютировал в списке бестселлеров New York Times на четвёртом месте и сразу обзавёлся ворохом рецензий (в основном позитивных) и маленьким, но активным фэндомом. Сообщество фэнов писательница руководит сама — в своём блоге stdennard.tumblr.com она пишет о героях цикла, выкладывает творчество поклонников, организует флешмобы и даже сняла видео, в котором объясняет, как произносить имена и названия из «Кода магии».

видит эмоциональные связи между людьми, умеет исправлять и разрывая их. А Сафия — Ведьма Истины, способная отличать правду от лжи. Из-за её дара на девушку охотятся не только представители трёх империй, но и загадочный монах-воин Эдуан, сильный и безжалостный Ведун Крови...

Сильные героини в современном фэнтези не редкость, но тут их, во-первых, сразу две, а во-вторых, главный предмет романа не сами девушки, а их отношения. Женская дружба — нечастая тема для фэнтези, особенно если речь идёт о дружбе столь верной и искренней. Сафия и Ноэль называют себя «сёстрами по Нити», то есть родственными душами, преданными друг другу навсегда.

Есть простая проверка любого текста на гендерную беспристрастность — так называемый «тест Бекдел». Чтобы книга его прошла, в ней должны быть хотя бы две названные по именам женщины, которые говорят друг с другом не о мужчинах. Так вот, «Видящая Истину» тест проходит с лёгкостью. Героини романа не скатываются в истерики и мелочные перебранки, но и не становятся брутальными амазонками. Их не волнует романтика, они мечтают найти своё предназначение и обрести свободу от прошлого. Да, это фэнтези про женщин — но не «женское фэнтези».

Любовь, однако, в романе есть — и она едва не испортила хорошее начинание. Отношения Сафи и её суженого Мерики, принца нищего государства Нубревена и Ведуна Ветра, выстроены по модели, знакомой читательницам лавбургеров: сперва двое сопротивляются безрассудной страсти, а потом, пройдя через череду неловких и опасных ситуаций, бросаются в объятия друг друга. Правда, так как это начало цикла, до хэппи-энда ещё далеко — в финале герои расстаются, и путешествие каждого из них только начинается. И за этим путешествием хочется следить и дальше. Благо автор обещает целую тетралогия.



ИТОГ

Хотя «Видящая Истину» позиционируется как подростковое фэнтези, она может увлечь не только ровесниц главных героинь.

УДАЧНО

- ЯРКИЕ ПРОТАГОНИСТКИ
- ИНТЕРЕСНАЯ СИСТЕМА МАГИИ
- ОБРАЗНЫЙ И ДИНАМИЧНЫЙ СТИЛЬ

НЕУДАЧНО

- СЛАБО ПРОРИСОВАННЫЙ МИР
- ШАБЛОННАЯ РОМАНТИЧЕСКАЯ ЛИНИЯ
- НЕУКЛЮЖИЙ ПЕРЕВОД

ОЦЕНКА МФ
очень хорошо

8

«— Где твои волосы? — закричала она. — И что случилось с твоей рукой? — Волосы обрезала, в руку попала стрела!

— О боже, Ноэль! Несколько часов без меня, и вся твоя жизнь покатила к чёрту!

— Я могла бы сказать то же самое о тебе, — ответила Ноэль, хотя ей становилось трудно кричать и скакать верхом одновременно. — Шесть противников на хвосте и испорченное платье!»

Что почитать

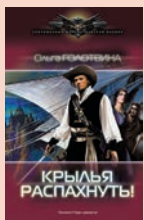
А ВЫ ЧИТАЛИ?

НОВИНКА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Ольга Голотвина
Крылья распахнуты!

Увлекательное авантурное фэнтези с ярким миром, населённым симпатичными персонажами. Перед нами мир, неуловимо похожий на Землю XVIII века. Основные отличия — тут есть магия и воздушные корабли. Главный герой, капитан небесной шхуны «Миранда» Дик Бенц — мошенник, ловелас, бретёр, авантюрист и в то же время искренний романтик, для которого небо дороже денег, власти и славы.



РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (159) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8

АЛЬТЕРНАТИВА

Лев Гроссман
Волшебники

Квентин Колдуотер собирается поступать в Принстон, но получает приглашение на экзамены в Брейкбиллс — университет, где обучают настоящей магии... Трилогия Льва Гроссмана довольно сильно отличается от своей экранизации — телесериала канала Syfy. Автор мастерски превращает все законы фэнтези с ног на голову, заставляя читателей вспомнить, за что они полюбили этот жанр.



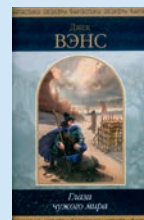
РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (155) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джек Вэнс
Глаза Чужого мира

Блистательные авантурные истории, повествующие о похождениях ловкого, циничного и обаятельного воришки Кугеля, который обладает потрясающим даром влипать в неприятности. Цикл о Кугеле входит в классическую серию Джека Вэнса об Умирающей Земле, которая положила начало одноимённому фэнтезийному направлению. В сборник также входит роман о другом плуте — волшебнике Рияльто.



РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (75) за 2009 год

ОЦЕНКА МФ 9

А ВЫ ЧИТАЛИ?

НОВИНКА

КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА

Ольга Громыко
Космоолухи: до, между, после

Биографии членов экипажа «Космического мозгоеда» обрастают подробностями... Пятую книгу цикла о «космоолухах» составили повесть и восемь рассказов, которые знакомят читателя с жизнью героев до, между и после приключений, описанных в четырёх предыдущих романах. Основное внимание уделено киборгам Дэну и Лансу — именно они главные герои почти всех произведений.



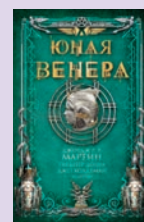
РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (158) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8

АЛЬТЕРНАТИВА

Антология
Юная Венера

Антология фантастических рассказов, действие которых происходит на Венере — как её представляли фантасты Золотого века: в царстве воды и динозавров. Герои-авантюристы влюбляются в прекрасных аборигенов, ищут сокровища в джунглях, осваивают дикие земли, сталкиваются со странными природными явлениями и участвуют в политических интригах местных правителей.



РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (158) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Джеймс Алан Гарднер
Король в изгнании

Хороший подарок для любителей многослойной космооперы в духе Лоис Макмастер Буджолд. Главный герой — нелюбимый сын могущественного адмирала Эдвард Йорк, неоправданно слывущий идиотом. Он был сослан на далёкую планету и оказался втянут в невероятно рискованную авантюру, от исхода которой зависит судьба человечества. У героев космической оперы иначе не бывает!



РЕЦЕНЗИЯ в № 7 (47) за 2007 год

ОЦЕНКА МФ 8

А ВЫ ЧИТАЛИ?

НОВИНКА

АВТОРСКИЙ СБОРНИК

Елена Кушнир
Реальные сказки

«Реальные сказки» дарят читателю прекрасных героев. На всю книгу фактически нет ни одного статичного, «картонного» персонажа. Герои настолько настоящему чувствуют, думают, делают выбор, совершают поступки и подвиги, что ни на секунду не возникает сомнения в их подлинности. Стиль повествования прекрасный. Каждый рассказ — это целый мир в хрупкой оболочке ёлочной игрушки.



РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (159) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 9

АЛЬТЕРНАТИВА

Людмила Петрушевская
Санаториум

«Санаториум» — это сборник, где перемешаны элементы фантастики и беспощадный реализм, сказочные финалы и отвратительно бытовые, печальные концовки, невообразимо достоверное описание действительности и квинтэссенция сюрреалистического бреда. Это зарисовки в стиле артхаус о сложной русской душе с опциональным фантастическим элементом и не для ленивой публики.



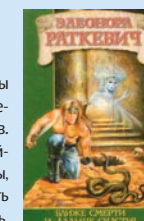
РЕЦЕНЗИЯ в № 10 (158) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Элеонора Раткевич
Ближе смерти и дальше счастья

В сборник известной писательницы вошло десять произведений — четыре повести и шесть рассказов. В этих разноплановых фэнтезийных историях поднимаются темы, привычные для Раткевич: трусость и верность, предательство и любовь, жизнь и смерть... Автор неизменно рассказывает о «вечных ценностях», и не важно, каким колоритом пропитаны её книги — европейским, восточным или славянским.



РЕЦЕНЗИЯ в № 6 (22) за 2005 год

ОЦЕНКА МФ 8

А ВЫ ЧИТАЛИ?

НОВИНКА

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Джеймс Госс, Стив Трайб
Доктор Кто. Жизнь и времена

История главного героя британского телесериала «Доктор Кто», который существует уже более полувека. Труд Джеймса Госса и Стива Трайба создан в форме необычной энциклопедии. Каждому из воплощений Доктора посвящена отдельная глава, разбитая на две части: сначала идёт художественный рассказ о Докторе и его деяниях, затем следует история самого сериала через воспоминания его творцов.



РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (159) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 9

АЛЬТЕРНАТИВА

Джордж Мартин, Элио Гарсиа, Линда Антонссон
Мир Лбда и Пламени. Официальная история Вестероса и Игры Престолов

Мейстеры Цитадели веками вели летопись многочисленных войн и конфликтов, сотрясавших Семь королевств и их соседей. Текст стилизован под исторические хроники — так что не всё, изложенное на страницах книги, стоит принимать на веру... Великолепный путеводитель по одной из самых проработанных и популярных фантази-вселенных.



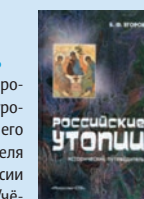
РЕЦЕНЗИЯ в № 9 (157) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 9

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Борис Егоров
Российские утопии. Исторический путеводитель

Автор этой книги — учёный с мировым именем: историк, литературовед, культуролог. Немудрено, что его подход к составлению путеводителя по утопической литературе России отличается академичностью. Учёный начинает с анализа народных легенд об идеально устроенном обществе. Далее он описывает фантастические произведения о будущем и вспоминает попытки реализовать утопические проекты на практике.



РЕЦЕНЗИЯ в № 11 (51) за 2007 год

ОЦЕНКА МФ 9

А ВЫ ЧИТАЛИ? ● ФАНТАСТИКА С РАЗУМНЫМИ ЖИВОТНЫМИ

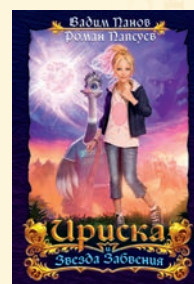
НОВИНКА

Вадим Панов, Роман Папсуев Ириска и Звезда Забвения

Десятилетняя Ириска попадает в волшебную страну Прелесть. Вот только девочку ждут там далеко не прелестные, а самые что ни на есть опасные приключения. Ведь именно Ириске предстоит сорвать коварные планы злобного колдуна Захариуса Удомо... А помогут девочке в этом сказочные животные, которые практически не отличаются от людей — ни в хорошем, ни в плохом.

Ныне детско-юношеское фэнтези притягивает к себе самых разных писателей, в том числе и реализовавших себя в фантастике иных жанров. Ранее на этой ниве отметились супруги Дяченко, Сергей Лукьяненко, Ник Перумов. Пришёл черёд и Вадима Панова, который решил сочинить самую натуральную сказку, заставляющую вспомнить

повести Александра Волкова о Волшебной стране и книги Николая Носова про Незнайку. В этом есть и плюсы, и минусы. С одной стороны, тем, кому больше лет эдак одиннадцать, книга может показаться излишне незатейливой. И не потому, что она неинтересная, вовсе нет! Просто написана она для младшего школьного возраста, что особенно заметно, если сравнивать «Ириску» с произведениями ведущих авторов современного детско-юношеского фэнтези. Зато родителям стоит обратить на «Ириску» самое пристальное внимание, ибо малым детям она обязательно понравится! Чего и кого здесь только нет! Ну и конечно, особое очарование книге придаёт многочисленные иллюстрации замечательного художника Романа Папсуева, который неспроста числится полноправным соавтором «Ириски». Ведь без его картинок это была бы совсем иная история.



Издательство: «Э», 2016
Серия: «Прелесть. Новый мир Вадима Панова»
448 стр., 12 000 экз.
«Прелесть», часть 1
Рецензия: в № 10 (158) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8
хорошо

АЛЬТЕРНАТИВА

Чарльз де Линт Зверлинг. В тени другого мира

Старшеклассник Джош внезапно обретает способность превращаться в пуму. Теперь он один из зверлингов — полулюдей-полузверей, которыми очень интересуется правительство, а значит, и разнообразные спецслужбы...

Де Линт создаёт очень узнаваемую историю в своём стиле — разве что действие перенесено из канадского Ньюфорда в калифорнийский городок Сан-Фелис. Но почти все любимые «пунктики» автора есть и здесь: индейская мифология, отношения человека и природы, тема «странных» людей, не вписывающихся в современное общество...

Как всегда, де Линт уделяет пристальное внимание персонажам — заметно, что автор их любит и старается показать с самых разных сторон. Герои вынуждены решать

не только мистические, но и самые обычные вопросы, осложняющие жизнь всех подростков. Им приходится взрослеть — а делать это, зная, что ты сам или твои друзья внезапно оказались оборотнями, гораздо сложнее.

Разные зверлинги в романе выстраивают разные отношения со своей «животной» идентичностью: кто-то безоговорочно её принимает, кто-то становится врагом людей, кто-то скрывает свою природу, а кого-то необходимость её скрывать заводит в петлю в буквальном смысле слова... Встреча людей и зверлингов — это знакомство большинства с меньшинством, исход которого зависит от взаимных усилий обоих.

«В тени другого мира» — лишь завязка истории, разгадка тайн ещё впереди, но надежда на то, что взаимопонимание людей с «древним народом» всё-таки будет достигнуто, уже есть.



Издательство: АСТ, 2015
Серия: «Мастера магического реализма»
416 стр., 2000 экз.
«Зверлинг», часть 1
Рецензия: в № 1 (149) за 2016 год

ОЦЕНКА МФ 8
хорошо

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ (ПЕРЕИЗДАНИЕ)

Вальтер Моэрс Город Мечтающих Книг

Вальтер Моэрс считается одним из самых успешных немецких авторов, особенно в сфере комиксов и детских книг. Самое известное его произведение — цикл романов о волшебном мире Замонии. «Город мечтающих книг» формально считается четвёртым томом серии, однако все истории из замонийской жизни — отдельные произведения, сюжетно никак не связанные.

Замония — мир, населённый невероятными существами. Они напоминают разные виды реальных, доисторических или мифологических животных, только разумных и высотой в человеческий рост. Чувствуется, что истоком замонийских историй стала книга для детей, однако «Город...» никак не отнесёшь к детскому чтению. В романе немало довольно мрачных сцен, сдобренных, однако, очаровательной авторской иронией.

Герой, от лица которого ведётся повествование, — прямоходящий динозавр Хильдегунст Мифорез, выходец из Драконгора, все обитатели которого мечтают стать писателями. Мекка замонийских любителей чтения — Книгород, откуда томики расходятся по всему миру. Здесь их пишут, печатают, критикуют и продают.

Книгород и становится основной ареной действия: именно сюда приезжает Хильдегунст в поисках неведомого автора, чья рукопись попала ему в лапы. Рукопись эта совершенна, автор — величайший гений замонийской литературы! Так почему же он никому не известен? Герой решает разгадать эту тайну.

Главные достоинства прозы Моэrsa — ироничный стиль и буйная фантазия. Автор написал блестящую сатиру на современную книжную индустрию, используя для этого форму фэнтези — авантюрного, плутовского, детективного.



Издательство: «Э», 2016
Серия: «Книга-фантазия»
464 стр., 3000 экз.
Рецензия: в № 3 (55) за 2008 год

ОЦЕНКА МФ 10
потрясающе

Книжный рад

Что почитать

www.mif.ru



В мире животных

АНТРОПОМОРФНАЯ ФАНТАСТИКА

«Великий сыщик играет на скрипке и расследует запутанные преступления... Отважный мушкетёр скачет за подвесками королевы и фехтует с гвардейцами кардинала... Лихой разбойник из Шервудского леса одурачивает шерифа Ноттингемского... Знакомые нам с детства произведения? Не совсем. Ведь в привычных всем ипостасях выступают не люди, а животные — мышь, пёс, лис. Именно в этом суть антропоморфной фантастики, чьи герои — зверушки, которые ведут себя как люди.

Антропоморфизм — наделение любых животных (включая рыб или насекомых) человеческими чертами. Антропоморфные персонажи носят одежду, используют при еде столовые приборы, водят автомобили, курят, читают — в общем, совершенно не отличаются от нас. Они могут обладать типичными для их животного вида чертами или же, наоборот, просто быть людьми в экзотическом обличье. Сходство с человеком отличает антропоморфизм от другой разновидности «звериной» фантастики — зооморфизма, куда входят произведения, герои которых разумны и даже могут говорить, оставаясь при этом самыми настоящими животными с традиционными повадками и анатомией.

Изначально антропоморфизм использовался при создании притч и сатирических памфлетов, авторы которых «эзоповым языком» пытались донести до читателей некие идеи. Но постепенно он стал одним из ответвлений фантастической литературы. О лучших образцах антропоморфной фантастики мы и расскажем.

КЕННЕТ ГРЭМ «ВЕТЕР В ИВАХ» (1908)

«Библия» антропоморфного фэнтези, которую Грэм поначалу сочинял как сказку для своего маленького сына. В центре истории четыре приятеля: водяная крыса мистер Рэт, эстет и сибарит; любознательный и трудолюбивый мистер Крот; мудрый и обстоятельный мистер

Барсук; самоуверенный богач с авантюрными наклонностями мистер Тоуд (Жабб). Они обитают на берегу большой Реки, возле Дремучего Леса, и ведут жизнь типичных викторианских джентльменов. Не обходится и без приключений, которые заставляют вспомнить произведения мэтров английской классики вроде Чарльза Диккенса. Так, герои помогают мистеру Жаббу вернуть его родовое поместье, захваченное шайкой жуликов.

Это очень уютная, романтическая, весёлая и в то же время немного грустная сказка, где в метафорическом виде показана жизнь английской провинции конца XIX века.

Книга трижды экранизировалась в виде анимации, вышло также два игровых фильма — в 1996 и 2006 годах. Сейчас идёт работа над третьей полнометражной лентой, в соз-



дании которой принимает участие студия Питера Джексона Weta Workshop. Кроме того, известный британский писатель Уильям Хорвуд сочинил продолжение повести Грэма — четырёхтомный цикл «Сказки под ивами».

МАРДЖЕРИ ШАРП «СПАСАТЕЛИ» (1959–1978)

Авантюрный девяти томный цикл английской писательницы. Марджери Шарп была известной детективами и сентиментальными романами, но самым знаменитым её произведением оказалась именно серия об отважных мышах. Любопытно, что первая книга, «Спасатели», писалась для взрослых как пародия на романы о Джеймсе Бонде, но внезапно стала детским бестселлером, потому продолжения Шарп сочиняла уже с оглядкой на юную аудиторию. Действие происходит в альтернативном мире, где рядом с людьми живут разумные животные. Главные герои — Бьянка и Бернард — работают в международном мышинном Обществе Помощи и Спасения, тайном подразделении ООН. Герои разъезжают по всему миру и спасают попавших в беду животных и людей.

Две первые повести легли в основу сценария диснеевского мультфильма «Спасатели» (1977), который стал самой кассовой анимацией 1970-х. В 1990 году студия Диснея выпустила продолжение — полнометражный мультфильм «Спасатели в Австралии».

АЛАН ДИН ФОСТЕР «ЧАРОДЕЙ С ГИТАРОЙ» (1983–1994)

Цикл юмористического фэнтези из восьми романов о приключениях американского студента-юриста и музыканта-любителя Джона-Тома Меривезера, который попал в волшебную страну, где обитают разумные животные. Там Джон-Том становится чаропевцем, ибо музыка в этом мире служит ключом к магии. Чародейству героя учит мудрый волшебник, черепах Клотогорб, а с окружающим миром Меривезера знакомит выдр Мадж, невероятно обаятельный авантюрист и пройдоха. Поначалу Джон-Том мечтает вернуться на Землю, но затем встречает



ФУРРИ-ФЭНДОМ

В начале 1980-х возникла международная субкультура поклонников антропоморфизма, получившая название фурри-фэндом (от furry — «покрытые мехом»). Фурри создают сетевые сообщества, выпускают фэнзины, проводят свои конвенты.



очаровательную девушку и обретает полноценный дом в «мире животных».

В этой качественной фэнтезийной авантюре немало забавных ситуаций и самых разных персонажей, которые сочетают типичные звериные повадки с человеческим поведением.

ГЛЕН КУК «ТЁМНАЯ ВОЙНА» (1985–1986)

Космическая опера с элементами тёмного фэнтези от автора знаменитого «Чёрного Отряда». В цикл входят романы «Обрекающая», «Колдун», «Последний обряд», к трилогии примыкает рассказ-приквел «Тёмная война».

Действие происходит на умирающей планете гуманоидов-метов, которые произошли от местной разновидности волков. Главная героиня Марика обладает даром, напоминающим магию: она может управлять невидимыми Призраками. Марике предстоит сыграть центральную роль в спасении своей расы, для чего ей придётся наладить контакт со странными чужа-



ЭХ, ЗАЯЦ, ЗАЯЦ...

Самая известная антропоморфная история отечественного производства — легендарная анимационная серия «Ну, погоди!». Её герои, Волк и Заяц, стали одними из символов советской эпохи «развитого застоя». Интересно, что у многих законопослушный Заяц, образцовый советский гражданин, вызывал гораздо меньше симпатии, чем туняец, жулик и выпивоха Волк, — уж больно человечным получился «серый». Ну правда же, кто из нас без греха?



КАМЕННЫЕ ДЖУНГЛИ

Тема «звери как люди» очень популярна в анимации — особенно в диснеевских мультфильмах. Немудрено, что именно «мышинная студия» выпустила великолепный фильм, который смело можно назвать гимном антропоморфизма, — «Зверополис» (2016). На экране мы видим звериный мегаполис, чьи жители очень похожи на людей, хотя имеются у них и типичные чёрточки животных. Создатели фильма остроумно используют бренды и лозунги из настоящего мира, но чуть изменённые — например, логотип смартфона с надкушенной морковкой или сетевое приложение Zoogole Photos.



ками без хвостов и шерсти (то есть с людьми). В типичном для себя мрачноватом стиле Кук поведал печальную историю властительницы, которая ради спасения своего народа вынуждена многим (и многими) пожертвовать. Особенно удалось Куку специфическое общество метов, построенное по законам Стаи.

**БРАЙАН ДЖЕЙКС
«АББАТСТВО РЭДВОЛЛ» (1986–2011)**

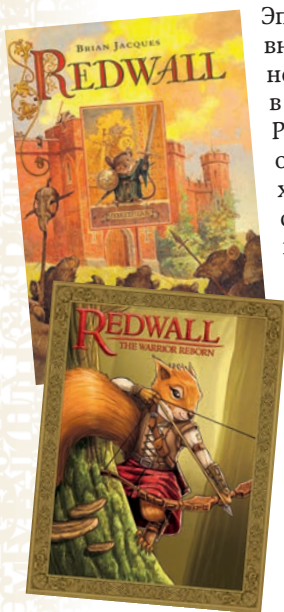
Эпопея из двадцати двух романов — самое внушительное произведение антропоморфного фэнтези. Действие разворачивается в средневековой Стране Цветущих Мхов, где Рэдволлское Аббатство и его миролюбивые обитатели без конца подвергаются атакам хищников. Все персонажи цикла ведут себя словно герои «Игры престолов» — любят, ненавидят, пируют, интригуют, сражаются. Фактически перед нами типичное фэнтези, где место людей занимают животные. При этом автор чётко разделяет персонажей на хороших или плохих согласно их видовой принадлежности. Миролюбивые мыши, белки, ежи, выдры, кроты, зайцы, землеройки, барсуки, птицы противостоят агрессивным ласкам, горностаям, хорькам, крысам, воронам, змеям, соболям, куницам.

На основе цикла вышел состоящий из трёх сезонов анимационный сериал «Рэдволл» (1999–2001).

**ДЖОНАТАН ЛЕТЕМ
«ПИСТОЛЕТ С МУЗЫКОЙ» (1994)**

Научно-фантастический роман, лауреат премии «Локус», номинант «Небьюлы». Это жёсткий нуар-детектив о мире будущего, где некоторые виды животных подвергаются «эволюционной терапии», в результате которой обретают разум, могут ходить на двух ногах и говорить. Правда, главный герой романа — человек, частный инквизитор Конрад Меткалф. Он расследует дело об убийстве, в котором замешаны эволюционировавшие животные.

У Летема получился очень качественный гибрид крутого детектива в стиле Рэймонда Чандлера, философской антиутопии в духе Филипа Дика и биотехнологического триллера, напоминающего киберпанк.


МАЙКЛ ХОУИ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГЕРМАКСА ТАНТАМОКА» (1999–2007)

Детективная тетралогия, действие которой происходит в мире очеловеченных мелких животных вроде мышей, хорьков, крыс и кротов. Главный герой — кроткий мышечасовщик Гермакс из города Пинчестер, который ведёт спокойную и размеренную жизнь. Он любит пончики и кофе, держит у себя ручную божью коровку Тэрфл, коллекционирует сыр. Но однажды в его мастерскую врывается авантюристка Линка Перфлингер, и Гермакс с головой окунается в опасные приключения и детективные загадки. Он даже разгадывает невероятную историческую тайну — оказывается, в древности существовала целая цивилизация кошек!

Книги Хоуи предназначены для подростков, хотя могут быть интересны и взрослым читателям. Цикл переведён на многие языки. На русском выходили два первых романа тетралогии, «Время не ждёт» и «Пески времени».

ВАЛЬТЕР МОЭРС «ЦАМОНИЯ» (1999–?)

Цикл фэнтезийных романов немецкого писателя, куда входят шесть книг (ещё две анонсированы, но пока не вышли). Действие происходит на континенте Цамония, где обитают антропоморфные животные. Большинство книг сюжетно не связаны. Исключение — подцикл о прямоходящем динозавре Хильдегунсте Мифорезе, два романа о приключениях которого («Город Мечтающих Книг» и «Лабиринт Мечтающих Книг») выходили на русском. Мифорез, известный цамонийский писатель (несколько книг цикла поданы как его сочинения), оказавшись в литературной столице континента Книгорде, влипает там в смертельно опасные приключения... В этом году у нас вышел роман Моэrsa «Румо, или Чудеса в темноте», герой которого — собакообразное существо вольпертингер, отважный воин, пытающийся найти смысл жизни. Также в России издавался роман «13 1/2 жизней капитана по имени Синий Медведь» — самое «детское» произведение серии, посвящённое приключениям путешественника, которого можно назвать цамонийским Мюнхгаузеном.



Книги Моэrsa великолепно написаны, полны остроумных метафор и аллюзий и, несмотря на внешне «детскую» форму, близки творчеству «новых странных» вроде Чайны Мьевиля.

РИЧАРД БАХ «ХРОНИКИ ХОРЬКОВ» (2002–2003)

Пенталогия небольших романов, посвящённых антропоморфным хорькам с альтернативной Земли, где рядом с людьми обитают разумные животные. Причём люди и звери стараются не вмешиваться в дела друг друга, а потому почти не пересекаются. Наиболее активная часть звериного сообщества — хорьки, у которых очень жёсткие моральные устои, не позволяющие им совершать злые поступки. В каждом томе цикла — свои герои, связанные с разными сферами жизни звериной цивилизации. Об их профессиях говорят названия романов: «Хорьки-спасатели на море», «Хорьки в поднебесье», «Хорёк-писатель в поисках музыки», «Хорьки-фермеры в горах», «Хорьки-детективы».

Эта серия от автора знаменитой книги «Чайка по имени Джонатан Ливингстон»



КОСМИЧЕСКИЙ ПУШИСТИК

Наиболее известный антропоморфный герой видеоигр — Рэтчетт, фурри-инопланетянин из расы ломбасов, похожий на гибрид белки с львёнком. Серия консольных игр-платформеров Ratchet & Clank отличается солидным арсеналом разнообразного оружия — есть и такое, что превращает противников в животных.



предназначена в основном для детей, которым Бах в увлекательной форме пытается преподать уроки нравственности и морали.

ФРЕД АДРА «ЛИС УЛИСС» (2006–?)

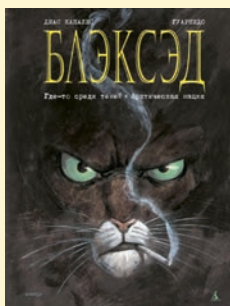
Цикл ироничного фэнтези, куда входят три взаимосвязанных романа — «Лис Улисс и клад саблезубых», «Лис Улисс и потерянный город», «Лис Улисс и свирель времени», а также спин-офф «Кот Артур и ловушка для Земли» и ещё не публиковавшийся роман «Лис Улисс и странная зима». Автор, живущий в Израиле русскоязычный писатель и музыкант, получил за первый том премию «Заветная мечта» — российскую национальную награду в области детской литературы. Впрочем, серия может быть интересна и взрослому читателю.

Действие разворачивается в альтернативном мире, где место человечества занимает цивилизация антропоморфных животных. Остроумный и ловкий лис Улисс собирает команду, чтобы исполнить пророчество и найти клад Саблезубых. Соратниками Улисса становятся очаровательная школьница Берта (тоже лисичка), кот-пройдоха Константин и наивный пингвин Евгений. Кроме того, нас ждёт целая толпа колоритных обитателей славного Градбурга — от коалы Марио, добродушного шпиона на службе у местного «крёстного отца» дона Кроликоне, до самодовольного честолюбца барса Нимрода. А ещё тут есть члены секты Пришествия Сверхобезьяна, призраки Старого Кладбища, демоны Нижнего мира... Книги написаны в ироничном ключе, временами переходя в откровенную сатиру. Правда, антропоморфизм здесь довольно условный — перед нами не столько животные, ведущие себя как люди, сколько люди, которые выглядят как животные. 🐾



НА МЯГКИХ ЛАПАХ НУАРА

Среди антропоморфных комиксов, пожалуй, самый яркий — нуар-детектив «Блэксэд» (Blacksad) испанских авторов Хуана Диаса Каналеса и Хуанхо Гуарнидо. Главный герой — частный сыщик Джон Блэксэд, кот из «животной» Америки середины XX века. Виды зверей отражают характеры персонажей: так, все полицейские — собаки разных пород, а гангстеры — скользкие рептилии вроде крокодилов или ящериц.





«Любая фантастика — про нас с вами, про людей»

БЕСЕДА С ФРЕДОМ АДРОЙ

В октябре нынешнего года издательство «Росмэн» взялось за перезапуск популярной серии Фреда Адры о приключениях лиса Улисса — пожалуй, лучшей русскоязычной антропоморфной фантастики. (Причём если бы не старания самих фанатов, кто знает, состоялось бы «второе пришествие» Улисса и его друзей... О цикле и его приключениях на пути к читателям мы поговорили с автором «Лиса Улисса».

Как появились книги цикла «Лис Улисс»?

Всё началось с мысли. С непроизвольно пришедшего в голову словосочетания «Лис Улисс» — в Екатеринбурге, во время затяжной поездки в лифте местного Дома журналиста. Забавно: пойдя я тогда пешком, то, может, не было бы сейчас повода для этого интервью.

Вслед за фразой в голове появился и образ: лис в берете с пером, с хитрым и озорным взглядом. Кто он и зачем он, я тогда ещё не знал, но очень уж он мне приглянулся. Я решил, что обязан сочинить про этого лиса историю. Ну а раз его зовут Улисс, то в истории непременно должны быть путешествия и авантюры.

С того дня и до момента, когда я сел писать роман, прошёл год, в течение которого я разрабатывал сюжет, персонажей, вселенную... Потом роман был дописан, послан во множество издательств, получил множество отказов, попал на конкурс «Заветная мечта» и получил там Большую премию. После этого и был выпущен издательством «Время».

Ваш роман написан в жанре антропоморфной фантастики. В чём, на ваш взгляд, её особенности?

Её плюс в том, что герои — животные, поскольку у них уже есть основанный на наших ассоциациях базовый набор качеств. С этим набором можно занятно поиграть.

Правда, визуализация персонажей всегда вызывает опасения. Но, как показывает опыт, опасения эти напрасны. Уже в нескольких молодёжных театрах идёт спектакль по пьесе «Лис Улисс и Дух Зимы», и постановщики с лёгкостью и изяществом добились визуализации героев парой точных и незатейливых приёмов с гримом.

Вообще же не люблю понятие «антропоморфная фантастика». Как будто эта антропоморфность и есть самое главное. Но это только приём, важны совсем другие вещи. Герои-звери ничем не отличаются от, например, героев-гномов или героев-клингонов. Они все не люди, и что с того? Ведь в конечном счёте любая фантастика — про нас с вами, про людей.

Для кого предназначен цикл? Если смотреть по форме — вроде бы для детей, а если вникать в содержание, то скорее для взрослых. А сами, когда сочиняли, на кого ориентировались?

Ну, в этом нет ничего необычного. Детские по форме и взрослые по содержанию произведения составляют немалую долю среди детских и подростковых книг. И это естественно — ведь юным читателям очень интересен мир взрослых.

Я сам с детства большой поклонник подобной литературы. Яркий пример — «Незнайка на Луне» Николая Носова: эта книга произвела на меня в детстве такое сильное впечатление и вызвала такой интерес, что я ещё не раз её потом перечитывал. С каждым новым прочтением всё больше понимал и уже иначе оценивал историю. Так одна и та же книга может доставить удовольствие не один раз, а много.

Вот и своих Лисов я писал, прежде всего ориентируясь на того самого юного себя-читателя, лет этак четырнадцати-пятнадцати. Которому преступления, заговоры, мистические происшествия и мироустройство всё же интересней, чем, например, простая школьная жизнь. И этот я-читатель на самом деле внутренне не сильно повзрослел с тех пор — и сегодня, как и прежде, люблю такие детско-взрослые книги.

А по поводу целевой аудитории очень здорово недавно высказался про «Лиса» один взрослый читатель: «Он адресован всем детям от десяти до восьмидесяти». Лучше и не скажешь.

Расскажите о новом издании и о возрождении цикла с помощью поклонников!

У этого издания длинная предыстория. Если вкратце — утомлять деталями не хочу, — с момента своего появления на свет цикл про Лиса прошёл длинный путь. Были взлёты, были падения... Так получилось, что после выхода в свет четвёртого романа «Ловушка для Земли» и до того, как я закончил писать пятую часть,

ДОСЬЕ: ФРЕД АДРА

Фред Адра родился 19 января 1972 года в Тбилиси (тогда Грузинская ССР). По образованию искусствовед и археолог. В 1990 году переехал в Израиль, живёт в Иерусалиме. Музыкант и композитор, руководил рок-группами Peregrin Krol, Dead Mystic, этногруппой «Злые куклы».

В литературе дебютировал сказочной повестью «Алекс и снежные тени» (2004). Самое известное произведение — цикл о лисе Улиссе, в который входит пять романов.

прошло довольно много времени. И оказалось, что издать новую книгу мне на тот момент было нелегко. Пообщался без особого результата с парой издательств. Послал рукопись на ромэнровский конкурс «Новая детская книга»: она попала в длинный список, но в шорт-лист не вошла.

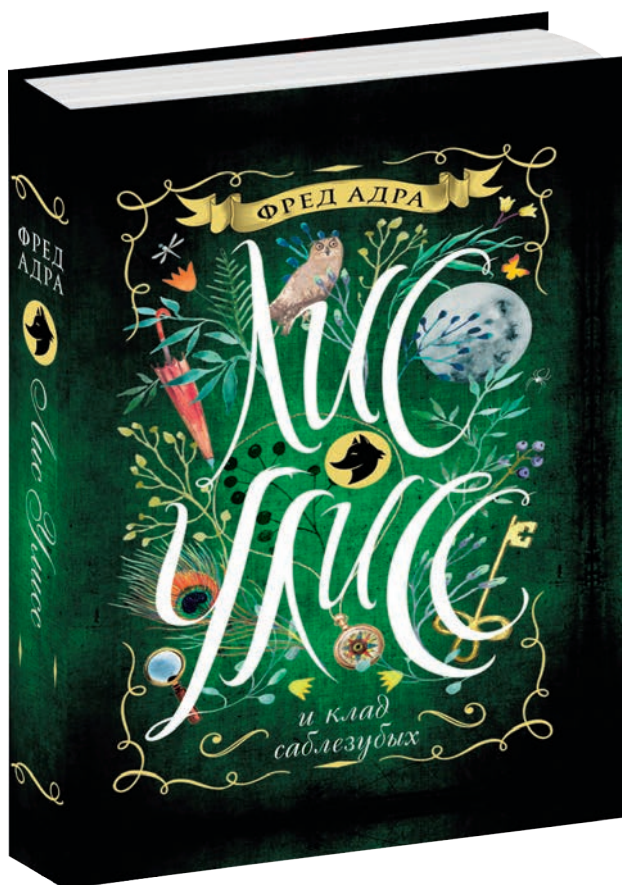
И я махнул на всё рукой. Объявил, что завязываю с Лисом и поисками путей к читателям, выложил цикл в интернете и впал в зимнюю спячку. Кто-то скажет, что я слишком быстро сдался, проявил слабость и пессимизм. Да, наверное...

Затем случилось неожиданное. С моим решением оказались не согласны фэны цикла. Причём словами они не ограничились. Они составили петицию к издательствам с просьбой о полном издании «лисо-серии» — петицию, следует заметить, очень толково аргументированную.

Далее под воззванием подписалось огромное количество читателей. Честно говоря, я только тогда осознал, что за время своего существования цикл стал поистине культовым. Мой природный скептицизм серьёзно пошатнулся.

На петицию откликнулось издательство «Росмэн». Что, пожалуй, символично, ведь я как раз давно считал, что «Росмэн» и «Лис» отлично друг другу подходят.

И вот в октябре 2016 года в «Росмэне» вышел первый роман — «Лис Улисс и клад саблезубых». Новая жизнь «лисо-серии» началась! 🦊





Ведущий: Дмитрий Злотницкий

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

«Доктор Стрэндж»

Великолепный видеоряд, яркое воплощение магии на экране, колоритный герой и отличный юмор — но невнятная эволюция как характера, так и способностей героя. Становление Стрэнджа вроде бы основная тема фильма, но перемены личности показаны сумбурно, а превращение в мага 80-го уровня проходит за считанные часы.

КНИЖНЫЙ РЯД

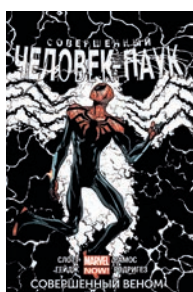
КОМИКСЫ

Нынешней осенью у вселенной Marvel появилось сразу два новых Железных человека. Одним стала гениальная юная девушка Рори Уильямс, вторым... Виктор фон Дум. Впрочем, ход с превращением знаменитого злодея в не менее известного супергероя для издательства Marvel не нов.

Совсем недавно сценарист Дэн Слотт, отвечающий за приключения Человека-паука, переселил в его тело сознание Доктора Осьминога. Это привело к появлению одной из самых оригинальных и ярких страниц в биографии героя — Отто перенял его идеи, но воплощал их в жизнь своими методами. И поначалу сочетание унаследованных от Паркера убеждений с гениальным умением планировать и знанием мира суперзлодеев позволяли ему быть куда более эффективным героем, чем предшественник.

Увы, столь смелые сюжетные ходы в комиксах почти всегда обречены не иметь далеко идущих последствий. Образы таких персонажей, как Человек-паук, служат своего рода брендами, которые радикально менять можно лишь временно, и почти всегда после резких сюжетных ходов сценаристы восстанавливают статус-кво. Вот и героическая карьера Октавиуса получилась хотя и запоминающейся, но довольно скоротечной. Не прошло и пары лет, как Слотт вернул настоящего Человека-паука. А в этом году вернулся и привычный нам злодей — Доктор Осьминог. Как оказалось, в бытность героем Отто подстелил соломку на случай, если что-то пойдёт не так — и не напрасно.

Мы же сегодня поговорим о последних днях Отто в качестве героя и глобальном кроссовере, в котором всем Паукам мультивселенной Marvel пришлось бороться за выживание.



Жанр: супергероика

Сценаристы: Дэн Слотт, Кристоф Гейдж

Художники: Умберто Рамос, Хавьер Родригес, Маркос Мартин

Издательство: «Комильфо», 2016

Выход оригинала: 2014



Superior Spider-Man Volume 5: The Superior Venom; Volume 6: Goblin Nation

Совершенный Человек-Паук.

Том 5. Совершенный Веном; Том 6. Нация Гоблина

Став Человеком-пауком, Отто Октавиус взялся за наведение в Нью-Йорке порядка. Поначалу у него всё получалось, но всё больше испытаний и проблем наваливалось на него. Теперь встреча с Веномом и армией Гоблинов покажет, способен ли Октавиус быть настоящим героем.

Когда издательство Marvel и сценарист Дэн Слотт перенесли в тело Человека-паука сознание Доктора Осьминога, сложно было представить, что этот ход, отдававший эпатажем, станет началом одной из самых нетривиальных глав в истории героя. А вышло именно так. Давно уже приключения Паука не смотрелись так свежо и интересно, как в этой серии. Питер сумел перед смертью передать смертельному врагу свои убеждения, и Отто решил продолжить дело героя. Но суперзлодейские замашки никуда не делись: для борьбы с преступностью он использует тотальную слежку и шантажирует мэра Нью-Йорка. Таким мы Паука ещё не видели, и этой новизной серия подкупала.

Впрочем, было очевидно, что замена персонажа лишь временная. Хотя Отто, казалось, сумел уничтожить даже следы личности Паркера, вряд ли кто-то сомневался, что настоящий Человек-паук вернётся. И действительно, «Совершенный Человек-паук» просуществовал немногим более года. Пятый том, «Совершенный Веном», стал прологом к возвращению Питера. На сей раз Отто слился с симбиотом Веномом, подчинил его и всей новой мощью обрушился сначала на преступников, а затем и на Мстителей. Это могло стать проходным приключением, но побочным эффектом борьбы Отто с Веномом оказалось возрождение личности Питера Паркера...

В заключительном томе серии «Нация Гоблина» во главу угла поставлено завершение внутреннего развития Отто, и этот психологизм делает комикс по-настоящему пронзительным. За время своей короткой супергеройской карьеры Отто добился многого, в том числе и такого, о чём Питер мог только мечтать, но и наделал немало ошибок. Теперь главные из них аукнутся Совершенному Человеку-пауку. И тогда Отто совершает самый отважный поступок в жизни и доказывает, что всё же стал настоящим героем.

Финал комикса легко угадывается, но путь к нему Дэн Слотт сделал увлекательным, напряжённым и драматичным. Великолепная серия «Совершенный Человек-паук» получила именно такой финал, какой заслуживала.

Предсказуемое, но всё же очень сильное завершение одной из самых оригинальных и захватывающих серий о Человеке-пауке.



УДАЧНО

- РАЗВИТИЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
- ДРАМАТИЧНЫЙ КОНФЛИКТ
- КРАСИВАЯ РАЗВЯЗКА

НЕУДАЧНО

- ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ

ОЦЕНКА МФ

отлично

9





Жанр: супергероика

Сценарист: Дэн Слотт

Художники: Джузеппе Камунколи, Адам Куберт, Умберто Рамос и другие

Издательство: «Комильфо», 2016

Выход оригинала: 2014

УДАЧНО

- ВУШИТЕЛЬНЫЙ РАЗМАХ
- ПЕРЕПЛЕТЕНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ ПО СТИЛЮ СЮЖЕТОВ
- ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ
- САМОИРОНИЯ

НЕУДАЧНО

- СЛАБОЕ РАСКРЫТИЕ АНТАГОНИСТОВ
- СМАЗАННЫЙ ФИНАЛ

ОЦЕНКА МФ

8

хорошо

Spider-Verse

Паучьи миры

В мультивселенной есть бесчисленное множество Земель, и на многих из них — свои Люди-Пауки. На них охотятся Наследники — семейство могущественных созданий, которое путешествует по мирам, питаясь жизненными силами Пауков. Ни одному из героев в одиночку не сдюжить против этих врагов, в совершенстве овладевших искусством убивать Пауков. Герои из различных, зачастую причудливых реальностей объединяются, чтобы дать бой Наследникам.

В начале XXI века сценаристом серии «Удивительный Человек-паук» стал Джей Майкл Стражински, который сразу переосмыслил образ героя и суть его способностей. Паук перестал быть простым пареньком, которому силы достались по случайности, и стал аватаром могущественной вселенской сущности, Паучьим Тотемом. Стражински придумал Пауку и нового врага — Морлана, который странствовал между мирами, уничтожал Паучьи Тотемы и питался их силами. Человеку-пауку удалось одолеть Морлана, но, как это бывает с суперзлодеями, тот не раз возвращался.

В 2014 году Marvel запустили глобальный кроссвер, сюжет которого отталкивался от задумок Стражински. В «Паучьих мирах» Морлан возвращается не один, а с кучей

родственников, зовущихся Наследниками, у которых схожие способности и «гастрономические вкусы». Они издавна охотились на Паучьи Тотемы и полны решимости истребить Паучий род. Впрочем, его представители быстро осознают, что на них идёт охота, и объединяются, чтобы дать отпор. Начинается война между Пауками и Наследниками, которая охватит множество миров мультивселенной.

«Паучьи миры» поражают ещё до того, как начинаешь их читать — достаточно просто взять томик в руки. Противостояние Наследников и Пауков растянулось на шесть сот с лишним страниц, что делает «Паучьи миры» одним из самых объёмных комиксов, когда-либо выходивших в России. Это отражает и масштаб описываемого конфликта. Он разворачивается в десятках реальностей, и в нём участвуют десятки Пауков, от неплохо знакомых нам Совершенного, Человека-паука 2099 года и Алого Паука до Гавен-Паука или Паука-панка. Конечно, многие из персонажей оказались лишь статистами, но и тех, чья роль велика, набирается больше десятка. Авторы «Паучьих миров» ловко переплетают множество сюжетных линий, разительно отличающихся по тону. Есть тут и традиционные для кроссверов эпические битвы. И откровенно комические главы, например, когда современные Пауки попадают в реальность мультсериала 1960-х. И поистине драматичные эпизоды вроде столкновения между Удивительным и Совершенным Пауками.

Многообразие органично соседствующих сюжетов и обилие юмора выгодно выделяют «Паучьи миры» из большинства супергеройских кроссверов, где пафосные эпические разборки обычно затмевают всё. Несколько портят комикс скучные злодеи. Морлан и Наследники входят в число самых опасных врагов Человека-паука, но в них не ощущается той же мощи характеров, что у Зелёного Гоблина или Доктора Осьминога. Да и развязка разочаровывает — она куда тривиальнее, чем путь к ней.



■ По утверждению Marvel, в «Паучьих мирах» появились все когда-либо созданные издательством Пауки



ИТОГ

Часто бывает, что когда в России выходят комиксные кроссверы, читатель может ознакомиться только с основным сюжетом. Многочисленные побочные сюжетные линии вечно остаются вне поля нашего зрения. «Паучьи миры» избавлены от этой проблемы. С этим небезупречным, но грандиозным кроссвером мы можем ознакомиться целиком.

Текст: Александр Гагинский



Жанр: тёмное фэнтези

Сценарист: Пат Миллс

Художник: Оливье Ледруа

Издательство: «Фантастика Книжный клуб», 2016

Выход оригинала: 2000–2001

Похоже на: аниме «Хелсинг» (2001) серия фильмов «Другой мир» (2003–2016)

УДАЧНО

- ОТЛИЧНЫЙ РИСУНОК ЛЕДРУА
- ГУСТАЯ АТМОСФЕРА ГОТИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ
- ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ МИР

НЕУДАЧНО

- ЖЕСТОКО, ВЫЗЫВАЮЩЕ, «НЕ ДЛЯ ВСЕХ»
- СОМНИТЕЛЬНАЯ ЦЕНЗУРА

ОЦЕНКА МФ

хорошо

8

Requiem Chevalier Vampire

Реквием Рыцарь-вампир

Немецкий офицер Генрих, убитый в Великую отечественную, попал в загробный мир Воскрешения. Это место похоже на ад, но Генрих тут будет не в котле, а с вилами. За реки крови, что он пролил, немец возродился не зомби, как большинство, а благородным вампиром. Он подружился с опытным вампиром Отто, получил кличку Реквием и осваивается в роли аристократа-садиста. Правда, Генриха всё ещё преследуют муки раскаяния и тоска по возлюбленной — прекрасной еврейке Ребекке, которую он предал.

Есть комиксы, которые покупают, чтобы читать. А есть те, что в первую очередь интересны как сборники красивой графики. На обложке «Реквиема» стоит имя шикарного художника Оливье Ледруа, создателя уже вышедшей в России «Вики» — и какая, к чёрту, разница, кто писал сценарий к его арткубу!

Конечно, Пат Миллс, сценарист с более чем тридцатилетним стажем, тоже поработал достойно. Неоднозначный антигерой, мечущийся между раскаянием, остатками человечности и естественным желанием устроиться в новом мире, вызывает пусть не симпатию (какая ещё симпатия к фашисту!), но понимание. Ужасный и прекрасный мир Воскрешения то и дело преподносит сюрпризы, открываясь с новой стороны. Тут время течёт вспять, жертвы покорно отдают свою кровь вампирам, а между разными сектами и кланами кипят кровавые войны. Но подлинную глубину этой адской вселенной придаёт именно художник. Даже те, кто не будет вчитываться в разговоры героев, не смогут оторвать глаз от картинки.



Ледруа — это всегда красиво. Француз детально прорисовывает каждую черточку своих фэнтези-вселенных, будь то барочно-расфуфыренный мир эльфов «Вики» или готические некрополисы «Реквиема». Ледруа — это экспрессия искажённых лиц и гротескных морд, это неземные пейзажи и архитектура, персонажи, покрытые вязью татуировок, и вычурное оружие.

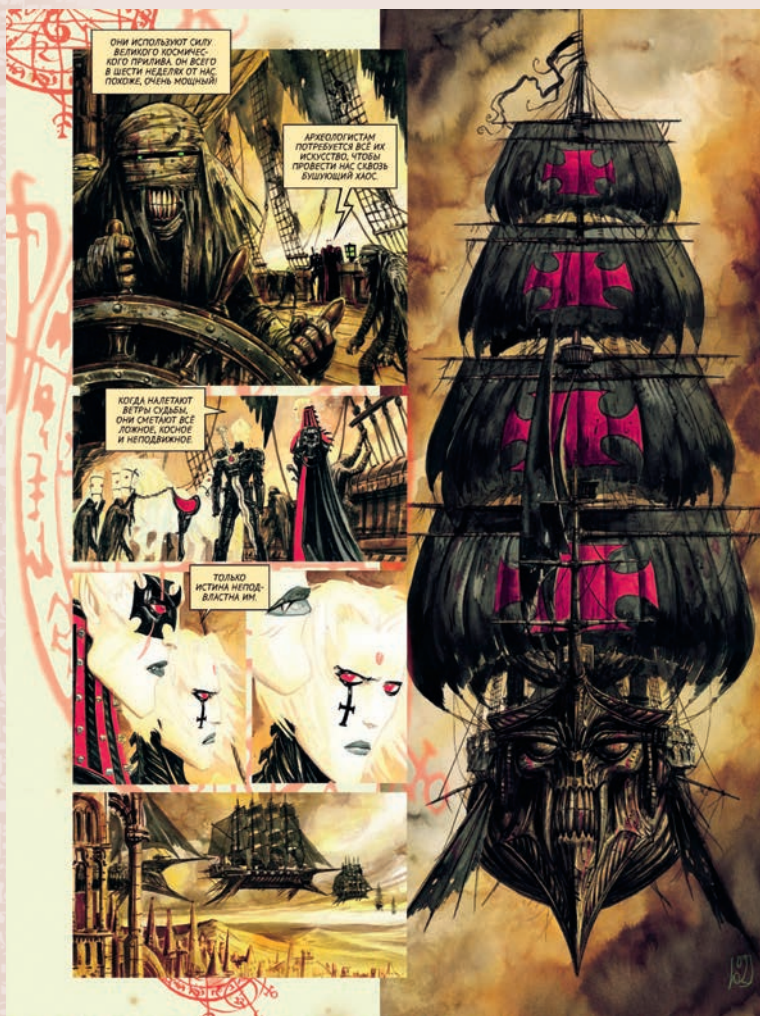
И если в «Вике» Ледруа делал упор на красоту и детализацию, то «Реквием» — жуткий и притягательный запретный плод, состоящий из секса и насилия. Если женщины — то роковые красавицы, по возможности обнажённые. Если монстры — такие, чтобы снились вам потом в кошмарах, с голыми черепами и зубами вокруг глаз. Если вампиры — то с визуальными цитатами из «Дракулы» Копполы и других подобных фильмов. Прекрасное переплетается с ужасным и вызывающим так тесно, что и не отделить. Всё в добрых традициях журнала Heavy Metal.

Неудивительно, что русскую версию подвергли цензуре, но при этом издательство явно перестаралось. Почему заретушировали обнажённые гениталии — ещё понятно. К счастью, ретушь сделана так бережно, что если вы не видели оригинальное издание, её можно и не заметить. Но звёздочки на шапках советских солдат пострадали зря — по признанию издательства, их исчезновение было произволом вёрстки. Теперь получается, что Генриха на Восточном фронте убили абстрактные азиаты в ушанках. Обидно, когда шедевр выходит замазанным и подправленным тут и там.



ИТОГ

Жуткое и прекрасное, жестокое и драматичное тёмное фэнтези. Книга не для всех, но ценителям вампирской готики непременно нужно иметь её в коллекции. Оценка на балл ниже из-за цензуры: «Реквием» заслуживает более бережного отношения.



Текст: Александр Киселев



Жанры: героическое фэнтези, приключения

Сценаристы: Роберт Говард, Пол Тобин, Скотт Элли, Марк Финн и другие

Художники: Веллингтон Элвз, Бен Дьюри, Роберт Аткинс, Патрик Рейнольдс и другие

Выход оригинала: 2013

Издательство: «АСТ», 2016

Robert E. Howard's Savage Sword. Volume 1

Карающий меч. Том 1

Каждой эпохе требуется свой герой. Во времена меча и магии одним из самых могучих воинов прослыл киммериец Конан, способный в одиночку справиться с целой армией. В средневековой Франции настоящей легендой стала красноволосая девушка-воин по прозвищу Тёмная Агнес. На Диком Западе не было равных в меткости отчаянному стрелку Соноре Киду...

«Карающий меч» — это цикл графических фанфиков по мотивам произведений Роберта Ирвина Говарда, запущенный в 2010-м издательством Dark Horse и неспешно продолжающийся по сей день. Первые четыре выпуска послужили основой для издания в твёрдой обложке, которое теперь добралось и до российского читателя. Сборник включает десять авторских комиксов, созданных разными сценаристами и художниками, а также иллюстрированный рассказ самого классика.

«Карающий меч» становится отличным подарком для поклонников творчества Роберта Говарда, потому что создан фанатами для фанатов. Составители цикла свободно ориентируются в обширной библиографии писателя, что позволяет избегать напрашивающихся стереотипов. Так, только два рассказа первого тома «Карающего меча» повествуют о варваре Конане. Остальные посвящены куда менее известным персонажам писателя: портовому боксёру Стиву Костигану, мрачному детективу Стиву Харрисону, ковбою Соноре Киду и другим. Не хватает только Соломона Кейна, а жаль — его мрачные странствия вглубь неизведанной Африки могли бы стать жемчужиной новой серии.

Сборник прекрасно передаёт атмосферу книг Говарда, где героический пафос переплетается с брутальностью и мистикой. Если речь идёт о Конане, то читателя ждут чудища и доступные женщины. Если в дело вступает Стив Костиган, ждите ударов по лицу и антураж криминальных низов. Всё по канону — никакой самостоятельности. В итоге большинство рассказов выглядят органичным развитием



идей автора. А им, между прочим, через двадцать лет исполнится целый век.

Однако на тех, кто знаком с творчеством Говарда понаслышке или по неудачным экранизациям, сборник не произведёт сильного впечатления. Рассказы «Карающего меча» умышленно выглядят старомодными, что не все примут за достоинство. Может показаться, что авторы уделяют слишком много внимания громким речам, концовки получаются предсказуемыми и скучными, а главные герои — чрезмерно крутыми. В первом томе «Карающего меча» нет ни одного рассказа, который производил бы впечатление именно авторской задумкой. Это можно простить Говарду, который стал пионером брутального и мрачного фэнтези, но не его последователям.

Российское издание комикса также имеет достоинства и недостатки. Перевод и редактора текста исполнены на высоком уровне, чего, к сожалению, не скажешь о вёрстке — выравнивание текста в колонках и пузырях не всегда аккуратно. К тому же, изданию очень не хватает комментариев редактора. Минимальная справочная информация о персонажах и первоисточниках смогла бы стать отличным путеводителем по мирам Говарда, а комикс стал бы доступнее для широкой читательской аудитории.



УДАЧНО

- ВЫДЕРЖАННАЯ АТМОСФЕРА КНИГ ГОВАРДА
- ПОЯВЛЕНИЕ МАЛОИЗВЕСТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ГОВАРДА
- РАЗНООБРАЗНЫЙ СТИЛЬ РИСУНКА

НЕУДАЧНО

- НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СЮЖЕТЫ
- НЕТ СОЛОМОНА КЕЙНА
- НЕТ СПРАВОК О ПЕРСОНАЖАХ ГОВАРДА

ОЦЕНКА МФ
достойно

7



ИТОГ

Добротная антология графических новелл, ориентированная по большей части на поклонников творчества Роберта И. Говарда. Для остальных — всего лишь сборник неоригинальной остросюжетной героики.



Редактор: Александр Гагинский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Два десятка фильмов про Хэллоуин

Итогом стал топ-10, опубликованный на сайте и YouTube. Главным сюрпризом оказался «Кошелёк или жизнь»: самый «правильный» хэллоуинский ужастик на моей памяти. А главным разочарованием — «Надвигается беда»: атмосферный, но скучный и не страшный фильм по Брэдли Бёрду запомнился только украденной мелодией «Имперского марша».

ВИДЕОДРОМ

Едва мы в прошлом номере устроили гадания, что нас ждёт дальше в «Игре престолов», как в сеть слили полное описание сюжета седьмого сезона. Возможно, поддельное, но уж очень убедительное. Оно во многом соответствует и нашим прогнозам, и кадрам со съёмочной площадки. По крайней мере, встречу Джона Сноу и Дейенерис можно считать состоявшейся.

Спойлеры в интернете теперь везде, никуда от них не деться. Ничто нельзя сохранить в тайне — можно разве что заглушить реальную утечку данных парой поддельных. А нам, журналистам, пишущим о кино и сериалах, и того хуже. Мы по долгу службы обязаны ознакомиться с каждой такой утечкой, и не просто ознакомиться, а разобрать, написать своё мнение, отделить подделку от настоящего «слива».

В этом номере, к примеру, у нас превью фильма «Пассажиры». Один из его сюжетных поворотов сами создатели выдали в раннем анонсе, а теперь пытаются «затолкать обратно» вылетевшее слово, скрывая этот поворот в трейлере. При этом сценарий уже несколько лет выложен в интернете. Мне пришлось с ним ознакомиться, чтобы узнать, чего ждать от фильма, а потом «забыть» прочитанное, чтобы не проспойлерить ничего в тексте. После этого и грустно, и смешно читать комментарии к новостям и обзорам, где якобы «проспойлерили» то, что и так показано в трейлерах фильма.

Избавить себя от настоящих спойлеров просто: не читать те материалы, на которых написано «Осторожно, спойлеры!». А что делать, если вас раздражают даже самые маленькие подсказки будущего сюжета? Придётся не смотреть трейлеры, не читать анонсы и обзоры до просмотра картины. Но тогда вы лишаетесь удовольствия гораздо большего, чем удивиться внезапному повороту сюжета. Вы теряете возможность выбрать именно тот фильм или сериал, который понравится лично вам.

Премьеры декабря

МОАНА

ПРЕМЬЕРА: 1 декабря

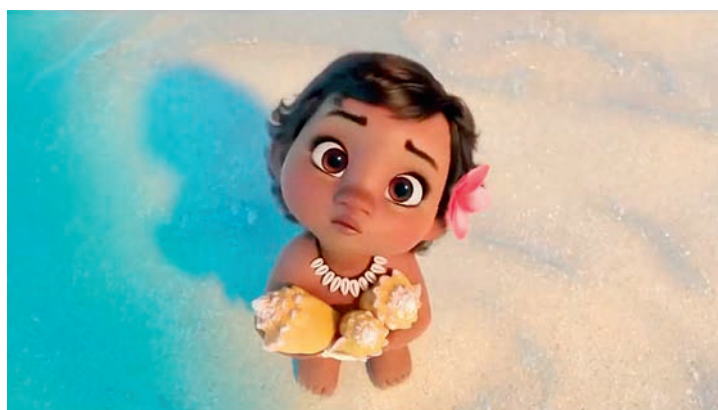
ЧТО? Полинезийская народная сказка.

О ЧЁМ? О Моане Ваялики, дочери вождя полинезийского племени, жившей три тысячи лет назад. Её родине грозит некая опасность. Океан назначил девушку своей избранной — именно она должна отправиться в далёкое странствие, чтобы спасти свой народ. Помогать ей в этом будет могучий полубог и народный герой Мауи. Не совсем по своей воле, правда. Судя по трейлерам, Мауи хоть и полубог, но тот ещё хвостун и трус, и Моана заставляет его отправиться навстречу приключениям чуть ли не пинками.

ЧЕГО ЖДЁМ? Ещё год назад казалось, что «Моана» — главный мультфильм года. Всё за него: экзотическая полинезийская мифология, создатели «Аладдина» и «Русалочки» Джон Маскер и Рон Клементс в режиссёрских креслах, студия, лучше всех в мире снимающая волшебные сказки, да ещё Дуэйн «Скала» Джонсон на озвучке Мауи (и только не говорите, что этого бутуза рисовали не со Скалы). Сейчас всё выглядит не так однозначно.

Во-первых, Disney выпустили очень удачный «Зверополис», на фоне которого «Моана» уже не кажется главным мультсобытием года. Во-вторых, её трейлеры не сулят ничего принципиально нового. Да, дело происходит в Океании, герои носят имена из полинезийского фольклора, озвучивают их настоящие самоанцы. Но в остальном «Моана» пока напоминает типичный сказочно-комедийный мультфильм. Ещё одна избранная принцесса отправляется в квест. Её сопровождают очередной глуповатый, дурачащийся, но добрый спутник и пара смешных зверушек. Не по такому ли шаблону строятся 90% приключенческих мультфильмов?

Не факт, что «Моана» сможет удивить чем-то кроме полинезийского антуража. Но если подумать, много ли нам надо? Даже если это будет просто ещё одна смешная и красивая сказка — на это уже стоит посмотреть.



ИЗГОЙ-ОДИН. ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ. ИСТОРИИ

ПРЕМЬЕРА: 15 декабря

ЧТО? Военная космоопера, спин-офф «Звёздных войн». **О ЧЁМ?** О том, как повстанцы украли у Империи чертежи Звезды смерти, чтобы Люк в оригинальной трилогии смог её взорвать. Шпионскую операцию командование повстанцев поручило бунтарке-преступнице Джин Эрзо (Фелисити Джонс). Не потому, что она так уж крута, а потому, что она дочь Галена Эрзо (Мадс Миккельсен) — главного конструктора Звезды смерти. Джин входит в разведывательный отряд, которым командует капитан Кассиан Андор (Диего Луна), а загадочный «Изгой-Один» — это их позывной. Помогать в краже чертежей будут разные колоритные личности в исполнении Форреста Уитакера, Алана Тьюдика и других известных актёров. А мешать — имперский аппаратчик с почти русской фамилией Кренник и наконец-то вернувшийся на экраны тёмный рыцарь Дарт Вейдер.

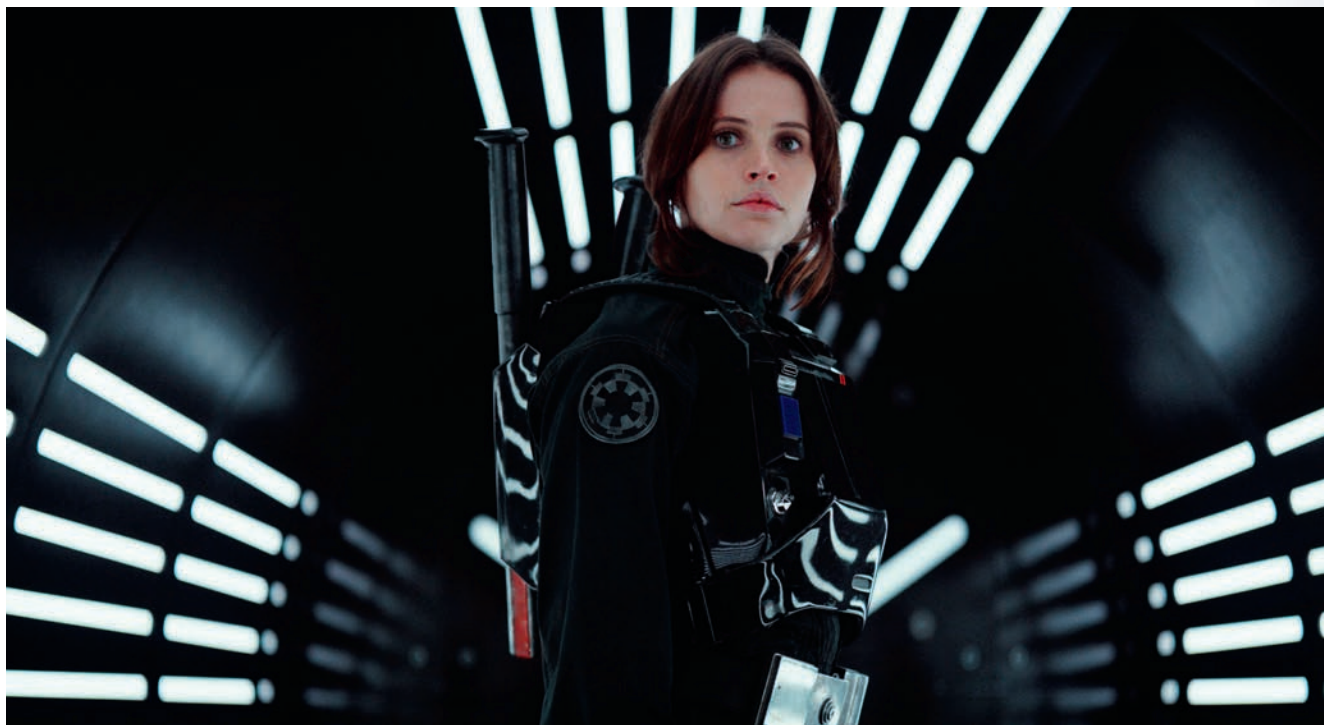
ЧЕГО ЖДЁМ? До сих пор «Звёздные войны» были бесконечной сагой о семье Скайуокеров. Первый фильм цикла «Истории» покажет, как Lucasfilm справляются с отдельными, завершёнными сюжетами. Продолжение «Изгоя-Один» не планируется, ведь, по сути, вся оригинальная трилогия и есть такой сиквел. Кроме того, в оригинале упоминалось, что многие герои отдали свои жизни за эти чертежи. Так что если до финала доживёт хоть половина команды Андора, можно считать, что сценаристы размякли.

«Изгой-Один» обещает быть пусть и не кровавым (рейтинг у фильма нейтральный, 12+), но беспощадным к своим персонажам как настоящая военная драма. На Comic-Con в Сан-Диего актёр Цзян Вэнь даже выболтал спойлер о смерти одного из героев. По слухам, режиссёр Гарретт Эдвардс так разошёлся с убийствами, что студия заставила его переснять часть фильма, чтобы не пришлось повышать возрастной рейтинг. А по другим слухам, многих похитителей чертежей прикончит лично Дарт Вейдер. Его в фильме будет немного, но в ключевых сценах он покажет, на что способен и за что все его так боятся.

Герои «Изгоя» не джедаи, не избранные и не владеют Силой. Они солдаты, которые идут в последний



бой, чтобы ценой своих жизней выполнить задание. И именно этим «Изгой» выгодно отличается от остальных фильмов о Далёкой галактике. До сих пор в центре внимания картин была вражда джедаев и ситхов, а обычные люди оставались на заднем плане. Даже седьмой эпизод, который поначалу казался исключением, в итоге свернул на ту же дорожку. «Изгой-Один» впервые выдвинет простых смертных на первый план. В кои-то веки судьба Галактики будет решаться не в дуэли на световых мечах, а в перестрелках, на полях танковых сражений и в тишине тайных спецопераций. Уже по трейлерам видно, что «проникновение маленького незаметного отряда» на самом деле не обойдётся без масштабных битв.



П АССАЖИРЫ

ПРЕМЬЕРА: 22 декабря

ЧТО? Научно-фантастическая драма

О ЧЁМ? С Земли к другой звезде отправили корабль-ковчег с пятью тысячами колонистов, которые должны заселить новую планету. Поскольку полёт длится 120 лет, всех их погрузили в анабиоз. Но не прошло и трети полёта, как двое пассажиров — мужчина Джим и женщина Аврора — почему-то проснулись. Они не могут погрузить себя обратно в анабиоз, потому что это слишком сложная процедура. А впереди ещё девяносто лет пути, и если герои ничего не придумают, им предстоит состариться и умереть в космосе.

Изначальный синопсис этого фильма содержал спойлер, который мы тут приводить не будем — скажем только, что кое-кто из героев проснулся не случайно. В трейлере этот спойлер попытались скрыть, но найти в интернете полный сценарий, написанный Джоном Спейтсом, в принципе несложно. Работа Спейтса в 2007 году вошла в «чёрный список» лучших незранизированных сценариев, и многие успели с ней ознакомиться. Правда, никто не гарантирует, что перед съёмками сюжет не переписали, чтобы снова сделать его неожиданным.

ЧЕГО ЖДЁМ? Проспойлеренный в анонсах поворот сюжета — далеко не единственный в этом фильме. Нас ждут и психологическая драма, и история любви, и элементы фильма-катастрофы, когда корабль и спящие пассажиры окажутся в опасности. Центральные

роли достались Крису Пратту («Стражи галактики», «Мир юрского периода») и Дженнифер Лоуренс («Голодные игры», «Люди Икс»). Именно ими и их отношениями мы будем любоваться большую часть картины — ну, если не считать андроида-бармена, сыгранного Майклом Шином. Но нашлось в фильме место и людям, чью сюжетную роль в трейлерах пока не раскрывают: одного из них, механика Гаса, играет Лоуренс Фишбёрн (Морфеус из «Матрицы»).

«Пассажиры» не будут ни боевиком, ни пафосным эпосом — в первую очередь это камерная драма о людях, обречённых умереть в одиночестве и пытающихся что-то с этим сделать. Это оригинально, и это плюс. Понравится ли это зрителям — другой вопрос. Главный герой может показаться им слишком неоднозначным, слишком несимпатичным (особенно учитывая то, что мы знаем из спойлеров). Да и Крис Прэтт — немного странный выбор на роль Джима. Изначально этого героя должен был сыграть вечно печальный и измученный Киану Ривз. А Прэтт — прирождённый комик, крутой герой боевика, но справится ли он с драматической ролью?

В успехе «Пассажиры» у нас нет железной уверенности, но этому фильму хочется пожелать удачи. Ведь это чуть ли не единственная оригинальная научная фантастика 2016 года. Из аналогов на ум приходят разве что ещё «Прибытие» (да и то основано на книге) и «Космос между нами», перенесённый на 2017 год. В остальном же 2016-й в НФ — это засилье франшиз, сиквелов, «Звёздных войн» и «Звёздных путей».



ВИКИНГ

ПРЕМЬЕРА: 29 декабря

ЧТО? Исторический эпос.

О ЧЁМ? О князе Владимире — будущем «Красном Солнышке» и крестителе Руси, а пока только младшем сыне Святослава, отправленном княжить в холодный северный Новгород. Фильм расскажет о вражде Владимира с братом, киевским князем Ярополком, который убил их третьего брата Олега. По средневековым законам чести Владимир обязан отомстить.

ЧЕГО ЖДЁМ? Мы редко пишем про нефантастические фильмы. Про русские — тем более. Но «Викинг» — это самый ожидаемый российский фильм ближайших месяцев и, надеемся, исторический эпос мирового уровня.

«Викинг» берёт за основу ту же историю, что и мультфильм «Князь Владимир», но подавать её будет в ином ключе. «Князь Владимир» был семейным мультфильмом с шутками и зверушками. Сам Владимир в нём оказался второстепенным персонажем, к тому же, идеализированным. В «Викинге» всё будет иначе. Нам обещают показать Средневековье во всём великолепии и ужасе: с кровавыми битвами и интригами. Картину заранее сравнивают с «Игрой престолов», но более точным сравнением будут соседи «Викинга» по жанру. Например, сериал «Викинги» или подзабытый, но достойный русский мини-сериал «Ермак».

За основу сценария взяли исторические источники: Повесть временных лет и исландские Саги о королях. И по списку ролей видно, что это правда. В фильме есть и княжна Рогнеда (Александра Бортич), которую Владимир силой взял в жёны. И убитый им отец Рогнеды, полоцкий князь Рогволод (Андрей Смоляков). И варяжский воевода Свенелд (Максим Суханов), который сражался с Ярополком и Олегом. И предатель Блуд, перебежавший от Ярополка к Владимиру. То есть самые трагические и неоднозначные моменты жизни князя покажут на экране.

Сам Владимир тоже персонаж непростой. Величие в нём сочеталось с жестокостью, и ни одну из этих сторон отбросить невозможно. Поэтому правильно, что эту роль отдали не надоевшему Безрукову, а Даниле Козловскому. У этого актёра роли народных героев (Харламов в «Легенде №17») чередуются с ролями безумных злодеев (Акан из «Хардкора»). Козловский должен вытянуть и противоречивую роль Владимира — не героя, не злодея, а раздираемого противоречиями средневекового воина. Викинга, если угодно.



Название фильма хоть и неожиданно, но справедливо. Исторический Владимир был не сияющим богатырём с иконы, а скорее викингом. В те годы варяги были частыми гостями в Новгороде, прозванном ими Хольмгардом. Дружина Владимира во многом состояла из скандинавов, князь и сам ходил с ними в морские набеги. О связи русских и скандинавов в нашей массовой культуре говорить не принято (редкое исключение — книги Марии Семёновой), хотя Повесть временных лет гласит, что даже название «Русь» пошло от варягов. «Викинг» нарушает обет молчания. Да, среди наших предков были не только славяне — и хватит этого стыдиться.

Но главное, что привлекает в «Викинге», — то, как он выглядит. Трейлер стал приятным сюрпризом. Сцены выглядят качественно поставленными, битвы — масштабными, декорации, костюмы и грим — детальными и убедительными. Даже люди, не верящие в русское кино, признают: фильм многообещающий. И пусть в выборе темы виден «патриотический заказ» — не страшно. Настоящий патриотизм создатели продемонстрируют, если «Викинг» окажется русским фильмом, за который не стыдно.



«Я встретил Люка Скайуокера. А как твой день прошёл?»

РАЗГОВОР С РЕЖИССЁРОМ ГАРРЕТОМ ЭДВАРДСОМ

Несколько лет назад Гаррет Эдвардс перезапустил «Тодзиллу», а сейчас он режиссёр спин-оффа «Изгой-Один: Звёздные войны. Истории». И похоже, что это его работа мечты: Эдвардс — давний фанат космической саги. Поэтому о своей работе над фильмом он рассказал с большим удовольствием.

Вы как-то говорили, что «Изгой-один» будет напоминать военные фильмы. А какими конкретно фильмами вы вдохновлялись? Не могу сказать, что вдохновлялся чем-то конкретным. Скорее, черпал понемногу из картин о Вьетнаме, о тихоокеанском театре Второй мировой — «Тонкая красная линия», например. Но я не ставил цели снять именно военный фильм. Просто хотел сделать что-то отличное от того, что было раньше, но чтобы в итоге картина оставалась «Звёздными войнами».

Джордж Лукас тоже много заимствовал из реальной истории, особенно в плане дизайна. И окопная война на Хоте в пятом эпизоде, и пролёт истребителей над каньоном Звезды смерти напоминают сцены из Второй мировой. В «Изгое» мы решили взять кое-что ближе к нашим дням, например, из Вьетнамской войны.

Как тесно вы сотрудничали с Сюжетной группой Lucasfilm?

Сюжетная группа нам помогала. В какой-то момент нам понадобился новый персонаж, мятежник до мозга костей — эдакий Че Гевара, не гнушающийся радикальных методов. И Кири Харт из Сюжетной группы сказала: «Знаете, Лукас придумал для мультсериала «Войны клонов» точно такого персонажа, какого вы ищете». Мы не пытались добавить какого-то персонажа намеренно. В случае



Со Герреры это выглядело естественно, ведь его придумал Джордж. А чем больше ты используешь элементов, придуманных Джорджем, тем более похожим на «Звёздные войны» выходит результат.

Можно ли рассчитывать на появление в «Изгое» других гостей из мультсериалов? А может, из Расширенной Вселенной?

Ну, может, ещё пара знакомых затесалась, но я, пожалуй, оставлю их имена в секрете, чтобы не портить сюрприз. Но только пара. Я не хотел бы создать впечатление, будто галактика «Звёздных войн» так мала, что куда ни пойдешь, наткнешься на одних и тех же героев. Мы вводили персонажей только тогда, когда могли логически обосновать их появление в сюжете. Да, в кадре мелькнут знакомые лица, но у них не будет больших ролей. Это, скорее, маленький подарок для фанатов — не все вообще их заметят.

Вы помните, как впервые увидели «Звёздные войны»?

Когда первый фильм вышел на экраны, я был слишком мал, чтобы увидеть его в кино. Но я отлично помню, как впервые посмотрел видеокассету со «Звёздными войнами». Мне было четыре или пять лет, кажется, это было Рождество. Фильм показали по телевизору, кто-то из взрослых записал его на видеик и одолжил мне кассету. Я так её и не вернул. Я смотрел эту кассету каждое утро перед уходом в школу. Я так часто смотрел начальные сцены, они так врезались мне в память, что и сейчас я помню их лучше, чем любые другие кадры.

А какая у вас любимая сцена из оригинальной трилогии?

Там много сильных сцен, но мне больше всего нравится та, где Люк смотрит на двойной закат, и начинается играть безумно трогательная музыка Джона Уильямса. Это настолько многообещающая сцена, она сулит столько надежды, что у меня до сих пор от неё мурашки по коже. Она несёт огромный заряд позитива



и заставляет поверить, что тебе по силам многого добиться в жизни.

Совершенно согласен! А вы представляли в детстве, что сами снимете новые «Звёздные войны»?

Нет. А жаль. Я бы уже тогда начал планировать, что именно хочу снять. Три года на создание фильма по «Звёздным войнам» — слишком мало, нужно как минимум сорок. Я-то думал, что всю Сагу снимет Джордж, и когда вышла «Месть ситхов», решил: вот и всё. Когда Disney купили Lucasfilm и анонсировали новые «Звёздные войны», я был рад, но только как фанат. Я и тогда не думал, что меня пригласят работать над одним из фильмов. Так что я большой везунчик.

Помните, где и как получили приглашение?

По электронной почте от Кири Харт из Сюжетной группы. Она позвала меня на встречу в Лос-Анджелесе, мы встретились и обсудили моё отношение к кино и построению сюжета. Я рассказал, как на тридцатый день рождения ездил в Тунис, спал в доме Люка Скайуокера и любовался тем самым закатом над пустыней — её это повеселило. Мы поговорили ещё о кино и разошлись.

Я думал, на этом всё и кончится. Но через три дня мне пришло письмо с предложением заняться одним из двух проектов. Первый был очень крут, но я понял, что он не для меня. А вот второй сразу тронул потаённые струны моей души. Он поднимал почти священные для меня темы. Я понял, что никогда себе не прощу, если его снимет другой, а я буду знать, что у меня был шанс заняться этим, но я отказался. Пришлось согласиться.

Ещё полгода я не мог приступить к проекту: шли согласования, и мне даже не разрешали никому об этом рассказывать. Я и сам не хотел — боялся, что всё сорвётся, и мне будет стыдно. Я хранил всё в секрете даже от мамы и друзей. На Рождество все дарили мне игрушки по «Звёздным войнам», но даже тогда я ничего не сказал. Наконец сделка была заключена. Мне позвонили и сказали: новость, что я буду режиссёром новых «Звёздных войн», вот-вот утечёт в интернет. Если я хочу кому-то сказать об этом сам, у меня примерно десять минут. Я тут же принялся звонить маме, папе, сестре, и со всеми получался примерно такой диалог:

— Угадай, над каким фильмом я сейчас работаю!

— Ну не знаю.

— Ну, давай, попробуй угадать!

— Понятия не имею!

— Нет же, имеешь!

Я никак не мог навести их на мысль и наконец говорил:

— Над «Звёздными войнами»!

— Да быть того не может.

Знаете, я до сих пор не могу свыкнуться с мыслью, что мне доверили снимать «Звёздные войны».

Думаю, к тому моменту, как выйдет фильм, вы уже привыкнете. А какие случаи вам запомнились со съёмки?



Однажды на съёмки наведёлся Марк Хэмилл. Люк Скайуокер стоял в углу моей съёмочной площадки! Я глазам не мог поверить, а когда подошёл ближе, оказалось, что на Марке футболка с принтом «Годзиллы», моей предыдущей работы! Люк Скайуокер, герой моего детства, на съёмках моего фильма по «Звёздным войнам» в футболке другого моего фильма! Для меня это было чересчур! Я не помню, о чём с ним говорил, помню только, что старался казаться умным и уверенным в себе, а он был весь такой милый, рассыпался в комплиментах. Пока мы разговаривали, я надеялся, что кто-то догадался заснять нас вместе! Мне же никто не поверит!

Я тогда никому не мог об этом рассказать. А тут ещё друг по киношколе пишет мне и спрашивает, как дела. Так хотелось ответить ему: «Только что встретил Люка Скайуокера, а твой день как прошёл?»

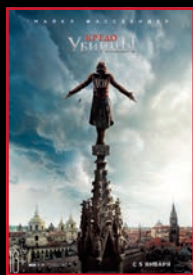
Работа над «Годзиллой» отличалась от съёмок «Изгоя»?

Конечно. Звезда смерти куда больше Годзиллы! Да, я эмоционально вкладывался в оба фильма. Но, думаю, главное отличие в том, что почти вся съёмочная группа «Изгоя» выросла на «Звёздных войнах». Ребята ощущали, что Сага в какой-то мере принадлежит им. У каждого было чёткое представление, что правильно, а что нет, что должно или не должно появиться в этом фильме.

Всем нам казалось, будто мы вернулись в детство, и было в этом что-то необычайно успокаивающее. Когда видишь на съёмочной площадке штурмовиков или Х-истребитель, тебе кажется, что это твои игрушки, только выросшие в размерах. Поэтому съёмочная площадка «Изгоя» была для нас самым уютным местом в мире. 🍿



Текст: Александр Гагинский



Жанр: историческая фантастика

Режиссёр: Джастин Курзель

В ролях: Майкл Фассбендер, Джереми Айронс, Марион Котийяр

Премьера в России:

5 января 2017 года

Возрастной рейтинг: 16+

КАЛУМ ЛИНЧ ПРИГОВОРЁН К СМЕРТИ, НО ВМЕСТО КАЗНИ ЕМУ ПРЕДЛАГАЮТ ПОУЧАСТВОВАТЬ В НЕВИДАННОМ ЭКСПЕРИМЕНТЕ. «ПАЦИЕНТА» ПОДКЛЮЧАЮТ К УСТРОЙСТВУ ПОД НАЗВАНИЕМ «АНИМУС» И ПОГРУЖАЮТ В ВОСПОМИНАНИЯ ЕГО ДАЛЁКОГО ПРЕДКА, АССАСИНА АГИЛАРА. ТАКИМ ОБРАЗОМ КОМПАНИЯ ABSTERGO, ПРЕДСТАВЛЯЮЩАЯ ДРЕВНИЙ ОРДЕН ТАМПИЕРОВ, ХОЧЕТ ВЫЯСНИТЬ, ГДЕ АССАСИНЫ СПРЯТАЛИ МОГУЩЕСТВЕННЫЙ ДРЕВНИЙ АРТЕФАКТ.

«Кредо убийцы» снято по мотивам игровой серии Assassin's Creed. И это удачный выбор первоисточника. Игры Assassin's Creed очень кинематографичны — с их детально показанными историческими эпохами, зрелищным паркурром и фирменными атрибутами вроде убийц в капюшонах и лезвий, спрятанных в руках.

Однако то, что мы увидим, не станет экранизацией конкретной игры. Судя по трейлерам и комментариям создателей, фильм будет учитывать канон Assassin's Creed, но расскажет совершенно другую историю о той же вселенной. Никого из классических героев — Дезмонда Майлса, Эцио Аудиторе, Альтаира — в фильме не ожидается. Из персонажей, знакомых по играм, будут разве что босс Abstergo Алан Риккин и ассасин-вудуист Батист. Для фанатов-геймеров это, может, и минус, но причина такого решения понятна. Создатели надеются сохранить сюжет непредсказуемым и лишит возможности спойлерить даже тех, кто прошёл все игры до единой.

Но главное в экранизации даже не соблюдение канона, а сохранение духа и стиля Assassin's Creed. И в этом плане фильм, похоже, отдаст первоисточнику должное. Разработчики из компании Ubisoft, создавшие игровую серию, консультировали сценаристов, добиваясь, чтобы традиционные слова «мы очень уважаем оригинал и его поклонников» не оказались пустым звуком.

Люди, не игравшие в Assassin's Creed, наверняка ожидают чего-то вроде «Принца Персии», снятого, кстати, по игре той же Ubisoft. Приключения в средневековье с паркурром и драками, борьба героя-одиночки, лазающего по стенам, против сильных мира сего — казалось бы, что ещё нужно? Наверняка у создателей было искушение пойти по этому пути, но они явно его отвергли. Сюжет «Кредо убийцы» обещает быть куда сложнее и запутаннее, чем у «Принца Персии».

В мире Assassin's Creed древние ордена борются тысячелетиями, а герои разных эпох связаны памятью, живущей в их ДНК. Вражда тамплиеров, мечтающих, чтобы все ходили строем, и ассасинов, борющихся за анархист-

скую вольницу, ведётся не только в прошлом. Не менее половины событий развернётся в настоящем (или лучше сказать — будущем?), в лабораториях компании Abstergo. Недаром главным героем фильма заявлен заключённый Каллум Линч, а не его предок-ассасин Агилар. Впрочем, Майкл Фассбендер играет обоих — интересно посмотреть, насколько разными они у него выйдут.

Как это часто бывает в последние годы, известный актёр не просто исполняет главную роль. Майкл — продюсер фильма и один из главных организаторов экранизации. Это он привёл в «Кредо убийцы» режиссёра Джастина Курзеля. Фассбендер работает с ним уже не в первый раз — пару лет назад он снялся у Курзеля в шекспировском эпосе «Макбет» и именно тогда подал ему идею этой картины. Компанию Фассбендеру составят Джереми Айронс (Алан Риккин, глава Abstergo и, видимо, главный злодей фильма), Марион Котийяр (София, его дочь) и Брендан Глисон (отец Каллума).

Фассбендеру, конечно, не дали исполнить все трюки самому — нельзя рисковать лицом фильма и к тому же продюсером. Но трюки эти настоящие, исполненные профессиональными каскадёрами и трейсерами, а не нарисованными на компьютере модельками, — в подтверждение этого студия Фох выпустила целый ряд роликов со съёмкой. И даже знаменитый «прыжок веры» с высокой башни в телегу с сеном — настоящий, только вниз, конечно, акробата ждал надувной батут.

«Кредо ассасина» уже третья за 2016 год крупная экранизация игры. Первые две — «Варкрафт» и «Angry Birds в кино» — уже побили рекорд «Принца Персии», который много лет был самым кассовым фильмом по игре. Так что прокатные перспективы у «Кредо убийцы» хорошие. Но бум игровых экранизаций вызывает двойственные чувства: по-прежнему ни одна из них не сумела превзойти первоисточник. Для Курзеля и Фассбендера, впрочем, это тоже хорошие новости. В случае успеха их работа может стать лучшей экранизацией игры в истории.

■ Испанская инквизиция! Никто не ожидает испанской инквизиции!



■ Средневековую Севилью снимали в настоящей Севилье



КРЕДО УБИЙЦЫ

ASSASSIN'S CREED



■ Интересно, что совершил Каллум Линч, чтобы попасть на смертельную инъекцию?





«Мы же не компьютерную игру снимаем!»

БЕСЕДА С АКТЁРОМ МАЙКЛОМ ФАССБЕНДЕРОМ

Майкл Фассбендер может сыграть кого угодно. Вот он холодный андроид Дэвид из «Прометей» — а вот демонический Магнито, мятежный мутант из «Людей Икс». Вот его номинируют на «Оскар» за роль маньяка-эротомана, вот он Стив Джобс в биографической драме, а вот он безумный король Макбет и рубит врагов на поле битвы. Когда создателям фильма «Кредо убийцы» понадобился актёр, способный сыграть сразу две главных роли — заключённого Каллума Линча и его предка, ассасина Агилара, — они знали, к кому обращаться. К премьере фильма Майкл рассказал, как снималось «Кредо убийцы».

Как вы попали в «Кредо убийцы»?

Когда я пришёл на студию Ubisoft Motion Pictures в 2011 году, я, честно говоря, почти ничего не знал об игре. Конечно, я о ней слышал, видел постеры и рекламные ролики, но понятия не имел о сюжете и о идеях, которые в него заложены. На встрече ребята из Ubisoft рассказали мне всё самое основное: память, заложенная в ДНК, многовековая война тамплиеров и ассасинов, идея, что Адам и Ева были первыми ассасинами. И я решил, что всё это действительно впечатляющая тема.

Мне кажется, «Кредо убийцы» выделяется из прочих фильмов этого жанра именно благодаря идее с памятью ДНК. Согласно ей, мы храним в себе воспоминания, ошибки и опыт наших предков. То, что мы привыкли называть «инстинктами». Я решил, что круто иметь в основе сюжета научную идею, которая кажется вполне убедительной.

Или возьмём идею вражды ассасинов и тамплиеров. Их нельзя просто поделить на тёмную и светлую стороны. Моральные границы очень размыты, обе фракции часто противоречат

сами себе, они во многих вопросах лицемерны. Борьба ведётся в морально «серой» зоне, и мне кажется, такие истории всегда интереснее.

Тамплиеры тоже порой совершают добро?

Именно так! Этот фильм — история становления, мы впервые представляем «Кредо убийцы» миру кино, поэтому было очень важно с самого начала правильно расставить акценты. Для нас было принципиально, чтобы люди всё сразу поняли. Борьба орденов ведётся уже давно, так что мы попытались её упростить, вычленив главное, чтобы вся информация, которую мы даём аудитории, была полезной. Это было довольно непросто. Мы потратили много сил, пока снова и снова оттачивали эту идею.

С тех пор вы поиграли в игры?

Конечно. Правда, я так себе игрок! (Смеётся.) Но я понял главное, на чём следует сфокусироваться. Я понял, что фанаты ценят игру во многом за реальные исторические детали. Мне один друг рассказывал, как однажды спросил своего сына: «Мы можем куда-нибудь съездить, выбери

место». И сын ему говорит: «Флоренция». Он такой: «Ого, потрясающе! Мой сын хочет во Флоренцию, посмотреть на старинные здания!» А сын ему: «Я хочу туда, потому что одна часть Assassin's Creed происходит во Флоренции. Хочу сравнить, правильно ли они всё показали». Так что у этих игр есть ещё и образовательная роль.

Надеюсь, мы не разочаруем фанатов игры. Что мне нравится в геймерах — так это их страсть. Она передаётся тебе, подстёгивает тебя. Ты понимаешь, что работаешь для аудитории страстной, критичной и нетерпеливой. Она сразу даст тебе понять, если ты делаешь что-то не так.

Но я думаю, что мы добавили в экранизацию и кое-что своё. Мы же не компьютерную игру снимаем! На этом прокололись многие экранизации игр: они пытались снимать игру. А мы хотим сделать что-то кинематографичное, хотим ввести новых персонажей, новые исторические периоды. Надеюсь, эти параллели будут работать в обе стороны: мы что-то берём из игр, а игры в будущем что-то возьмут у нас.

Интересно было играть двух разных персонажей, связанных генетически?

Да, ведь они два совершенно разных человека. Агилар — член семьи, он свято верит в братство, принадлежит братству и служит братству. А Кал, наоборот, бродяга-одиночка. Он на протяжении всей своей жизни то и дело попадал за решётку. Его жизнь не удалась, и он ни во что особо не верит. Он никому не готов присягнуть на верность, а с семьёй расстался давным-давно. Только благодаря Агилару он начинает понимать, где его корни, что он часть чего-то большего. Он принадлежит своему наследию. И это открытие впервые в жизни даёт ему цель.

Чувствовалось, что фильм состоит из двух разных частей?

В некотором роде даже казалось, что это два разных фильма. Мне кажется, это будет очень интересно смотреться на экране. Все эти яркие цвета во времена инквизиции — и нейтральные, холодные цвета в Abstergo. Я думаю, это создаёт дивный контраст.

Вы снова работаете с режиссёром «Макбета» Джастином Курзелем. Когда он к вам присоединился?

Не помню точно, когда я ему это предложил, но явно во время съёмок «Макбета». И, если не ошибаюсь, ему не понадобилось много времени на размышления. Он был в восторге и согласился почти сразу. И это здорово, потому что наша команда уже сработалась. У Джастина есть фантастически талантливый

оператор Адам Аркпоу. Он хорошо сработался с Джастином, а я — ещё и с Марион Котийяр, мы с ней тоже прежде вместе работали.

Как бы вы описали подход Джастина к съёмкам?

Я бы сказал, что у него безупречный вкус. Он всегда делает безошибочный выбор. Они с Адамом часто идут на смелые решения, следуя своему мощному видению. У него чутьё на сцены, на актёров — он знает, как выжать из нас максимум. А ещё — как сделать так, чтобы всё смотрелось реалистично. Во многих сценах, которые мы снимаем, постоянно присутствует риск. Многое поставлено на карту, и это чувствуется. Он понимает, что это необходимо — только так можно заставить зрителя нервно ёрзать в кресле. Он подмечает то, что нужно выделить — временами кино такого рода требует очень возвышенных диалогов.

Это самая физически тяжёлая роль в вашей карьере?


Да, очень тяжёлая. Мне пришлось много тренироваться в зале. Выполнять трюки было весело. Важнее всего было, конечно, выполнить их правильно, но главным вызовом для меня стало не уступать команде каскадёров. Она у нас была фантастическая.

Вы долго прорабатывали образ Агилара?

Мы много спорили, как он должен выглядеть, потому что не хотели перестараться, не хотели добавлять детали ради деталей. Мы постарались свести отличия между Агиларом и Калом к самому простому.

Художница по костюмам Сэмми Шелдон-Диффер проделала потрясающую работу. Дело в том, что костюмы персонажей в играх выглядят шикарно, но не всё из этого можно воспроизвести в фильме. Это будет выглядеть неестественно. Костюм стал основой, и мы обсуждали образ, отталкиваясь от него. Выбрали длинные волосы, бороду — короче, классику. Ну и контактные линзы, чтобы мои глаза из голубых стали карими. Глаза — забавная деталь. Вы смотрите и чувствуете: что-то изменилось, но не сразу понимаете, что именно.

Костюм придавал вам уверенности?

Так всегда бывает: когда ты надеваешь одежду персонажа, она тебя чем-то дополняет. Костюм помог мне вспомнить акробатику из игр: я постоянно продолжал играть, чтобы запомнить движения героев, и одежда служила мне напоминанием. Надев костюм, я сразу смог представить разнообразные боевые стойки убийцы, которые в нём можно принять. 

■ «Надев костюм, я сразу представил боевые стойки, которые в нём можно принять»





Ассасин Фасси

ЛУЧШИЕ РОЛИ МАЙКЛА ФАССБЕНДЕРА

«Убийца в стильном костюме, кто ты без него?» — «Миллионер, плейбой, оскаровский номинант, друг Камбербэтча!» Этому парню есть что ответить на любые каверзные вопросы. Талант, обаяние, остроумие и уверенность в себе — главные составляющие коктейля «Успех Майкла Фассбендера». В предвкушении «Кредо убийцы» вспоминаем, где ещё мы видели Майкла и почему он нам нравится.

Майкл Фассбендер, или, как его называют поклонники, Фасси, появился на свет в примечательной семье: его мама Адель из Северной Ирландии, а отец Йозеф — немец. Познакомились они в Лондоне, где герр Фассбендер работал шеф-поваром в отеле «Савой», а после свадьбы переехали в немецкий город Гейдельберг, где у них родилась дочь Кэтрин, а потом, 2 апреля 1977 года — сынишка Майкл. Впрочем, в те годы его, скорее всего, звали Михаэль.

К артхаусному режиссёру Райнеру Фассбиндеру наш герой отношения не имеет: их фамилии даже по-разному пишутся. Фассбендер — довольно распространённая в германских странах фамилия, означающая «медник» (её английский вариант — Купер).

■ Со своей подружкой Алисией Викандер Майкл познакомился на съёмках ретро-мелодрамы «Свет в океане»



■ Герой Майкла в «Кредо убийцы» получает сверхспособности от своего предка — наёмного убийцы эпохи Испанской инквизиции

Когда Майклу было три года, его родители переехали на родину Адель — в Ирландию, в старинный городок Килларни, графство Кэри, с населением 14 тысяч жителей. Здесь Фассбендеры открыли ресторан West End House, быстро добившийся успеха. Старшая дочь после школы выучилась на врача — сейчас Кэтрин занимается нейробиологией. А Майкл долго не мог понять, чем ему заняться: успехами в учёбе и спорте не блистал, занятия музыкой всерьёз не воспринимал, мечтал стать адвокатом — но понимал, что с таким аттестатом ему не поступить в юридическую школу... Он был уже старшеклассником, когда от нечего делать забрёл в местную актёрскую

студию — и понял, что нашёл себя: «Я почувствовал себя так комфортно, будто наконец попал домой». Увлечённому парню удалось поступить в знаменитую Лондонскую драматическую школу, но до выпускного он не добрался: сдали нервы.

Годы учёбы и начало карьеры были голодными и весёлыми. Майкл развлекался так, как это умеют только ирландцы, менял девушек, заводил верных друзей (Бенедикт Камбербэтч и Джеймс Макэвой — его закадычные приятели именно с тех лет) — и без устали бегал по кастингам, пытаясь зацепиться за любую роль, даже самую крохотную. Успех, однако, приходил не спешил — только в начале нового тысячелетия нашего героя заметили.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ (2001)

Роль: сержант-техник Бёртон «Пэт» Кристенсен
Заметили Майкла не в Британии, а в Америке — его утвердили на небольшую роль в мини-сериале «Братья по оружию», продюсерами которого были Стивен Спилберг и Том Хэнкс. Это военная драма, описывающая путь десантной роты от тренировочного лагеря до высадки в Нормандии и конца Второй мировой. Основана она на реальных событиях, у всех персонажей имелись прототипы. Героя Фассбендера непросто выделить среди толпы храбрых американских воёв: он появляется только в семи сериях, ни разу не выдвигаясь на первый план.

ВЕДЬМА (2004–2005)

Роль: Азазель, лидер падших ангелов



■ Фассбендер-брюнет — такое можно увидеть только раз в жизни

Первая «почти главная» роль Фасси — в мистическом сериале канала SkyOne. «Ведьма» — это нечто среднее между «Баффи» и «Полтергейстом»: история старшеклассницы, обнаружившей в себе наследственный дар ведьмы, и её отношений с призраком подруги-лесбиянки и самым настоящим падшим ангелом, лидером нефилимов (в библейской мифологии так называют полукровок от связей ангелов со смертными женщинами). Азазель в исполнении Фассбендера — квинтэссенция готичности: элегантная одежда, острые скулы, пронзительный взгляд и трагическая история влюблённости в девушку, которую ему нужно всего-то соблазнить и использовать.

300 СПАРТАНЦЕВ (2006)

Роль: Стелиос, спартанский солдат

Первое появление Фассбендера в крупнобюджетном кино. Роль у него выигрышная: спартанец Стелиос, сильный, ловкий и отважный



до безрассудства, считающий главной ценностью свободу — за неё не жалко отдать жизнь. Реплика «За Спарту и свободу — на смерть!» принадлежит именно ему.

Ради этой роли Фассбендеру, от природы тонкому, пришлось провести не один час в спортзале — но результат того стоил: кадры с актёром в одной набедренной повязке впечатляют. С тех пор Майкл легко расстаётся с одеждой на съёмочной площадке: в его карьере едва ли не больше сцен с «обнаженкой» (в том числе полной, в том числе «вид спереди»), чем у любого другого современного актёра.

БЕССЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ (2009)

Роль: лейтенант Арчи Хикокс



Квентин Тарантино заметил Фассбендера в фильме «Голод» (о тюремной голодовке ирландских политзаключённых), имевшем успех в Каннах. Для «Бесславных ублюдков» ему требовался актёр, свободно говорящий по-немецки. Язык своей родины Фасси к этому времени почти забыл, но ради возможности сняться у Тарантино усердно занимался с преподавателем.

Изначально актёр пробовался на роль гестаповца Ганса Ланды, в итоге прославившую Кристофа Вальца, но Тарантино решил, что у Майкла лучше получится сыграть британского разведчика, выдающего себя за немецкого офицера. Лейтенант Хикокс — тот самый эпизодический персонаж, который на встрече со связными «Ублюдков» в таверне выдаёт себя, показав на пальцах «три» не так, как принято в Германии.

ЦЕНТУРИОН (2010)

Роль: центурион Квинт Дий

Первый фильм, где Фассбендер наконец-то играет главного героя. С «300 спартанцами» фильм Нила Маршалла, снятый в Британии,

■ У комиксового Стелиоса был реальный прототип — спартанец Динекес, прославившийся своей храбростью в битве при Фермопилах

■ Никогда ещё британская разведка не была так близка к провалу



■ Майкл сравнивал «Центуриона» не с «300 спартанцев», а с «Апокалипто» Мела Гибсона

роднит только античная тематика — настрой у него посерьёзнее. Это история легендарного римского легиона, отправленного на север Шотландии, чтобы сразиться с пиктами, и пропавшего в пути. Режиссёр предлагает свою версию событий, по которой легион гибнет в засаде пиктов. Среди немногих выживших оказывается центурион Квинт Дий — его-то и играет Фассбендер. Он — главное достоинство фильма: сюжет критики сочли чересчур «голливудским», а боевые сцены — слишком натуралистичными. Зато в массовке сражений снимались настоящие исторические реконструкторы.

ДЖОНА ХЕКС (2010)

Роль: Бёрк, правая рука Квентина Тернбулла
Этой экранизации одноимённого комикса DC Comics в редком жанре «дэри-вэстэрн» не хватило одного: оригинальности. Создатели не отнеслись к «несерьёзному жанру» с уважением, и в результате получилось проходное развлекательное кино с шаблонным сюжетом и картонными персонажами — даже при том, что главных героя и злодея играют Джош Бролин и Джон Малкович. А вот персонаж Фасси, даром что второплановый, — настоящая конфетка для глаз. Своего татуированного убийцу-отморозка Бёрка актёр слепил из комиксного Загадочника и главного героя «Заводного апельсина». Кстати, на Малькольма Макдауэлла он действительно похож.

■ Отсылка к «Заводному апельсину» в образе Бёрка видна невооружённым глазом



■ Роль Магнито сделала Фассбендера звездой мирового масштаба



ЛЮДИ ИКС: ПЕРВЫЙ КЛАСС (2011) ЛЮДИ ИКС: ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО (2014) ЛЮДИ ИКС: АПОКАЛИПСИС (2016)

Роль: Эрик Леншерр / Магнито
На роль молодого Магнито (точнее, Эрика Леншерра — все уже успели забыть, что главного злодея «Людей Икс» когда-то звали по-человечески) Фассбендера выбрали благодаря «химии», которая возникла на кинопробах между ним и актёром, игравшим молодого Ксавье. А на роль Ксавье с самого начала был только один претендент — старинный друг Майкла Джеймс Макэвой. Неудивительно, что Фассбендер с лёгкостью получил роль. Их с Макэвоем совместные сцены, полные яростного драматизма, — лучшее, что есть в трилогии. А эволюция Магнито от неуверенного в себе юноши с непонятными ему самому способностями до опасного социопата сыграна Фассбендером с убедительностью, выдающей серьёзную актёрскую школу.

ОПАСНЫЙ МЕТОД (2011)

Роль: Карл Густав Юнг
Этот фильм интересно смотреть в тандеме со «Стыдом» того же года — неспешной артхаусной медитацией на тему сексуальной зависимости и связанных с ней чувств стыда, вины и одиночества. В нём Майкл играет современного яппи-сексоголика, а в «Опасном методе» Дэвида Кроненберга — одного из тех людей, которые в 1910-х начинали исследовать сексуальность. Карл Юнг попадает в ловушку «опасного метода» психоанализа: он стремится доказать своему коллеге и учителю Зигмунду Фрейду, что либидо не движущая сила цивилизации, и в то же время запутывается в мучительных садомазохистских отношениях со своей ученицей и пациенткой Сабинной Шпильрейн. Её играет Кира Найтли, а Фрейда — совершенно неузнаваемый в этой роли Вигго «Арагорн» Мортенсен.



ПРОМЕТЕЙ (2012)

Роль: андроид Дэвид 8

Приквел к культовой трилогии про Чужих, снятый самим Ридли Скоттом, не вышел зубодробительным космическим хоррором и озадачил фанатов туманными размышлениями о Боге и месте человека во вселенной. Но, по крайней мере, актёры со своими задачами справились. Майкл Фассбендер блистателен в роли андроида Дэвида, постепенно развивающего в себе совершенно человеческую личность — и это не самая приятная личность, убеждённая в своём превосходстве над жалкими людishками. Перед съёмками Майкл принципиально не смотрел ранние фильмы о Чужих, собрав своего безупречно-жутковатого персонажа из черт суперкомпьютера HAL 9000 («Космическая одиссея») и репликанта Рейчел («Бегущий по лезвию»).

12 ЛЕТ РАБСТВА (2013)

Роль: Эдвин Эппс

Первая номинация Фассбендера на «Оскар» (который он проиграл Джареду Лето) — роль жестокого плантатора Эдвина Эппса, попортившего немало крови главному герою. Эппс — изощрённый садист и насильник, но при этом верующий человек, убеждённый, что его право мучить рабов утверждено Библией. Режиссёр фильма, афроамериканец Стив МакКуин (это его третий фильм с Фассбендером после «Голода» и «Стыда») доказывает, что сама система рабовладения была выстроена так, чтобы развязать руки подобным мерзавцам. Ну а Фасси так вжился в роль, что даже потерял сознание на съёмках — во время сцены, где его персонаж избивает рабыню Пэтси.

МАКБЕТ (2015)

Роль: Макбет

Одна из лучших экранизаций Шекспира — живописная, мрачная, с выверенным ритмом и роскошными актёрскими работами, заслужившая рейтинг 80% на Rotten Tomatoes. Майкл играет жестокого короля Шотландии Макбета, что называется, «на разрыв», опять-таки убедительно демонстрируя на экране эволюцию персонажа, точнее, его «расчеловечивание» — от доблестного рыцаря до безжалостного убийцы, одержимого жаждой власти. И в то же время его герою нельзя не сочувствовать, понимая, что Макбет дерзнул бросить вызов силам, у которых невозможно выиграть. В глубине души он тяжело переживает своё падение — но сделать с этим уже ничего не может.



СТИВ ДЖОБС (2015)

Роль: Стив Джобс

Вторая номинация Майкла на «Оскар», который у Фасси были все шансы получить, кабы не Леонардо ди Каприо. Ничего, фанаты Майкла тоже подождут. Непростая роль Джобса, которого одни считают гением, опередившим время, а другие — удачливым мошенником, совершенно не далась Эштону Катчеру («Джобс: Империя соблазна»), хотя внешне тот похож на молодого главу Apple как брат-близнец. Из Фассбендера же не пытались сделать копию Джобса — и тем не менее к концу фильма зритель готов поклясться, что их не отличишь, настолько убедительна игра актёра, находящегося в кадре 90% экранного времени. Его Джобс — заносчивый социопат, которого технологии интересуют больше, чем люди, включая его собственную семью. Так биография личности превращается в исследование вечной темы «гений и злодейство».

■ По мнению Фассбендера, Макбет — не злодей, а просто слабый человек

■ До Фассбендера главным претендентом на роль Джобса был Кристиан Бейл



* * *

Миллионные заработки и всемирная слава не испортили Фасси, до сих пор остающегося всё тем же простым ирландским парнем. Он живёт в маленькой лондонской квартире, купленной с первых солидных гонораров, ездит по городу на велосипеде, проводит вечера в пабах и тратит деньги главным образом на путешествия. «Меня всегда пугало то, что успех делает с приличными людьми. Я стараюсь не принимать себя слишком всерьёз», — говорит он. За это жизненное кредо Фассбендера, пожалуй, любят ещё больше, чем за его демонических персонажей. **SP**

После финальных титров



Текст: Александр Гагинский



Жанр: супергеройское фэнтези

Режиссёр: Стивен Дерриксон

В ролях: Бенедикт Камбербэтч, Мадс Миккелсен, Тильда Свинтон

Премьера в России: 31 октября 2022 года

Возрастной рейтинг: 16+

Похоже на: «Аватар: Легенда об Аанге» (2005–2008)
«Железный человек» (2008)

Doctor Strange

Доктор Стрэндж

Стивен Стрэндж был гениальным и самовлюблённым нейрохирургом, пока не получил тяжёлую травму рук. В поисках лечения он набрёл на храм в Непале, где его приняли в школу магии Древнего учителя. Стрэнджу пришлось смириться с мыслью, что существуют параллельные измерения, левитация, телепортация и путешествия во времени. И ещё группа магов под началом некоего Кецилия, желающих получить и применить очень опасные заклинания.

Студия Marvel редко выходит за рамки супергеройского жанра, но когда выходит, делает это с шиком. Marvel будто задались целью исполнить заветные фанатские мечты. Взять «Стражей галактики»: вы мечтали о космоопере с душевностью «Светлячка» и зрелищностью «Звёздных войн»? Получите. Ну а «Доктор Стрэндж» — это фэнтези, «низкое», или «городское», если угодно. Чего нам не хватало в этом жанре? Чтобы незримый магический мир не сводился к унылому вампирятнику. Чтобы магия творила чудеса и потрясала воображение, а не ограничивалась перестрелками на молниях из палочки.

Эти запросы «Стрэндж» выполняет на все сто. В нём самая мощная и проработанная магия со времён, пожалуй, «Легенды об Аанге». У неё есть своя система, логика и индивидуальность. В «Аанге» чародеи «гнули» стихии, а в «Стрэндже» — пространство и время. Маги умеют переключать притяжение, чтобы ходить по стенам. Они изобретательно используют порталы — порой врага проще не убить, а телепортировать куда-нибудь в Сахару. Они вертят время взад-вперёд для отдельных предметов и даже людей.

А ещё магия здесь безумно круто выглядит. Казалось бы, спецэффектами в наши дни удивить невозможно, но «Стрэнджу» благодаря буйной фантазии художников это удаётся. Параллельные измерения, в которые заносит



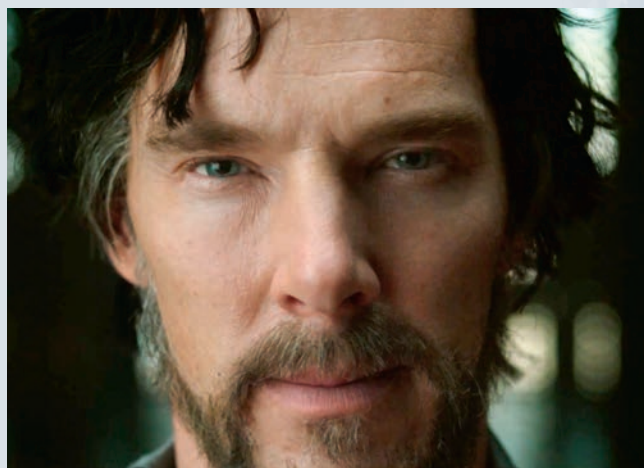
■ Кецилий. Великий чародей, который никогда не читает инструкцию до конца

героя, — это настоящее торжество сюрреализма. Мир вокруг превращается то в четырёхмерный кошмар с картин Мориса Эшера, то в плывущую гибкую реальность сна из «Начала», то в дурной галлюциногенный трип, где на ваших руках растут руки, на которых растут руки. Доктор Стрэндж был придуман во времена психоделической революции, и фильм отлично это передаёт.

Нельзя сказать, чтобы «Стрэндж» совсем выпадал из супергеройской киновселенной. Здесь всё тот же фирменный марвеловский юмор (хотя его и меньше, чем обычно), да и сюжет построен по тем же лекалам. Но, как и «Стражи», «Стрэндж» держится особняком, причём дело не только в жанре. Кабы

■ Впервые увидев астральный мир, Стрэндж решит, что ему подсыпали ЛСД. Его можно понять





не мимолётное упоминание Мстителей и сцена после титров, можно было бы подумать, что доктор обитает в какой-то другой вселенной. Иначе почему он так упорно не верит в чудеса? Давно новости не смотрел? Давеча Нью-Йорк разгромили твари из параллельного мира, а Лондон — тёмные эльфы.

Это не претензия — возможно, создатели киновселенной правы, что не сильно увязывают фильмы. Ведь лучшие их работы — это именно такие «отдельно стоящие» картины. «Стрэндж» в этом плане напоминает «Железного человека», будучи одним из первых, он тоже ни на что не равнялся и был полностью самостоятельным кино. Есть сходство и между их героями. Старк и Стрэндж — ироничные, циничные и самовлюблённые, но умные и способные учиться на своих ошибках.

После фильма понимаешь, почему студия охотилась именно за Камбербэтчем. Бенедикт — такое же точное попадание в роль Стрэнджа, как Дауни-младший — в роль Тони Старка. Ради одного Камбербэтча стоит посмотреть «Доктора» — просто чтобы увидеть, как его герой обменивается подколками с коллегами по медицине, коллегами по магии и злодеями; как он дрессирует свой летающий плащ и учит всех называть его «доктор». Умеют всё-таки в Marvel находить харизматичных актёров и строить вокруг них фильм! При этом в копию Старка, шута и балагура, доктор не превратился — он куда более трагический персонаж, и драматических сцен ему досталось не меньше, чем комедийных.

Недостатки «Стрэнджа» тоже типично марвеловские. За фэнтезийной мишурой скрывается стандартная история о становлении супергероя, который за два часа овладевает способностями и спасает Землю от вселенской угрозы. И эта угроза, как всегда, самое слабое звено картины. На первый взгляд, Кецилий вышел получше, чем средний антагонист Marvel, и уж точно лучше унылых злодеев «Тора 2» и «Стражей». У него есть более-менее внятные мотивы, он способен их изложить и даже заронить сомнение в души героев. К тому же играет его прижизненный кинозлодей Мадс Миккелсен — что может быть лучше борьбы Шерлока и Ган-

нибалы? Но к финалу оказывается, что этот могучий волшебник — болван, не знающий толком, кому он служит. А финальный босс и вовсе типовое исчадие графики, которое побеждается за несколько минут — хотя, надо признать, оригинальным способом.

Таковыми же словами можно описать и весь фильм: оригинально, красиво, но поспешно. Поначалу «Стрэндж» берёт плавный темп и долго знакомит нас с жизнью доктора до «прозрения». Но затем события развиваются стремительными рывками и почти налетают друг на друга. Вчера ещё Стрэндж не верил в магию, а сегодня он уже чародей 80-го уровня. Только что он был против насилия — и вот уже дерётся насмерть. А в финальной битве он применяет заклинания, от которых хочется воскликнуть: «Что ж ты раньше так людей не спасал?!»

Чувствуется, что истории и размашистому миру Стрэнджа тесно в рамках одной картины. За два часа доктор проходит путь, на который Гарри Поттеру потребовалось восемь фильмов, а Аангу — три сезона. Сюжет вроде и закончен, но продолжение хочется получить немедленно: столько в этом мире ещё недораскрыто.

Магия «Стрэнджа» так привлекательна, что это порождает проблему идейного характера. Скептицизм доктора, не верящего в незримый мир, показан как слабость. Древняя в исполнении Тильды Суинтон несёт околесицу о «духе, лечащем плоть» — и оказывается всемогущей там, где сыплющие терминами врачи бессильны. Магия сильнее науки — и это не очень-то полезный посыл. В мире Стрэнджа всё так и есть, но в нашем мире это, увы, может подтолкнуть лишь к неверию в нормальную медицину и поискам «просветления» у шарлатанов.

К счастью, сам Стрэндж служит скорее положительным примером. Он не утратил учёного ума, овладев магией, и доказал, что к иррациональной суперсиле должны прилагаться мозги. Интеллект Шерлока, сарказм Старка и способности Аанга — это поистине убийственное сочетание. Возможно, Marvel нашли своего будущего самого популярного героя. По крайней мере, теперь, если Дауни-младший уйдёт из киновселенной или потребует непомерных гонораров, его есть кем заменить.



Marvel сняли фэнтези с самой интересной магией со времён «Легенды об Аанге», отлично представили нового героя и показали целый новый мир внутри киновселенной. Жаль, что всю эту историю запихнули в один фильм — на раскрытие мира и особенно злодеев нужно больше экранного времени.

УДАЧНО

- ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ МАГИЯ
- БЕНЕДИКТ КАМБЕРБЭТЧ
- СЮРРЕАЛИЗМ

НЕУДАЧНО

- ПОСПЕШНОЕ РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ
- НЕДОРАСКРЫТЫЕ ЗЛОДЕИ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

8

Текст: Александр Гагинский



Жанр: научно-фантастическая драма

Режиссёр: Дени Вильнёв

В ролях: Эми Адамс, Джереми Реннер, Форест Уитакер

Премьера в России: 11 ноября 2016 года

Возрастной рейтинг: 16+

Похоже на:
«Контакт» (1997)
«Близкие контакты третьей степени» (1976)
отчасти — «Интерстеллар» (2014)
Роман Курта Воннегута «Бойня №5»



■ Письменность пришельцев напоминает круги — это хорошо отражает их представление о мире и времени



Arrival

Прибытие

Над разными точками планеты зависли двенадцать огромных инопланетных кораблей. Лингвист Луиза Бэнкс попадает в американскую комиссию по первому контакту. Она пытается расшифровать язык пришельцев, проникается их образом мышления и отношением к времени. Но всё никак не может выяснить то, чего требуют от неё власти: зачем пришельцы прибыли на Землю и чего они хотят?

Дорогой редактор, год назад ты не включишь «Прибытие» в список самых ожидаемых премьер 2016 года. Хотя уже будешь прекрасно знать, что это экранизация повести Теда Чана «История твоей жизни» и что это отличная, умная и пронзительная повесть. Но ты скажешь: у фильма до сих пор нет даты выхода, значит, до конца года его не успеют выпустить. Да и вообще эту книгу, кажется, экранизировать невозможно.

Ты так поступишь потому, что твоё сознание движется вдоль времени. Как описывал это Воннегут в «Бойне №5», ты привязан к платформе, едущей по рельсам, и видишь мир только через маленький глазок. Тебе в него пока не видно, что «Прибытие» окажется одной из главных, если не главной научно-фантастической картиной этого года.

Если ты читаешь это — ничего не меняй. Пусть будет сюрприз. Режиссёр Дени Вильнёв явно любит сюрпризы, как и студия Sony. В трейлерах они будут бояться выдать хоть какой-нибудь спойлер. Они ни сном, ни духом не намекают на темы времени и влияния языка на восприятие реальности (которым повесть Чана посвящена от и до) и покажут только огромные «тарелочки», висящие над городами. В результате зрители примутся сравнивать «Прибытие» с «Днём независимости». Теперь это звучит забавно, правда? Ведь «Прибытие» — вылитый «Контакт» Земекиса, а спойлеры — проблема тех, кто оценивает фильмы по мере просмотра, а не целиком.

Вильнёв знает, что предвкушение — одно из самых приятных чувств, оно порой способно впечатлять сильнее, чем само открытие. Пройдёт более получаса фильма, прежде чем нам хоть мельком покажут инопланетян. Но это будут интересные и интригующие полчаса. Необычными ракурсами камеры, умелой работой со звуком и монтажом, напряжённой музыкой Вильнёв будет на-



■ Джереми Реннер играет Йена, весёлого и ироничного физика, который удачно оттеняет мрачноватую Луизу

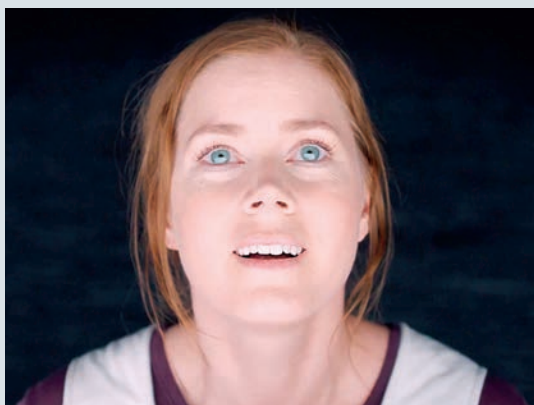
гнетать атмосферу, заставит нас с тобой прочувствовать значимость события. Вместе с героиней Эми Адамс ты будешь сидеть как на иголках, ожидая, что же дальше.

Ты-то, конечно, читал повесть, думаешь, что видишь картинку целиком и знаешь, что будет дальше. Но когда сюжет, наконец, развернётся вовсю, ты обнаружишь, что хитрый Вильнёв и его сценарист Эрик Хайссерер только уменьшили глазок на твоей платформе. Взяв за основу повесть Чана и не так уж много поменяв, они рассказали, по сути, свою историю с дополнительным слоем смысла.

Чан всё-таки написал очень личную и sentimentalную книгу. «История твоей жизни» — это и правда во многом история жизни одной девочки от конца до начала глазами её мамы. А Вильнёва девочка не интересует, ей он уделит минимум времени. У повести, можно сказать, две главных героини. У фильма — одна. Мы живём вместе с Луизой, переживаем всё, что чувствует она. Эмоционально фильм очень вовлекающий, он часто будет напоминать тебе самые трогательные сцены из «Интерстеллара». За это стоит сказать спасибо в первую очередь Адамс, которая идеально вписалась в роль Луизы.

Вместо девочки Вильнёва волнует реакция землян на прибытие внеземного разума. Он то и дело будет показывать сводки теле новостей, объясняя, что происходит в мире, как вся Земля потихоньку сходит с ума, не зная, чего ждать от незваных гостей. Эта линия придаст «Прибытию» дополнительную глубину. Повесть Теда Чана из занятой зарисовки превратится в философскую притчу, которая расскажет не столько о пришельцах, сколько о людях. О том, готовы ли мы к шоку столкновения с неизвестным. О важности взаимопонимания. О предубеждениях.

Но та же линия окажется слабым местом фильма. Вильнёв попытается приплести к истории пришельцев большую политику и сделает это не слишком удачно. Власти



■ Отличная игра Эми Адамс делает всё, что происходит с Луизой, эмоционально убедительным

мировых держав будут нарочно действовать как можно грубее, чтобы последней надеждой обязательно оказалась Луиза. Упоминания Китая через каждые два слова покажутся тебе очередной попыткой заманить миллиард китайцев в кинотеатры. А чтобы не казалось, что фильм обеляет американцев, Хайссерер мимоходом скопирует сюжетный ход из «Контакта» — один в один. Только в «Контакте» он был ключевым, а тут на нём даже внимания особо не заострят.

Кстати, ты, помнится, гадал, как же покажут в «Прибытии» процесс изучения языка пришельцев. Конечно, в общих чертах, как и научную сторону выживания в «Марсиани-



не». И, разумеется, без особого знания дела. Оказывается, не только в «Прометее» учёные норовят поснимать шлемы, войдя в инопланетный объект. Луиза и физик Йен (Джереми Реннер) будут творить немало подобного самоуправства, нарушат все инструкции — и им ровным счётом ничего за это не будет.

Такие вещи будут напрягать тебя по ходу просмотра. В какой-то момент ты усомнишься, так ли хорошо «Прибытие», как писали западные критики. Что ж, пусть это будет тебе уроком. Понять картину можно, только увидев её целиком, до последних штрихов — не этому ли нас учил Тед Чан? Финальный поворот — неожиданный, но в то же время такой логичный — искупит почти все эти недостатки. Окажется, что Вильнёв понемногу водил нас за нос весь фильм. Притча окончательно обретёт смысл и чёткое завершение. Она расскажет о том, как важно ценить каждый миг жизни. И что эту жизнь можно воспринимать целиком, не как затяжной прыжок из утробы в могилу, а как единую прекрасную картину.

Именно финал заставит тебя написать обзор вот в таком духе, стилизованном под повесть «История твоей жизни». Пусть даже после фильма она покажется маленькой и незначительной, всего лишь отправной точкой чего-то большего. «Прибытие» — тот редчайший случай, когда книга хороша, а экранизация — ещё лучше.

■ Грубые, как будто каменные стены «тарелочки» и её тёмные недра замораживают. Прямо платоновская пещера, за выходом из которой — неведомое



ИТОГ

«Прибытие» окажется мудрой притчей, трогательной драмой и настоящей научной фантастикой, говорящей о важных вещах. К тому же очень здорово поставленной, снятой и сыгранной. Обойдись сценарист поаккуратней с политикой и наукой — цены б ей не было.



■ Вертикальные «блюдца» инопланетян похожи на монолиты из «Космической одиссеи»

УДАЧНО

- ЭМОЦИОНАЛЬНО
- МУДРО
- КАЧЕСТВЕННО

НЕУДАЧНО

- ЛИНИЯ С ПОЛИТИКОЙ
- СНЯТИЕ ШЛЕМОВ

ОЦЕНКА МФ

отлично

9



Долой супергероев!

ТОП-10 НЕОБЫЧНЫХ КИНОКОМИКСОВ

Кинокомикс — это экранизация комикса. И это не жанр. Точно же, как не жанр — экранизации книг или, скажем, игр. Люди постоянно путают адаптации комиксов с супергеройским кино, и их можно понять: большинство фильмов о супергероях основано на комиксах. Но рисованные истории бывают самыми разными, и так же сильно различаются их экранизации. В этой статье мы вспомним десять удачных фильмов по комиксам, в которых нет никаких качков в трико, спасающих мир.

10. ОПРАВДАНАЯ ЖЕСТОКОСТЬ (2005)

На первый взгляд, этот фильм Дэвида Кроненберга меньше всего похож на кинокомикс. Это традиционная криминальная драма. На кафе нападают двое грабителей, и его владелец Том, которого играет Вигго Мортенсен, вынужден их убить. Он становится героем своего городка, но слава приносит ему одни проблемы. Том привлекает внимание мафии, и жизнь его семьи превращается в кровавый ад.

Трудно поверить, но эта картина поставлена по комиксу. Вернее, по графическому

роману «История насилия», выпущенному издательством Vertigo. Сценарий фильма кое в чём отступает от оригинала, но большинство критиков признаёт, что эти отступления сделали картину только интереснее.

9. ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА «ЕДИНОРОГА» (2011)

Комиксы изобрели не американцы. В Европе у них тоже давняя история, и франко-бельгийский «Тинтин» — одна из старейших в мире серий комиксов. Его главный герой, журна-



ОПРАВДАНАЯ ЖЕСТОКОСТЬ



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА «ЕДИНОРОГА»



СКВОЗЬ СНЕГ



ОЛДБОЙ

лист Тинтин, путешествует по экзотическим странам и ввязывается в приключения. Например, в комиксе «Тайна «Единорога» он помог капитану-алкоголику Хэддоку найти клад, спрятанный его предком-пиратом.

Художник Эрже придумал Тинтина почти сто лет назад, но голливудская экранизация подросла только в 2011 году. Зато снял её не кто иной, как Стивен Спилберг, который подходит для этой работы идеально. В мультфильме «Приключения Тинтина: Тайна «Единорога» он сумел органично совместить эстетику комиксов Эрже с современной компьютерной графикой и при этом не потерять собственный стиль. По духу «Тайна «Единорога» напоминает старую добрую серию про Индиану Джонса.

8. СКВОЗЬ СНЕГ (2014)

Эта фантастическая антиутопия рассказывает о мире, который погрузился в новый ледниковый период. Последняя жизнь теплится в поезде, который безостановочно несётся по земному шару. Ближе к локомотиву устроилась заправшая элита, а людей в хвосте состава держат за рабов, морят голодом и жестоко наказывают. В конце концов они поднимают революцию и начинают с боем прорываться через весь поезд в его начало.

Фильм снял корейский режиссёр Пон Чжун Хо. И вы, наверное, подумали, что это экранизация манхвы, корейских комиксов. Нет, первоисточником был французский графический роман, а над фильмом работала международная команда с такими голливудскими звёздами, как Крис Эванс, Тильда Суинтон и Джон Хёрт. Сюжет фильма слегка абсурден, но его стоит посмотреть хотя бы за оригинальность и стиль.

7. KINGSMAN. СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА (2015)

Комиксист Марк Миллар обожает пародировать и деконструировать целые жанры. По супергероям он прошёл в комиксах «Пипец» и «Особо опасен». А его серия «Секретная служба» — это фантазия на тему старых фильмов про супершпионов вроде Джеймса Бонда. Комикс рассказывает о том, как простой уличный хулиган попадает в сверхсекретную организацию, где его учат быть не только крутым шпионом, но и настоящим джентльменом.

Фильм по этому комиксу поручили Мэттью Вону, который уже успешно экра-

низировал «Пипца». И не прогадали. Вон остроумно обыграл комикс, добавил свой фирменный экшен и отличные актёрские работы Колина Фёрта и Сэмюэла Л. Джексона. Kingsman — это одновременно признание в любви к бондиане, остроумная пародия на её штампы и просто хороший боевик.

6. ОЛДБОЙ (2003)

Корейский режиссёр Пак Чхан Ук знаменит триллерами о мести с неожиданными концовками. Самый известный из них, «Олдбой», снят по одноимённой японской манге. Главного героя этой жестокой и запутанной истории похитили и на много лет заперли в камере-одиночке. Когда корейский Монте-Кристо наконец выбирается на свободу, он хочет отомстить мучителям. Но он и не догадывается, что мстить скоро будут ему.

Завязку сюжета и некоторые его повороты «Олдбой» унаследовал от манги. Но экранизация прибавила к ним куда больше мрачности, тему инцеста и много кровавых и жестоких сцен. Особенно знаменита драка в коридоре, где герою противостоит несколько десятков бандитов. «Олдбой» стал таким хитом, что ему сняли голливудский ремейк. Но мы советуем сначала посмотреть именно оригинальный фильм.

5. 300 СПАРТАНЦЕВ (2007)

Режиссёрская карьера Зака Снайдера началась с «Рассвета мертвецов», но боль-



KINGSMAN. СЕКРЕТНАЯ СЛУЖБА

300 СПАРТАНЦЕВ



шинство узнало его после этого стильного боевика по графическому роману Фрэнка Миллера. В основе сюжета — реальная битва при Фермопилах между греками и персами. Но назвать «300 спартанцев» историческим фильмом не повернется язык. Это именно кинокомикс, который не оставляет камня на камне от реальной истории. Конечно, древняя Персия не была империей зла, её царь Ксеркс не ходил голым, а на стороне греков сражалось куда больше, чем триста воинов. Не стоит к этому придирается: сказка всегда интереснее скучной правды.

Зато графическому роману фильм следует почти покaдрово. Это, можно сказать, дословная экранизация комикса. Она передает и его эпический дух, и визуальный стиль, основанный на резких контрастах. Фильм сделал звездой Снайдера, который с тех пор постоянно экранизирует комиксы — то удачно, то не очень. А ещё «300 спартанцев» стали мемом. Ну, признайтесь, вы ждали, когда мы напишем: «Это Спарта!»

4. V — ЗНАЧИТ ВЕНДЕТТА (2006)

В этом фильме по комиксу Алана Мура есть герой в плаще и маске, но пусть это вас не смущает. V не супергерой, а террорист и анархист. А по сюжету «Вендетта» напоминает классические антиутопии Оруэлла и Брэдбери. Власть в Британии захватили фашисты, инакомыслящих и «не таких, как все» бросают в концлагеря. Главный герой по прозвищу V носит маску Гая Фокса



V — ЗНАЧИТ ВЕНДЕТТА

ВОРОН



и борется с тиранией, подстрекая людей к революции. Весь фильм мы видим его глазами простой девушки и не знаем, кто он такой. V — это не человек, а символ.

Сценарий, написанный творцами «Матрицы» Вачовски, несколько смягчает образ V. В комиксах он был жестоким противником любой власти, а в фильме похож скорее на вооружённого правозащитника. Но это не помешало экранизации найти своих поклонников и повлиять не только на кино, но и на политику. Маска Гая Фокса во всём мире стала символом протеста и анонимности. И только не говорите, что тысячи митингующих по всему миру читали комикс, а не смотрели фильм.

3. ВОРОН (1994)

Возможно, вы не знали, но «Ворон» — это комикс. И предыстория у него не менее мрачная, чем сюжет. Девушку комиксиста Джеймса О'Барра сбил пьяный водитель, так что «Ворон» стал его авторской фантазией о мести. Музыканта Эрика, комиксное alter ego автора, и его невесту убили бандиты. Спустя год Эрик возвращается с того света, чтобы вершить свой страшный суд.

Экранизация «Ворона» тоже, увы, не обошлась без трагедии: на съёмках погиб Брэндон Ли, сыгравший главную роль. Но и без этой мрачной истории «Ворон» несомненно стал бы культовым кино. Его таким сделали мрачная атмосфера Хэллоуина и анархии, декорации упадочного Детройта, отличная



СКОТТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Вспомним и другие нетипичные кинокомиксы, которые не попали в наш топ-10.

«Бессмертные: Война миров». Экранизация одного из французских графических романов о Никополе, поставленная их же автором Энки Билалом. «Бессмертные» сочетают мрачную антиутопию, киберпанк и безумие египетской мифологии — и в этом их плюс. Минус — в устаревшей даже на момент выхода компьютерной графике, которой в картине слишком много.

«Из ада». Этот викторианский триллер о Джеке-потрошителе — экранизация одноимённого комикса Алана Мура. Картина атмосферная, но всё же сильно уступающая оригиналу, да и Мур фильмом остался недоволен — особенно тем, как Джонни Депп сыграл главного героя-сыщика.



«Астерикс и Обеликс». Целая серия фэнтези-комедий по мотивам старых французских комиксов. Первые две части действительно очень смешные. Но с уходом Кристиана Клавье, который играл Астерикса, серия, что называется, заметно сдала.

«Семейка Аддамс» и «Люди в чёрном». Обе эти вселенные когда-то начались с комиксов. Мы не включили их в топ, потому что в самих фильмах от комиксов осталось очень мало. Два фильма о семейке Аддамс основаны на старом телесериале, а «Людей в чёрном» сценаристы, по сути, придумали с нуля.

игра Брэндона Ли и хорошая музыка. И, конечно же, удачно выбранный первоисточник, полный боли и ярости.

2. СКОТТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ (2010)

Скотт Пилигрим из комиксов Брайана Ли О'Мэлли — простой студент, который делит квартиру с богатым однокурсником и играет в малоизвестной рок-группе. Но однажды он встречает девушку своей мечты, которая обладает магической способностью проходить через его разум. И теперь, чтобы завоевать её сердце, он должен выдержать поединки с её злобными супер-бывшими. И тут простая романтическая комедия превращается в безумный сюрреализм, живущий по законам комиксов, рок-н-ролла и видеоигр. Скотту придётся овладеть Мечом Самоуважения, победить врага, познавшего силу веганов, и не забыть подобрать запасную жизнь.

Казалось бы, это невозможно передать на экране. Но мастер комедии Эдгар Райт справился. Его фильм «Скотт Пилигрим против всех» считается одной из лучших экранизаций комиксов. И хотя картина провалилась в прокате, в наши дни она стала почти культовой.

1. ГОРОД ГРЕХОВ (2005)

Бэйсин-сити недаром называют Городом грехов. В нём всегда царит ночь. Все мужчины тут или психи, или гангстеры, а все женщины лживы и порочны. Городом правит мафия, а в тёмных переулках орудуют маньяки. Такую картину рисует Фрэнк Миллер в серии комиксов «Город грехов», пронизанной атмосферой нуара.

И экранизация передаёт её идеально. Что и неудивительно, ведь её снял сам Миллер на пару с Робертом Родригесом. В начале мы упомянули фильмы, в которых ничто

не выдаёт их комиксные корни. «Город грехов», наоборот, до безумия похож на комикс. Фильм выглядит так, будто рисунки ожили и шагнули на экран. Чёрно-белая графика, контрастные тени, редкие вспышки цвета — всё как на бумаге. Миллер даже хотел использовать пузыри со словами, но, к счастью, передумал. Без них всё-таки лучше.

По сюжету фильм тоже похож на сборник комиксов. У него много главных героев, каждому из которых посвящена отдельная история. Вместе эти сюжеты складываются в единую мозаику, заставляющую вспомнить «Криминальное чтиво» Квентина Тарантино. Кстати, Тарантино помогал снимать и этот фильм.

«Город грехов» — это самая точная экранизация комикса в кино. Это феномен, который не смогли повторить даже его создатели. Девять лет спустя Родригес и Миллер сняли продолжение. Но хотя оно выдержано в таком же стиле, впечатление уже совсем не то. 📺





Сериал «Мир Дикого Запада» можно посмотреть на интернет-сервисе «Амедиатека» одновременно с мировой премьерой

«Как достичь мира во всём мире? Убить всех людей»

БЕСЕДА С АКТРИСОЙ ЭВАН РЭЙЧЕЛ ВУД

Сериал «Мир Дикого Запада» канала HBO стал одним из главных событий этого года. Он рассказывает о футуристическом парке развлечений в стиле вестернов. Обитающие в нём роботы не подозревают, что их мир всего лишь подделка.

Одна из главных героинь «Мира Дикого Запада» — красавица-роботесса Долорес в исполнении Эван Рэйчел Вуд. В интервью актриса рассуждает о будущем и прогрессе, о вопросах, которые поднимает сериал, и о том, как её изменила эта роль.

Что вас привлекло в сериале и в Долорес?

Буквально всё. Когда я встретила с Джоном Ноланом и Лизой Джой (продюсеры сериала. — Прим. МирФ), я понятия не имела, что это за история. Они мне всё описали и подчёркнули: да, это основано на фильме Майкла Крайтона, но мы взяли оттуда только основную идею. В остальном сюжет полностью новый.

Мы рассказываем не о том, как взбесившиеся роботы наводят ужас на людей. Мы всё перевернули и сфокусировались на «местных», как мы их называем. На том, каково это — быть запертым в мире, который только кажется реальным. А если местные вспомнят всё, что с ними делали?

А что, если в парке нет правил и царит беззаконие? Если перед людьми в этом городе открыты все двери, все потоки их любопытства и кровожадности, и им можно выпустить своих внутренних демонов поиграть? В этом благо и проклятие «Мира Дикого Запада»: он показывает, какие вы на самом деле, добрые или злые.

То есть сериал гораздо больше рассказывает о местных, чем фильм...

Да, и он поднимает вопросы, что есть чувство и что есть страдание. Если роботы не люди,

у них нет сознания и они не могут страдать. Но если подумать — что такое сознание? Мы же точно не знаем, что отличает нас от них. Как же мы можем судить об их боли и страданиях?

Как вы пропустили через себя эти вопросы, когда играли Долорес?

Я, честно говоря, начала сомневаться в собственной реальности. Помню момент на съёмках, когда я по-настоящему испугалась, просто задумавшись: а я ведь и правда не знаю наверняка, кто я. Вдруг моя реальность — подделка, а я робот и не подозреваю об этом? Вот как далеко это зашло.

Я общалась с людьми, которые сейчас работают над подобными технологиями. И чем больше я узнаю, тем лучше понимаю, что наша ДНК и компьютерный код не сильно отличаются. И до компьютерных чипов в наших мозгах не так уж далеко. Мы живём в эру, когда экран компьютера можно держать в руках, а скоро он станет частью руки. Мы постепенно начнём сливаться с машинами. Техника развивается всё быстрее и быстрее, так что это может случиться уже при нашей жизни. Мы ещё увидим, что это будет значить для человечества.

А вы как считаете?

Проблема в том, что если искусственный интеллект будет смоделирован по образу человеческого, то он будет учиться только на нашем примере. А мы сами не так уж хороши.

Это ещё одна тема, которую мы поднимаем. Если роботы скопированы с людей, что будет, когда они осознают себя? Захотят ли они подражать людям или обгонят нас в развитии? Если бы я сейчас оказалась машиной с бесконечным интеллектом и взглянула на род людской, я бы не хотела быть такой, как они. Если бы роботов спросили, как достичь мира во всём мире, они бы, наверное, ответили: «Убить всех людей. Самый быстрый способ».

Вот почему сериал взорвал мне мозг: это научная фантастика, но во многом и научная реальность. Думаю, он заставит людей задавать много вопросов.

Викторианские готические ужасы родились из страха перед промышленной революцией, которая якобы разделит общество, заменит рабочих машинами и уничтожит цивилизацию. Не такие ли страхи сейчас преследуют и нас?

Сейчас другая ситуация: идёт экспоненциальный рост. Прогресс начинается медленно, но затем изобретения появляются всё чаще и чаще, и мы уже достигли точки, когда дело пойдёт очень быстро. Прогресс буквально пробьёт потолок. Я всегда задумывалась: что при этом случится с искусством? А что будет с эмоциями?

До изобретения языка пещерные люди не могли даже представить, каким может стать мир. Точно так же мы не можем постичь, каким мир станет в будущем. Он будет настолько более развитым, чем наш, что сейчас мы не в силах этого вообразить. Искусство станет ещё удивительнее, взаимопонимание глубже, возможно, будет меньше насилия, легче будут решаться проблемы. Это будет лучший мир.

Считать его естественным или нет, или, может, логичным продолжением естественной эволюции — вопрос открытый. Это сложный, но интересный этап. Возможно, новый мир уже на пороге, так что наслаждайтесь последними днями старого.

Какие у вас отношения с технологиями?

Наши отношения — смесь любви и ненависти. Я выросла в конце 1980-х — начале 1990-х и помню времена, когда не было ни мобильных, ни интернета — самый конец прежней эры. И я видела, как всё менялось.

У меня много музыкальных гаджетов, но в остальном я не очень продвинутая. Мой трёхлетний сын уже смыслит в этом лучше меня, потому что родился в этом мире и привык к нему. А мой мозг не был к этому подготовлен.

Порой технологии меня пугают, но в то же время я люблю их. Благодаря им можно поддерживать связь с людьми лучше, чем когда-либо. Сейчас все жалуются, мол, общение умирает, люди уткнулись в свои телефоны и не разговаривают. Но я болтаю всё время. Соцсети позволяют мне общаться с роднёй и одноклассниками одним нажатием кнопки. Я могу связаться по Facetime с ребёнком, где бы он ни был, и пожелать ему спокойной ночи.



Это обоюдоострый меч. Технологии — всегда обоюдоострый меч.

■ «Вдруг моя реальность — подделка, а я робот и не подозреваю об этом?»

Стиль Долорес совсем не похож на ваш. Каково было влезть в корсет и старинное платье и носить такие длинные волосы?

Очень забавно, ведь по жизни я пацанка. Но что мне нравится в Долорес — если приглядеться, она не просто типовая невинная красавица из прерий. Она ещё и девушка с фермы. Она ковгёрл.

С ней непросто. Если парк — это игра, то в нём есть разные уровни сложности. Заходите в бордель — там лёгкий уровень. Долорес — персонаж, с которым придётся попотеть. Зато в неё можно всерьёз влюбиться — «Мир Дикого Запада» способен дать и такой опыт. Не обязательно же всё сводить к сексу и пушкам. Можно побыть рыцарем на белом коне, спасти дам из-под колёс поездов и влюбиться в них.

Но Долорес может и сама за себя постоять. Она настоящий вызов. Умная, находчивая — так уж она запрограммирована. В парке должны быть модели на любой вкус, и она вот такая. Она через многое прошла, и, думаю, со временем вы чаще будете видеть эту её сторону.

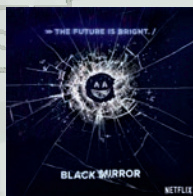
Что вам дал опыт съёмок в сериале?

Он сделал меня другим человеком. Когда съёмки закончились, я расплакалась, потому что роль изменила меня. Правда. Я не могу рассказать вам сюжет, но история Долорес правда потрясающая. Сила, которую она обретает, передалась и мне. Надеюсь, моя героиня сможет поделиться ею и со зрителями. Именно поэтому мне не терпится, чтобы все увидели её историю, — это поистине революционный женский персонаж. 🐾

■ «Долорес может за себя постоять. Она настоящая ковгёрл»



Текст: Александр Стрелитов



Жанр: социальная фантастика, сатира

Продюсер: Чарли Брукер

В ролях: Брайс Даллас Ховард, Сюзанна Дойл, Вайатт Расселл

Премьерный показ: 21 октября 2016, Netflix

Продолжительность: 6 эпизодов по 60 минут



Black Mirror

3 СЕЗОН

Чёрное зеркало

Лэйси мечтает повысить свой рейтинг с 4,2 до 4,5 — только так она сможет получить выгодные условия для съёма квартиры. Всё потому, что она живёт в мире «победившего инстаграма», где оценки профиля в соцсети превыше качеств человека. Женни попадает в ловушку хакеров, собравших на него компромат с его же веб-камеры. Он готов выполнить любое их поручение, лишь бы информация не попала в общий доступ. А в Лондоне недалёкого будущего полицейская Карин расследует серию загадочных убийств. ЖСертв объединяет то, что каждой из них в Сети пожелали смерти сотни человек.

Таковы завязки трёх из шести новых серий «Чёрного зеркала», возрождённого веб-сервисом Netflix. Чарли Брукер, шоураннер и сценарист сериала, остаётся верен себе: он вновь и вновь погружает персонажей и зрителей в тёмный омут под названием «будущее». Но на этот раз что-то изменилось. Да, перед нами по-прежнему ошеломляющее и мрачное «Чёрное зеркало», только теперь в нём появился проблеск надежды.

ШОУ СТАЛО ПОХОЖЕ НА СЕРИЮ ФИЛЬМОВ

В третьем сезоне «Чёрного зеркала» эпизоды стали больше походить на полнометражные фильмы. Дело в том, что теперь каждая серия идёт практически час (на 15 минут дольше) и не разделяется на пять частей, как было раньше. За счёт этого повествование стало более цельным.

Изменения пошли сериалу на пользу: Чарли Брукер создал шесть разительно отличающихся друг от друга историй. Эпизоды «Чёрного зеркала» и раньше не были похожи один на другой, но их связывали общий стиль, жанр и структура. Теперь же каждую серию можно назвать практически отдельным фильмом. Новые эпизоды по-прежнему показывают неоднозначные истории людей в мире высоких технологий, но делают это каждый по-своему.

Первая серия — «Крутое пике» — выдержана в тёплых пастельных тонах и по сюжету напоминает какой-нибудь роад-муви типа «Трассы 60». Эпизод «Люди против огня» выполнен в стиле военной драмы с элементами триллера, его Брукер сравнивал с «Ходячими мертвецами». «Сан-Джуниперо» (по мнению



■ Технологии в «Чёрном зеркале» не основная тема, а повод для сатиры

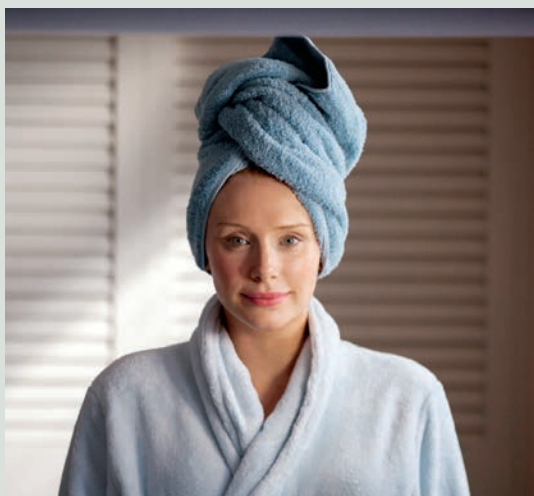
многих зрителей — лучший эпизод сезона) по стилистике похож на мелодрамы 1980-х: пляжный городок, дискотеки и романтика. Всё это лишний раз подчёркивает, какими разными могут быть истории о нашем обществе высоких технологий и отношениях людей.

В СЕРИАЛЕ ДОБАВИЛОСЬ ГРОТЕСКА И КОНТРАСТА

«Чёрное зеркало» — это сатира на мир во-круг, искажённое отражение на тёмной поверхности. Первым двум сезонам удалось извлечь наружу наши самые тёмные желания и страхи. Казалось бы, чем после такого можно удивить? Чарли Брукер нашёл чем. В третьем сезоне он едва ли не выворачивает душу наизнанку, повышая градус эмоциональной отдачи до предела. Сценарист вновь прибегает к своему излюбленному приёму —

■ Все они заняты важным делом: если сегодня не повысить свой рейтинг, завтра можно остаться без квартиры





гротеску. Только на этот раз под прицел попадают не только фантастические технологии, но и персонажи его историй.

Эти герои — порождение своего гротескного общества — вряд ли бы появились в нашем с вами мире. Да, их поступки продиктованы вполне понятными чувствами: страхом, любопытством, страстью, долгом и тому подобными. Но это нужно лишь для того, чтобы зрители смогли увидеть себя в марионетках Брукера.

В новом сезоне шоураннер отошёл от темы предсказаний. В «Чёрном зеркале» всё ещё есть место виртуальной реальности и кибернетическим имплантам, но теперь технологии служат лишь ещё одним инструментом сатиры. Может показаться, что замысел некоторых серий как будто потерял актуальность: зачем снимать эпизод про интернет-мошенников, если подобные случаи и так распространены? Всё ради развязки, которая потрясает до глубины души и заставляет изменить отношение к происходящему на экране. В таких моментах «Чёрное зеркало» актуально как никогда.

Любит Брукер и контраст. В некоторых сериях проглядывают оптимизм и надежда на светлое будущее для человеческого общества. Но не дайте себя обмануть — «хэппи-энд» в одном эпизоде будет уравновешен по-настоящему жестокой развязкой в других. Брукер затрагивает не только новые тяжёлые темы (например, вопросы об эвтаназии и фашизме), но и рассматривает старые с другой стороны. Истории про общественное порицание («Белый медведь») и пропаганду («Момент Уолдо») мы уже видели, но в третьем сезоне схожие темы подаются в куда более мрачных тонах.

ПЕРЕД НАМИ — ТО САМОЕ «ЧЁРНОЕ ЗЕРКАЛО»

Несмотря на многочисленные изменения, сериал остался прежним «Чёрным зеркалом»: актуальным, злободневным и шокирующим шоу о высоких технологиях в нашем обществе. Чарли Брукер сумел выдержать очень высокий уровень качества, заданный в предыдущих сезонах. Чего только стоят приглашённые звёзды из числа актёров и режиссёров.



■ Сан-Джуниперо — город прямоком из 1980-х



■ В этой серии заядлые геймеры разглядели отсылку к геймдизайнеру Кодзиме и его играм. Обратите внимание на азиата на фоне

Дэн Трахтенберг, подаривший миру отличный камерный триллер «Кloverфилд, 10», снял эпизод в аналогичном антураже и с минимальным числом действующих лиц. Сюжет до конца держит в напряжении, заставляя гадать над финалом до самой развязки. Заглянули и актёры из популярной «Игры престолов»: Джером Флинн (наёмник Бронн) играет тут изворотливого проходимца, а Фэй Марсей (Бродяжка) — детектива-хакера. Появлению знакомых лиц радуешься как ребёнок. Актёрская игра всегда была одной из сильных черт «Чёрного зеркала», и в новом сезоне её есть за что похвалить. На фоне прочих выделяется молодой Алекс Лоутер, изобразивший напуганного, дрожащего и охваченного паникой парня, который выполняет жестокие и опасные приказы анонимов из интернета.

Пожалуй, сериал стал чуточку предсказуемым — у некоторых эпизодов финал угадывается с середины серии. Но, как ни странно, именно в таких эпизодах больше всего чувствуется эмоциональная отдача. Они удивляют не заключительным сюжетным поворотом, но общей концепцией и деталями. Например, в «Сан-Джуниперо» вы наверняка догадаетесь, чем закончится дело, задолго до финальных титров. Но полюбите вы эту серию не за оригинальный сюжет, а за чувственность и грустный оптимизм.

УДАЧНО

- ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМАТА
- РАЗНООБРАЗИЕ СТИЛЕЙ И ЖАНРОВ
- НОВЫЕ ОБЪЕКТЫ САТИРЫ

НЕУДАЧНО

- ЧУТЬ БОЛЕЕ ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ СЮЖЕТ
- РАСКРЫТ НЕ ВСЁ ПОТЕНЦИАЛ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично



ИТОГ

«В третьем сезоне «Чёрное зеркало» сменило формат, и это пошло ему на пользу. Сериал стал похож на антологию фильмов, каждый из которых исполнен в своём жанре и стиле. Теперь эпизоды ещё больше отличаются друг от друга, но все они по-прежнему посвящены проблемам современного общества и высоких технологий.



Жанр: космическая опера
Продюсеры: Джозеф Малоцци, Пол Малли
В ролях: Мелисса О'Нил, Энтони Лемке, Алекс Маллари мл., Джодель Ферланд
Премьерный показ: июль — сентябрь 2016, Syfy
Продолжительность: 13 серий по 43 минуты
Похоже на: «Светлячок»

УДАЧНО

- АНДРОИД
- КЛИФХЭНГЕР В ФИНАЛЕ СЕЗОНА

НЕУДАЧНО

- МНОЖЕСТВО НЕ ДОВЕДЁННЫХ ДО УМА ИДЕЙ
- НЕДОСТАТОК МАСШТАБНЫХ СЦЕН

ОЦЕНКА МФ

достойно

7

Dark Matter

2 СЕЗОН

Тёмная материя

Команда звездолёта «Раз» — преступники, потерявшие память и вынужденные стать другими людьми. Но власть не волнует такие мелочи: бандиты, бывшие или нет, должны сидеть в тюрьме. А шансов дожить до суда у команды «Раз» мало — слишком многие в галактике точат на них зуб. Остаётся устроить побег, вернуть корабль, а там — как пойдёт.

«Тёмная материя», как с лёгкой руки переводчиков принято называть Dark Matter, сериал своеобразный. С одной стороны — полный клише (от корпораций, владеющих галактикой, до самурая в команде), обыгранных ранее в десятках книг и фильмов. С другой — снятый с акцентом не на яркой картинке или неожиданных сюжетных поворотах, а на отношениях между героями. Первый сезон был посвящён их поискам себя. Им надо было понять, кто они: банда негодяев, как прежде, или уже кто-то другой. Отсюда, кстати, и Dark Matter — «Тёмные дела», «Тёмные сущности»; есть немало переводов слова «matter», не связанных с физикой.

И вот персонажи себя обрели. Во втором сезоне место в мире ищет только Андроид. Но как она это делает! Персонаж Зои Палмер вытягивает на себе половину сезона. С ней связаны самые яркие эпизоды, самые интересные психологические моменты, лучшие завязки на продолжения. Машина, созданная для управления

кораблём, постепенно превращается в полноценного члена команды, наивного, сомневающегося, но человеческого и верного друзьям.

Другой удачной находкой стал сидящий на хвосте у героев инспектор Киркен в исполнении Криса Холдена-Рида. Именно такого противника не хватало в первом сезоне. Этот профессионал, умный и честный, хочет поймать команду «Разы», чтобы та предстала перед судом. Как и Шестой в первом сезоне, он верит в справедливость галактических властей — правда, с учётом того, что Киркен не дурак, это выглядит странно.

Сценаристы всерьёз поработали с сюжетом. Почти не осталось бессмысленных скитаний по планетам. От серии к серии приближается война корпораций, в которой «Разе» явно предстоит сыграть ключевую роль. Намёки на это делались и раньше, но теперь нам выдали сразу два подтверждения: параллельный мир, где время идёт быстрее, чем в основном, и толпу «предсказателей», способных делать точные прогнозы на основании имеющихся данных. Последние подошли бы на роль антагонистов, но их, как и практически всех в мире сериала, пытаются показать неоднозначными, не без положительных черт.

Увы, большинство плюсов второго сезона — это потенциальные возможности, так и не доведённые до ума. И дело не только в том, что не хватило денег на спецэффекты (которых тут маловато для космической фантастики). «Тёмная материя» не так уж дешёво выглядит. Но в каждом эпизоде есть моменты, после которых ясно, что на сериале сэкономили: на сценарии, на масштабах, на идеях. Неожиданные повороты сюжета, вызывающие восхищение, сливаются через эпизод. Тема андроидов, похожих на людей, брошена на полуслове. Возможность отправиться в параллельную вселенную становится просто поводом дать информацию, что случится дальше. Противостояние с инспектором Киркеном — несвязанные эпизоды, сведённые на нет без возможности дальнейшего развития. И так во всём.



■ Андроид (которую правильнее было бы назвать Гиноид) становится всё человечнее

■ Виды космоса и звездолётов в сериале не то чтобы плохи, но редки



Может быть в альтернативной вселенной сериалу выделили достойный бюджет и воплотили всё, что в нашей версии 'Dark Matter' показано отдельными штрихами. Тогда второй сезон занял бы место на полке лучших космических историй. Потенциал у него огромный — но только потенциал. А пока это лишь неплохие одноразовые приключения, помогающие убить время в ожидании достойной космической фантастики.

ИТОГ

Текст: Андрей Зильберштейн

**Жанр:** космическая опера**Продюсеры:** Мишель Ловретта, Дэвид Фортье, Айван Шнееберг**В ролях:** Том Эллис, Лорен Джерман, Рэйчел Харрис, Кевин Ранкин**Премьерный показ:** июль 2016 — август 2016, Syfy**Продолжительность:** 10 серий по 42 минуты**Похоже на:** игра Mass Effect сериал «Светлячок»

Killjoys

2 СЕЗОН

Киллджойс

Могущественная Компания закрыла Старый Город силовой стеной и не выпускает его жителей наружу. Жизнь там стала хуже некуда. Однако спасение города подождёт, когда один из своих попал в беду. Охотники за головами Датч и Джон пойдут на всё, чтобы спасти Дэйвину, брата Джона, от зловещего Клайна. Но то, что им откроется на станции, куда забрали Дэйвина, прямо указывает: готовится заговор против всего человечества. Только у Датч и её команды хватит сил его раскрыть.

На продолжение «Кайфоломов», как весьма удачно перевела «Killjoys» одна из студий озвучки, мало кто возлагал большие надежды. Первый сезон страдал от дешёвых эффектов и попыток заигрывания с фэнами «Светлячка». Сюжет порой не дружил с логикой, а актёрская игра харизматичных Аарона Эшмора с Ханной Джон-Кэймен вызывала частое «не верю». Отдушиной были «вроде-как-злодей» Клайн в исполнении Роба Стюарта да бармен При, чей подчёркнуто «гейский» образ отлично подходил главному шутнику сериала. Но на фоне проблем с сюжетом и главными героями пара персонажей второго плана сериал вытащить не смогла бы.

Однако сценаристы ко второму сезону взялись за ум, осознав, что им нужно срочно решить сразу две проблемы: сделать сюжеты отдельных серий увлекательными и продумать общую арку сериала так, чтобы его хотелось смотреть и дальше. Что поразительно, у них получилось. Не на 100%, не без оговорок, но эпизоды «Кайфоломов» стали на самом деле интересными. Этого удалось добиться отчасти за счёт новых подходов к повествованию, а отчасти из-за того, что персонажи наконец-то раскрылись.

Места действия стали запоминающимися: база бандитов, куда пускают только преступников; подземелье, в котором надо спасти другую команду; самое защищённое хранилище во вселенной и так далее. Да и разнообразие сюжетных ходов пошло сериалу на пользу. Раскрыть тайну пустой космической станции, куда увозили одарённых детей, защитить поместе от неизвестной угрозы — подобные эпизоды удачно разбавляют арку, связанную с защитой жителей Старого Города, который зачем-то отгородили силовой стеной от внешнего мира.



Клайн — по-прежнему украшение сериала

Во втором сезоне «Кайфоломы» стали чем-то вроде Mass Effect 2, только в виде сериала и, конечно, с поправкой на то, что масштабы пока не выросли до галактического уровня. Каждая серия — отдельная миссия на фоне более-менее глобальной истории, которую наконец-то начали рассказывать нормально. Сразу скажем: ничего особо оригинального придумано не было, но, по крайней мере, начали больше показывать Клайна, который, как и в первом сезоне, остаётся наиболее интригующим персонажем.

Немалая часть сезона посвящена отношениям между Джоном и доктором Элеанор Потер Симмс, вынужденной вернуться из Старого Города к своей семье, чтобы занять место в Совете. Главное украшение этих серий — то, как меняется Потер. Она и раньше, как врач, брала на себя ответственность за других, но это ничто по сравнению с ответственностью, приходящей с бременем власти. И крепнущие чувства между ней и Джоном показаны очень красиво — равно как и то, как Джон разрывается между любимой женщиной и своей командой.



ИТОГ

Второй сезон стал работой над ошибками. В нём расставлены точки над «i», которых не хватало первому: часть тайн раскрыта, часть сюжетных линий завершена, и теперь сериал оказался на распутье. У сценаристов появилась возможность направить «Кайфоломов» практически в любую сторону. Что у них выйдет — узнаем летом 2017-го.

Сходство сериала с Mass Effect можно увидеть и в антураже

УДАЧНО

- НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ
- СЮЖЕТЫ ОТДЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ

НЕУДАЧНО

- НЕ СЛИШКОМ ЛОГИЧНАЯ ОСНОВНАЯ АРКА
- СИЛЬНЫЙ РАЗБРОС В УРОВНЕ СЕРИЙ

ОЦЕНКА МФ
достойно

7



Видеором

Финал сезона

www.mf.ru

ТЕКСТ: ДАРЬЯ БЕЛЕНКОВА

«ЗВЁЗДНАЯ ПРИНЦЕССА И СИЛЫ ЗЛА»

На волне этого ренессанса западной анимации родился и мультсериал «Звёздная принцесса и силы зла». Его российская премьера состоится в этом декабре на Канале Disney — самое время узнать о нём больше.

Жила-была в Калифорнии девочка по имени Дарон Нефси. Она любила аниме, а больше всего — «Сейлор Мун» и «Юную революционерку Утэн», в общем, истории про волшебниц и принцесс. Потом Дарон выросла, выучилась на мультипликатора и на третьем курсе колледжа решила воплотить в жизнь давно задуманный мультсериал про девоч-

A cartoon illustration of a young girl with blonde hair tied in a ponytail with a red bow. She has large, expressive eyes and a wide, toothy smile. She is wearing a green dress with a yellow star on the front, purple tights, and black shoes with white soles. She is holding a wand with a blue star on its tip. She is standing in front of a large, vibrant rainbow that arches over her. Behind the rainbow is a building with green lockers and a door. The scene is set outdoors on a paved area.

Разработка персонажей и сценария заняла несколько лет. Они обрели окончательную форму только к моменту, когда Дарон пошла предлагать идею на Канал Disney. По первой задумке Звёздочка была младше-

A cartoon illustration of a blue, round, angry-looking character with a yellow star on its forehead and a single horn, surrounded by smaller blue fish-like creatures in a light blue background.

ТА САМАЯ ПЕСНЯ

Когда опенинг «Звёздной принцессы и сил зла» презентовали на Comic-Con в Сан-Диего, фэндом взорвался восторгом от вступительной песни. Безумная, весёлая, радостная — она великолепно передавала дух и идею сериала и сулила зрителям миллион приключений с радугами и единорогами. По словам Дарон Нефси, её команда выбирала песню «вслепую» из пятидесяти вариантов, предложенных музыкальным отделом. Волей вселенского случая выбор пал на трек Брэда Брика — человека, сочинившего гениальную тему «Гравити Фолз» и заводной опенинг «Всей правды о медведях». Совпадение?

классницей с волшебным котом-спутником по имени Кешью и обладала магическими силами... в своём воображении. Disney идея справедливо показала неочевидной, и в результате Звёздочка стала старше, обзавелась королевской родословной и статусом студентки по обмену из иного измерения.

Несмотря на довольно жёсткие требования, предъявляемые студией ко всем новым пилотам, Дарон удалось запустить мультсериал своей мечты, не сильно изменив первоначальной задумке. Стиль рисунка, напоминающий «Скотта Пилигрима» Брайана Ли О'Мэйли, качественная анимация, юмор в духе «С приветом по планетам» и одна из самых крышесносных песен в заставке подарили «Звёздной принцессе» путёвку в жизнь.

Рейтинги первого сезона оказались достойными, и сериал был сразу продлён ещё на два — сейчас в разгаре второй. Попробуем разобраться, что же такого особенного в приключениях девочки-волшебницы.

ХОЧЕШЬ СТАТЬ НЕМНОГО ДИКИМ И СТРАННЫМ?

Скажем так, у «Звёздной принцессы» нет чёткого сквозного сюжета. Принцесса Звёздочка прибывает из измерения Мьюни, чтобы жить в семье Диаз как иностранная студентка по обмену. Она дружит с сыном семейства Марко Диазом, ходит в обычную школу и учится управлять своим магическим жезлом. Вокруг этого жезла в основном и строится конфликт практически в каждой серии. Звёздочка колдует, впутывает в заваривку Марко, а потом они вместе расхлёбывают последствия.

Периодически на сцене появляются Силы зла, они же народ Монстров, во главе со своим предводителем, и пытаются отнять жезл. Но у них ничего не выходит: Звёздочка раздаёт магические пинки, Марко применяет карате, монстры бегут в ужасе. Иногда к Звёздочке навешиваются знакомые из других измерений или она отправляется туда сама. Параллельно юная наследница трона Мьюни боится попасть в Интернет для непослушных принцесс, влюбляется в земного мальчика и пытается жить как землянка. Где-то мы всё это уже видели, нет?

Дело в том, что «Звёздную принцессу» стоит смотреть не ради сюжета, а в первую очередь ради самой Звёздочки. Она одновременно и квинтэссенция девочек-волшебниц из жанра махо-сёдзё, и пародия на них, умноженная на десять. Принцесса кастует



■ Этот неловкий момент, когда в школу приходится вызывать короля и королеву другого измерения

■ Другие измерения в сериале оригинальны и необычны



заклинания из щенков, стреляющих лазерами из глаз, выкрикивает магические формулы вроде «Лиловая отрыжка клубничного аллигатора» и не сидит на месте ни секунды.

«Звёздная принцесса» — это история про подростка с суперспособностями без супергеройских клише. Для Звёздочки во главе всего стоит веселье. Даже так: ВЕСЕЛЬЕ. Она не очень-то интересуется судьбой мира и спасением человечества — все её поступки, даже хорошие, как правило, продиктованы тем, что принцессе срочно понадобилось себя развлечь. Она добрая, смелая, отверженная, хороший друг, но героитствует только ради друзей и близких, а не во имя высшей цели. Даже монстров она лупит только в случаях, когда они нападают пер-

■ Диазы: абсолютно нормальная земная семья





■ Ужасная (и жалкая) монстроармия Людо

■ Марко слегка поражён новым дизайном гостиной



выми. Этот детский эгоизм подкупает так, что на него невозможно сердиться.

Иногда кажется, что Звёздочка совершенно безумна. Это не так — она просто инопланетянка из другого измерения. Обыкновенному подростку Марко очень сложно понимать её, она его порядочно бесит, и вокруг этой разницы «земного» и «инопланетного» менталитетов строится много шуток.

Мультсериал выделяется хорошим ситуативным юмором и визуальными гэггами. Можно посмотреть любую выбранную наугад серию хоть из середины сезона и отлично посмеяться, не сильно упустив сюжет. Заигрывает сериал и с абсурдным юмором. Никого, кроме Марко, не удивляет, что их дом разносит магией через день, а жители городка вполне мирятся с происходящими странностями и с тем, что школьная учительница превратилась в тролля.

■ Магические ножницы для путешествия между измерениями



Среди других достоинств сериала — динамика и визуальный ряд. Если бы анимация превращалась в сладости, «Звёздная принцесса» была бы огромной вазой мороженого, покрытого пятью слоями сиропов, цветными посыпками и кислотными печеньками, которую бросили во вращающийся барабан стиральной машины. Кого-то такое обилие сердечек и звёздочек может, и отпугнёт. Но стоит воспринимать его как пародию на всё то же махо-сёдзё, и всё сразу встаёт на свои места.

И, конечно, плюс сериала в том, что он ещё не завершён. К концу первого сезона магический жезл всё-таки двигает сюжет в интересном направлении. А в начале второго стали появляться серии, концентрирующие внимание на проблемах других персонажей, а не только одной Звёздочки. Дальше может случиться всё, что угодно — и это многообещающе.

ЛОЖКА ДЁГТЯ В БОЧКЕ КОНФЕТ

«Звёздная принцесса и силы зла» получилась такой драйвовой и пародийной, что легко не обращать внимания на её недостатки. Они тут есть.

На протяжении всего первого сезона Нефси и команда забыли придавать сериалу глубины. Душевности «Гравити Фолз» и драмы «Вселенной Стивена» шоу не хватает, а по продуманности мира оно проигрывает «Времени приключений». Персонажи второго плана часто невыразительны или обладают только одной яркой чертой. Характеры главных героев вроде бы и развиваются, но со скоростью раненой улитки. Возможно, не следует ожидать многого от комедийного шоу, но у «Звёздной принцессы» явно есть потенциал. Видно, что создательница тянется за трендом на качественные мультсериалы со смыслом для «взрослых детей». И хотелось бы, чтобы у неё это получилось.

Несмотря на некоторую картонность, «Звёздная принцесса и силы зла» стоит того, чтобы с ней познакомиться и следить за выходом новых серий. Сериал можно принимать, как сладкие драже: по серии в день, чтобы не надоело. Лёгкий юмор, конфетный дизайн и энергичная жизнерадостность Звёздочки — то, что нужно, чтобы поднять настроение. Смотреть рекомендовано всем и в любом возрасте. Побочные эффекты: вы захотите побыть магической принцессой из другого измерения. Хотя бы немножко. 🍬



■ Голова Пони и Марко не всегда ладят

ПЕРСОНАЖИ

ЗВЁЗДОЧКА БАТТЕРФЛЯЙ



Принцесса измерения Мьюни. Чтобы обуздать неуёмную энергию дочери, родители отправили её на Землю пожить в простой семье Диаз. Главная задача Звёздочки — научиться пользоваться магическим жезлом королевы Мьюни. Несмотря на толстую и интерактивную (во всех смыслах) инструкцию, прилагающуюся к жезлу, принцесса учится управлять своей невероятной магической силой в основном на практике и колдует без остановки по поводу и без.

Звёздочка, конечно, принцесса и волшебница, но прежде всего — девочка-подросток. Она обладает взрывным и неунывающим нравом, импульсивна и не умеет вовремя остановиться, из-за чего тягивает себя и близких в неприятности. Звёздочка крепко и трогательно дружит со своим соседом Марко и временами дико ссорится с ним. Она носит безумные наряды, обожает радуги, сладости, щенят, бойз-бэнды, свою подругу Голову Пони и развлечения. Их будущая надежда королевства Мьюни ищет везде — от дома до других измерений.

Периодически Стар отбивается от армии злого монстра Людо, пытающегося украсть её жезл, но относится к этому как к очередному весёлому приключению, а не как к реальной угрозе. Побаивается она разве что своей властной матери, а пуще неё — королевской ответственности, которая ждёт её в будущем.



МАРКО ДИАЗ

Сын Рафаэля и Энжи Диаз и лучший друг принцессы. Марко — полная противоположность Звёздочки. Он рассудительный, спокойный, организованный и немного застенчивый мальчишка, который не ищет проблем. В глазах окружающих Марко — хороший парень, но сам он считает себя «недопонятым плохишом». Занимается карате.



ПРИНЦЕССА ГОЛОВА ПОНИ

Летающая единорожья голова из измерения Юни и лучшая подруга Звёздочки. В общем-то, этим всё сказано. Голова Пони агрессивна, напориста и любит веселиться не меньше Звёздочки. Вечно сбегает от родителей и ревнует Звёздочку к Марко.

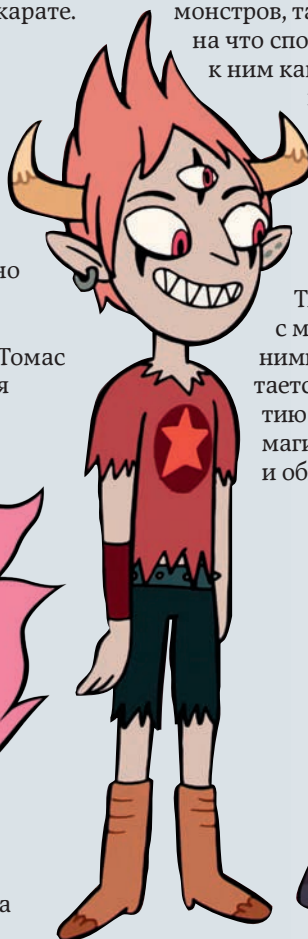
ЛЮДО

Тёмный властелин с внешностью маленькой птице-рептилии, мерзким характером и голосом замечательного Алана Тьюдика (Уоша из «Светлячка»). Обуреваемый



жаждой власти и кучей комплексов, он стремится заполучить жезл Звёздочки. Людо — плохой лидер, эгоист и инфантилен до невозможности.

Всецело полагается на своих монстров, так как сам мало на что способен, но относится к ним как к мусору и винит в своих провалах.



ТОМ

Бывший парень Звёздочки из подземного измерения и Принц демонов. Тяжело мирится с мыслью, что между ними всё кончено. Пытается вернуть симпатию принцессы чёрной магией, похищениями и обманом.



ТОФФИ

Один из миньонов Людо и его Эксперт по злым планам. Интеллект Тоффи выше, чем у его хозяина и всей армии монстров вместе взятых: он расчётливый, хладнокровный стратег. Тоффи не просто пешка, у него есть свои тайные счёты к семье Звёздочки.



«Я была ребёнком, помешанным на «Сейлор Мун»»

РАЗГОВОР С ДАРОН НЕФСИ,
СОЗДАТЕЛЬНИЦЕЙ
«ЗВЁЗДНОЙ ПРИНЦЕССЫ И СИЛ ЗЛА»

Дарон Нефси выросла на аниме, а теперь работает с Каналом Disney. Созданный ею мультсериал «Звёздная принцесса и силы зла» — ещё один представитель современной волны мультиков для детей и взрослых, начатой «Временем приключений». Дарон рассказала нам, как придумала сериал, какие у неё отношения с фанатами, о своих источниках вдохновения и о том, какво сейчас женщинам работать в мультипликации.

**Откуда изначально появилась идея?
Из чего родилась Звёздочка?**

Я придумала её на второй год учёбы в колледже. Сперва это был набросок: просто девочка с большими щёчками, у неё ещё не было этих чертовских рожек. Мне понравилась героиня, и я начала строить историю вокруг неё.

Изначальная история была совсем другой. Поначалу она была про девочку, которая безумно хотела владеть магией, но никаких способностей у неё не было. Это основано на моём собственном детстве. Я была тем самым ребёнком, помешанным на «Сейлор Мун» и мечтающим творить чудеса. Я действительно верила, что мой кот однажды со мной заговорит.

Такой была изначальная Звёздочка. Когда я пришла с этим к Disney, я сделала её постарше, и тут появилась идея: а если сделать её силы реальными? Откуда бы они взялись? Так появилась вся эта предыстория про мир Мьюни. Но всё это пришло позже, изначальная идея была моей личной причудой.

Каково вам самой было в старших классах?

Я была не в восторге. Я раньше окончила школу, лишь бы поскорее из неё убраться. Забавно, ведь в средних классах мы с друзьями придумали комикс про старшие классы, какими мы их себе представляли: ученики якобы ездят на своих машинах, катаются

в тележках из супермаркета и радуются жизни. Затем я пошла в старшие классы — и никакой радости там не было.

Но я никогда не пыталась вписаться в компанию и быть такой, как все. Эта черта есть и у Звёздочки. Она уверена в себе и делает то, что считает нужным. Я ходила в школу в шляпе из тридцатых, которую мама купила на гаражной распродаже, и в юбке, на которую нашла мягкие игрушки. Мне было просто наплевать.

Сериал интересно соблюдает баланс разных интонаций. Скажем, серия «Бал кровавой луны» одновременно очень страшная и очень милая. Вы специально так делаете?

Да, особенно учитывая, что мы ещё ищем свой стиль. В первом сезоне всегда идёт творческий поиск, возникают и развиваются идеи. У меня чудесная команда, которая приносит в сериал много своего.

Упомянутая серия — одна из моих любимых. В ней мы впервые показали, что у Звёздочки когда-то был демонический бойфренд. В будущих эпизодах мы продолжим в том же духе. Мы пытаемся не только снимать комедию, но и добавлять немного драмы. Нужно, чтобы наши герои вели себя, как настоящие подростки, испытывали нормальные для подростков эмоции, только в мире магии.

Ваше шоу считается прорывом ещё и в том плане, что вы всего вторая женщина в истории Disney, создавшая мультсериал. Чувствуете из-за этого давление?

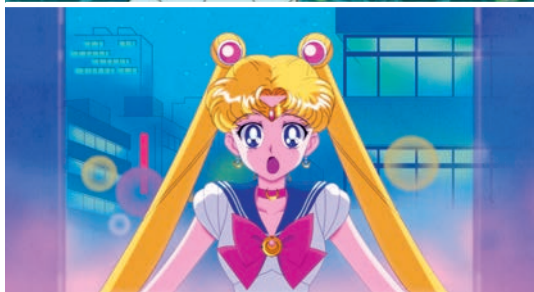
Я об этом особо не думаю. Да, мне повезло снимать этот сериал в наши дни. Но для моей повседневной работы это совершенно неважно. Мы дружим с Крис Ни, которая создала мультсериал «Доктор Плюшева», и мне интересно было послушать про её опыт, ведь её поколение работало в более суровые времена. Но я теперь могу пожинать плоды её побед. И это чудесно. Я в восторге от того, что талантливые женщины делают в моём сериале. Потом они будут делать свои мультфильмы, и им тоже не придётся об этом задумываться.

У вас невероятно сильная главная героиня — Звёздочка. Вы специально старались дать такой пример молодому поколению?

Знаете, в детстве я постоянно смотрела телевизор, но только в Японии нашёлся мультсериал с героинями, за которыми я хотела следить. Я всегда спрашивала: «Почему ничего подобного не снимают на американском ТВ?» Были чудесные вещи вроде «Ким Пять-плюсом», но этого недостаточно. В конце концов, половина населения — женщины! Теперь я постоянно получаю от девушек комментарии типа: «Я давным-давно ждала такой сериал!». И это классно.

Но я не планировала делать Звёздочку образцом для подражания. Я просто хотела создать классного персонажа. Здорово, что в наши дни можно создавать героинь с недостатками, реалистичных героинь. Так и должно быть. Она не супергероиня. Она — это просто она, и это главное.

■ Три аниме, больше всего повлиявшие на Дарон



■ Серия «Балкровой Луны» — одна из любимых у Нефси

Сериал показывает учёбу в школе куда более позитивно, чем принято в массовой культуре. Может, именно поэтому вы получаете такой бурный отклик от фанатов?

Я обожаю фанатов: они рисуют чудесный фан-арт. Люблю, когда люди погружаются в мир, в персонажей, и находят в них что-то своё. Обожаю, когда они гадают: «Что это за персонаж на фото на стене?» Я тем же занималась в юности: находила вещи, которые мне нравились, и погружалась в них.

Мне кажется, мы не то чтобы выставляем учёбу в позитивном свете. Скорее, мы просто не показываем школу главным, что есть в жизни. Думаю, важно говорить детям об этом, это облегчит их школьные годы. Со Звёздочкой много всего случается, и учёба не в центре событий. То, что происходит в школе, важно, но всё же не супер-важно.

На какие ещё аниме вы подсели после «Сейлор Мун» и «Жемчуга дракона»?

Я смотрела много аниме, в основном девчачьего, вроде «Рыцарей магии» и «Юной революционерки Утэны». Но больше всего на меня повлиял Юнико — это такой маленький розовый единорог. Я до сих пор его обожаю и показываю каждому в съёмочной группе. А ещё я фанатела от «Баффи, истребительницы вампиров».

Что вы думаете о втором сезоне?

Я в восторге. По-моему, вторые сезоны — как раз то время, когда в сериалах всё складывается воедино. Вы уже поняли, что работает, а что нет, и продолжаете делать то, что получается лучше. Здорово, что мне дали продолжить эту историю. Впереди 22 эпизода, у нас будет больше времени поиграть с персонажами. И у меня чудесная команда. Кажется, мы окончательно сработались во втором сезоне. Они все классные, они понимают мир, персонажей и что с ними нужно делать.

Хорошо, последний странный вопрос: если бы по мотивам «Звёздной принцессы» сделали аттракцион в Disneyland — как бы он выглядел?

Боже, тут столько вариантов! Может, что-то вроде поездки через замок плохишей? Можно сделать тележку в виде головы единорога, и чтобы она ехала через все эти безумные башни. Это было бы круто. 🦄



Ведущий: Александр Киселев

ЗА МЕСЯЦ ПОИГРАЛ:

Rise of the Tomb Raider

Задержка в год после выхода на Xbox One неожиданно пошла игре на пользу. Обладатели PlayStation 4 получили максимально полную версию игры со всеми наворотами и дополнениями. В ней даже нашлось место VR-элементам, но их реализация оказалась «тошнотной».

ИГРОВОЙ КЛУБ ВИДЕОИГРЫ

Каждые несколько лет на игровом рынке появляются технологии и гаджеты, обещающие стать революционными. Однако, как показывает история, игроки в большинстве случаев оказываются не готовы отказаться от привычного кнопочного гейминга в пользу новаторских решений. Однозначного успеха добилась только японская компания Nintendo, выпустившая необычную для своего времени консоль Wii, которая предлагала новый подход к управлению игрой — при помощи беспроводных сенсоров. Все остальные технологии жили исключительно на топливе из маркетинговых бюджетов и сдувались, не найдя интереса как со стороны целевой аудитории, так и со стороны разработчиков игр. К однозначным провалам можно отнести едва не похоронивший Xbox One на старте продаж сенсор Kinect, беспроводной контроллер PlayStation Move, а также технологию дополненной реальности, которая позиционировалась как фишка PlayStation Vita, вот только выстрелила всего один раз и в другом месте — на мобильных телефонах в довольно бессмысленной геолокационной бродилке Pokemon Go.

Сегодня революции ждут от новой линейки шлемов виртуальной реальности. Их разрабатывают сразу несколько компаний-гигантов — и все они видят в этой технологии будущее индустрии развлечений. Лидером в этой гонке может стать устройство PlayStation VR. В то время как прочие шлемы виртуальной реальности остаются гаджетами для обеспеченных энтузиастов, Sony предоставила широкой аудитории первый массовый продукт. Пройти мимо него оказалось просто невозможно.

Обзор PlayStation VR



УСТРОЙСТВО

PlayStation VR поставляется в большой упаковке. Внутри, помимо самого шлема, который получился небольшим, удобным и лёгким, найдутся всевозможные провода и коробка с процессорным модулем, позволяющим выводить изображение с консоли одновременно на шлем и на телевизор. В разложенном виде все эти дополнительные элементы создают в комнате атмосферу киберпанка.

Если вы стремитесь к аккуратности, то будьте готовы выделить под новое устройство дополнительную розетку, а также спрятать в короб толстый провод, соединяющий VR с PlayStation 4. Ещё обзаведитесь тряпочками для протирания экрана: линзы всё время пачкаются, а должны быть идеально чистыми. Также не стоит забывать, что для пользования PlayStation VR необходима не входящая в комплект PlayStation Camera, а также хорошие наушники.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

На текущий момент игровой опыт в PlayStation VR похож на первое

в жизни посещение зала игровых автоматов. Все проекты с первых минут производят сильное впечатление невероятным эффектом погружения и инновационными подходами к управлению. Практически каждый раз игроки получают уникальный опыт, ассоциируя себя с персонажем другой реальности и используя голову и положение рук как средства ввода информации. Так, The Playroom VR даёт возможность в роли кайдзю разрушить своим телом город, Batman: Arkham VR позволяет побыть Тёмным рыцарем, а Until Dawn: Rush of Blood сажает в вагонетку и отправляет в путешествие по городку ужасов... Каждая игра становится по-своему ярким и уникальным приключением, где тело игрока входит в симбиоз с телом виртуального персонажа. Но, как и в зале игровых автоматов, ощущение новизны быстро испаряется, и однообразный контент большинства проектов быстро наскучивает.

Отлично себя показывает асимметричный игровой процесс. Он чем-то напоминает перспективные проекты Wii U, где, например, один человек играл за телевизором, а второй натравливал на него монстров, используя специальный планшет. В случае со шлемом вирту-



Until Dawn: Rush of Blood



Batman: Arkham VR



альной реальности бесплатное приложение The Playroom VR наглядно демонстрирует, как может игрок в VR взаимодействовать с игроком перед телевизором. Например, один может подсказывать другому скрытую от глаз информацию, становится соперником в различных противостояниях и смотреть на приятеля из другой реальности. Всё это выглядит очень привлекательно для досуга молодых пар.

ГРАФИКА

Надо быть честными: графика в видеоиграх PlayStation VR далека от современных стандартов. Сейчас по убедительности и проработанности визуального окружения она находится где-то между PlayStation 2 и PlayStation 3. В серьёзных играх сразу становится заметна замыленная картинка и бедность текстур, но в казуальных играх без упора на графику этого не чувствуется. Компенсируется бедность изображения, как правило, игрой света и стилистикой «под мультфильм».

С другой стороны, играя с VR, вы встретите многочисленные графические эффекты, которые выглядят невероятно эффектно. Это объёмный зелёный газ, обволакивающий игрока в Until Dawn: Rush of Blood, возможность смотреть в зеркала заднего вида в Driveclub VR или наличие чужого отражения в Here They Lie. Эффект присутствия, несмотря на далёкую от реализма картинку, оказывает неизгладимое впечатление. Это всё действительно что-то новое и по-своему захватывающее.

ФИЗИЧЕСКИЙ ДИСКОМФОРТ

В настоящий момент главная проблема PlayStation VR — воздействие на самочувствие. Странно получается: игроку, который решил приятно провести свободное время, приходится испытывать на прочность собственный организм и проходить тест на пригодность в космонавты. Сейчас у большинства пользователей PlayStation VR вызывает дискомфорт — от лёгкой дезориентации в пространстве и усталости в глазах до самой настоящей тошноты. Зависит эффект исключительно от игр: одни получились дружелюбными к пользователю, в других ряд функций вызывает головокружение (стремительное перемещение в PlayStation VR Worlds, вращение вокруг своей оси внутри космического корабля в EVE: Valkyrie), а в третьих достаточно 30 минут, чтобы голова заболела и начались рвотные позывы (Here They Lie). Добавьте к этому висащую на лице штуквинку — и о расслабляющем отдыхе можно забыть.

Sony честно предупреждает, что устройство PlayStation VR предназначено для игроков старше 12 лет. Это точно не семейное развлечение. Но и не хардкорное, поскольку регулярно приходится возвращаться в реальность для перерыва, что отрицательно сказывается на эффекте погружения. В конечном итоге шлем PlayStation VR оказывается нацелен на казуальную публику, которая просто хочет нового опыта. Но сможет ли Sony сделать эту аудиторию лояльной?

БУДУЩЕЕ УСТРОЙСТВА

В настоящий момент PlayStation VR выглядит неоднозначно. С одной стороны инновационные игровые механики и потрясающий эффект погружения, с другой — немалая стоимость устройства, заметно устаревшая графика и возникающий физический дискомфорт. Дальнейшая судьба девайса будет во многом зависеть от разработчиков игр и разогнанной PlayStation 4 Pro. Если на свет будут появляться новые яркие приключения, а увеличенная производительность новой версии консоли позволит улучшить картинку, то ситуация может в корне измениться. Так что всё находится в руках Sony — и хочется надеяться, что такой амбициозный продукт, как PlayStation VR, не станет очередным дорогостоящим пылесборником на полке с любимой консолью.



The Playroom VR



EVE: Valkyrie

Текст: Алексей Пилипчук



Жанр: экшен
Разработчик: The Coalition
Издатель: Microsoft
Возрастной рейтинг: 18+
Перевод: субтитры
Сайт: xbox.com/ru-RU/games/gears-of-war-4
Играли на: Xbox One
Похожие произведения:
Gears of War 3 (2011)
«Трансформеры»
Майкла Бэя (2007)
Фильм «Звёздные войны: Пробуждение Силы» (2015)
Uncharted:
Drake's Fortune (2007)

GEARS OF WAR 4

После опустошительной войны с Ордой Саранчи и Ламбентами на планете Сера прошло 25 лет. Сын легендарного Маркуса Феникса Джей-Ди с друзьями отправляются в рейд на поселение Коалиции Объединённых Государств, чтобы выкрасть источник энергии. Они аутсайдеры, противостоящие растущему влиянию Коалиции. Но вскоре им предстоит столкнуться с угрозой, которая поставит Серу на край гибели.

С момента своего анонса четвёртая часть Gears of War ажиотажа не вызвала. Игрой занимались новые разработчики, механику почти не изменили, сюжетная завязка казалась вымученной. В общем, ничего нового и интригующего. Gears of War 4 сравнивали с другим громким возвращением — седьмым эпизодом «Звёздных войн». И правда в этом есть. История притянута за уши? Да. Разработчики повторяются? Верно. Играется точно так же, как пять лет назад? В точку.

Но как же это всё-таки круто! В The Coalition здраво рассудили, что делать «революционную» Gears of War они ещё не готовы. Зато неплохо было бы исправить старые

ошибки, углубить историю, напомнить поклонникам, за что те любили серию, а главное — завоевать новую аудиторию. И, надо признать, разработчикам это удалось.

Общее настроение, правда, изменилось кардинально. Нет больше отчаяния и мрака первых двух частей, да и на солнечную третью новая игра похожа лишь отчасти. Если оценивать исключительно историю и атмосферу, то Gears of War 4 — совсем другая игра.

Сперва она напоминает приключенческий боевик вроде Uncharted, затем на какое-то время превращается чуть ли не в ужастик, где герои бредут в ночи и пытаются разобраться в природе своего нового врага, а в конце дарит порцию настоящего «эпика». И оставляет при этом цельное впечатление. С новой историей нас знакомят весьма любопытным образом, словно четвёртая часть — не продолжение тех первых мрачных «шестерёнок войны», а задорное приключение. Отстроенный, светлый и полный зелени мир выглядит непривычно, а новые герои — беззаботные лоботрясы, которые с проблемами прошлых поколений планеты Сера никогда не сталкивались.

Главный герой Джей-Ди Феникс — дезертир, преступник в бегах и авантюрист. Остальная компания недалеко от него ушла. Друзья то и дело шутят, обмениваются колкостями, беседуют о смысле жизни и с нескрываемым удовольствием уничтожают роботов Коалиции. Но совсем скоро им предстоит понять, что беззаботные времена закончились, а на планету снова пришла война. И так случится, что именно эти ребята первыми столкнутся с новой страшной угрозой — Роем.

А вот когда доходит до геймплея, первое время отличий от предыдущих частей не видно вообще. Gears of War 4 — это всё тот же позиционный экшен, завязанный на укрытиях, всё те же бензопилы и уродливые враги. Тело героя, баллистика, управ-

Атмосфера в Gears of War 4 совсем не такая, как в предыдущих частях



ление, интерфейс, «тайминг» в активной перезарядке — всё выглядит и ощущается так, словно на дворе все еще 2006-й, а первая часть Gears of War только-только увидела свет. Сразу чувствуешь себя как дома.

Но это вовсе не означает, что игровой процесс не изменился. В The Coalition многое добавили, чтобы разнообразить старую механику и сделать сражения интереснее. Противников можно вытаскивать из-за укрытий или атаковать прямо на лету, перемахивая через завалы. Сами враги тоже не стесняются диктовать свои правила: забрасывают гранатами или заходят в тыл, чтобы навязать ближний бой. Часть укрытий теперь разрушается — приходится постоянно менять позицию и чередовать разные виды оружия.

При этом разработчики стараются тасовать ситуации, типы противников и условия сражения. Например, первую треть Gears of War 4 игрокам противостоят роботы. Их оружие, стиль ведения боя и уязвимые места совсем не такие, как у врагов, с которыми приходилось иметь дело раньше. Следом разработчики напускают на героев энергетические бури. В такие моменты видимость ухудшается, по земле начинают бить молнии, гранаты и пули сносит в сторону, а самое главное — дует сильнейший ветер, способный поднимать с земли целые конструкции. Разбили крепление или сломали заборчик, удерживающий стройматериалы на месте, — и вот уже целая гора обломков летит прямо в противников и сносит их, словно кегли в боулинге.

А следом на сцену выходит Рой — ещё одна новая сила. И хотя отличить его от «саранчи» из оригинальной трилогии порой бывает трудно, он тоже вносит в игру свою лепту. В итоге первая половина кампании превращается в один сплошной праздник, когда герои не умолкают ни на секунду, а адреналин бьёт ключом: перестрелки в бурю, ночная погоня на мотоцикле по лесу, яростное сражение в поместье Фениксов, когда всё вокруг рушится и взрывается...

Только вот ближе к середине запал иссякает, и ошибки неопытных разработчиков дают о себе знать. Иногда по расстановке препятствий и ящиков с патронами заранее видно, откуда нападут враги, иногда боеприпасы разбросаны абы как: где-то слишком много, где-то — наоборот. А самое неприятное, что геймдизайнерам порой отказывает чувство меры.

В четвёртом акте героев запирают в каких-то подземельях, где количество интересных моментов, шуток и оригинальных геймплейных ситуаций падает почти до нуля, а на смену им приходят однообразные перестрелки. Когда после десятиминутного сражения заходишь в новую комнату и на героев обрушивается свора тех же самых врагов, от игры просто-напросто начинаешь уставать.

Бои с крупными монстрами тоже скучны — нужно лишь сохранять безопасную дистанцию и стрелять по оранжевому пятну на животе. Никаких интересных тактик, никакого вызова. Зато умирают эти твари непросто долго.



Ближе к финалу авторы снова поддают жару: возвращают на сцену несколько любимых персонажей, усаживают героев в тигантских роботов и дают возможность сполна отомстить тварям Роя за все страдания. Но скомканную вторую часть игры это не компенсирует.

Мнения поклонников о четвёртой части серии, как и в случае с «Пробуждением Силы», скорее всего, разделятся. Кто-то будет негодовать — дескать, ничего нового, «конвейер»... А кто-то просто порадует, что вышла неплохая игра.

Ещё в предыдущих частях главные герои демонстрировали правдоподобные эмоции, но Gears of War 4 в этом плане шагнула дальше всех

УДАЧНО

- это всё та же Gears of War
- новые персонажи
- есть ответы на старые вопросы
- бодрый и разнообразный экшен

НЕУДАЧНО

- это всё та же Gears of War
- вторая половина кампании провисает
- скучные сражения с некоторыми монстрами

ОЦЕНКА МФ

8

хорошо

Далёкое от идеала, но достойное продолжение серии. Большую часть кампании хочется кричать от восторга, но удержать этот уровень на протяжении всей истории создателям, увы, не удалось.





Ведущий: Павел Ильин

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Йен Уотсон «Внедрение»

По-настоящему серьёзная лингвистическая фантастика. Герои ищут над-язык, объединяющий всех разумных существ — в глубинах космоса, в амазонских джунглях и в лабораториях, где проводятся бесчеловечные эксперименты. Жаль, что короткая повесть не раскрывает до конца ни одну свою идею.

ИГРОВОЙ КЛУБ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

После анонса локализации двух отличных ролевых игр, *Through the Breach* и *13th Age*, за будущее ролевков в нашей стране уже не страшно. Каждый год появляются один-два официальных перевода, а изданные игры поддерживаются после выхода: к ним выпускают новые приложения, дополнения, модули. Выход «13-й эпохи» особенно примечателен: этой игре придётся конкурировать с самим *Pathfinder*. Эти игры вдохновлялись двумя разными редакциями *Dungeons & Dragons* (*Pathfinder* — третьей, а *13th Age* — четвёртой) и нашли своих сторонников именно среди фанатов D&D.

Волна ретроклонов и хартбрейкеров добралась и до нас. Ретроклон — это попытка воссоздать в современной игре дух «старого доброго D&D», зачастую с намеренным копированием удачных и неудачных решений старой системы. Хартбрейкер — игра, призванная сделать «как в D&D, только круче». В итоге обычно выходит тот же ретроклон, только с парой новых решений. Звучит несолидно, да? Почему же конвейер игр про гномов и варваров не останавливается? Можно списать любовь к ним на привычку. Смотрят же люди десятки сезоны скатившихся сериалов. Можно оправдать выбор таких систем известными авторами или издателями, но над ретроклонами обычно работают не титаны жанра, а энтузиасты-любители. Может, старые редакции D&D и вправду настолько хороши, что ничего лучше и придумать нельзя? *Pathfinder* опровергает и это. Не спорю, большинство хартбрейкеров не заслуживает внимания, но есть приятные исключения. Изучим этот феномен подробно и покажем, почему забытое старое может оказаться лучше нового.

Верните мой 1987-й

Чем вообще отличались классические редакции D&D от современных игр? В первую очередь нелогичностью мира и жестокостью по отношению к персонажам. Ролевые игры выросли из варгеймов и так называемых дуэльных книг, поэтому все первые официальные приключения были завязаны именно на бой. Гэри Гигакса и его сподвижников не заботило, что бихолдеру и трём десяткам орков в глубокой пещере нечем питаться, ведь их единственное предназначение — ждать приключенцев, которые придут грабить их сокровища. Ловушки были расставлены на каждом шагу, причём некоторые убивали сразу заклинаниями высоких уровней. Баланса классов (в привычном понимании) не было и в помине — на ранних уровнях пережить больше двух атак мог только воин, но если каким-то чудом маг доживал хотя бы до пятого, он становился полезнее любого другого участника группы. Причём самыми сильными заклинаниями зарекомендовали себя не молнии и волшебные копыя, а безобидные фокусы. Например, в популярной третьей редакции заклинание второго круга *Rope Trick* позволяло на несколько часов спрятать всю группу в магическом межпространственном убежище. Большинство ошибок третьей редакции (наследие классических решений) исправил *Pathfinder*, но от стилистики раннего D&D они обе ушли достаточно далеко.

С другой стороны, в мейнстримовых ролевых играх персонажи почти бессмертны — даже лишившись всех очков жизни, они просто падают без сознания. Хочется иногда почувствовать безысходность, желательно не ценой отказа от отличных правил боя, которыми всегда славилась D&D. На этом фоне отлично показывает себя инди-игра Джима Рагги **Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing**. Вдохновляется она ролевками 1980-х годов. Даже расы и классы смешаны, как в олдскуле: вы можете играть или за Эльфа, или за Воина, но никак не за эльфа-воина. Характеристики персонажей за-

■ Почти на всех обложках *Lamentations of the Flame Princess* фигурирует рыжеволосая принцесса, но в самой игре про неё ни слова



ведомо низкие, каждая встреча с монстрами может закончиться смертью героя. Или чем похуже. Приключения для «Принцессы» поражают обилием деталей (хотя почти все они написаны автором игры в одиночку). Город Пембруктон и 137 его жителей. Башня звездочёта в пять этажей с подробным описанием каждой комнаты. Лавкрафтианская Каркоза... Приключения этой системы отлично заходят на конвентах, но длинную кампанию сыграть трудно: обязательно кто-то потеряет руку, душу или превратится в амфибию. В то же время система работает явно лучше тех самых игр 1980-х. Правила боя значительно проще, исправлен список заклинаний и их эффектов. В классических редакциях D&D, кстати, их действие расписывалось очень подробно (например, «действует на пикси, великанов, людей, полуэльфов...» — и так на полстраницы).

Вторая причина популярности хартбрейкеров — их волшебные миры. При всех своих плюсах D&D — это классическое фэнтези в псевдосредневековом мире. Есть приятные исключения вроде стимпанко-магического Эберрона и готического Равенлофта, но и для них правила базовой игры приходится адаптировать. Удачные D&D-клоны часто предлагают нетривиальные миры и героев «из коробки». Взять, например, почти неизвестную у нас **Talislanta**. Система выходит с 1987 года и пережила уже четыре редакции. Главное отличие её от конкурентов — огромное количество ори-

гинальных народов и рас, предлагаемых для приключений: их больше сотни. При этом они не срисованы с классических эльфов и орков, источники вдохновения у авторов куда разнообразнее. Есть раса фанатиков — агрессивная версия Детей Света из «Колеса Времени», пустынные кочевники с кораблями на колёсах, генетически модифицированные шпионы и воины. Для каждого народа прописаны его отношения с соседями, нормы морали, государственное устройство и стиль одежды. Больше всего Talaslanta напоминает мир из рассказов Роберта Говарда — множество маленьких стран, каждая со своими секретами. Игровая механика проще, чем в D&D, но со своими нюансами. Очки жизни с ростом опыта персонажа не увеличиваются вообще. Любое действие может закончиться не только успехом или провалом, но и чем-то промежуточным (черта игр новой школы, что для хардбрейкера очень нетипично). Магия в игре оригинальная и довольно хардкорная. Все заклинания разделены на 12 школ (Атака, Воздух, Лечение и т.д.) и 11 подходов. Шаман и Картомансер исполнят один и тот же фокус по-разному. Уровень заклинаний условен: даже последний школяр может выпустить в недруга огненный шар 10 уровня, только вот при проверке колдовства уровень заклинания отнимется от броска, и вряд ли из этого выйдет что-то хорошее. Кстати, книги по Talaslanta распространяются в сети по свободной лицензии Creative Commons, правда, без перевода.

Ещё одна хорошая игра, сдвигающая механику D&D в другую культурную плоскость, — «**Лабиринты и Минотавры**». Как можно догадаться из названия, нам предлагается стать частью мифов Древней Греции, Египта и других великих держав времён античности и более ранних эпох. Колорит сохраняется во всём: даже класс Воина здесь называется Копьеносцем и подразумевает использование именно этого оружия в первую очередь. Впрочем, никто не мешает вам стать Варваром. А если хотите экзотики — Кентавром или Нимфой. Правила в целом повторяют классические редакции D&D с поправкой на эпоху. Так, можно довольно подробно воссоздать битву гладиаторов, марш македонской фаланги или гонку колесниц. Большая заслуга в популяризации этой системы принадлежит коллективу сайта «Штормовая башня» (stormtower.ru). Переведены все книги системы, регулярно появляются авторские дополнительные материалы. Все тексты распространяются бесплатно.

Вернёмся, наконец, к 13th Age. Перед нами — вольная интерпретация идей спорной четвёртой редакции D&D. «Четвёрка» раздели-

■ К Иконам 13th Age относят Короля-Лича, Золотого дракона, Эльфийскую королеву, Дьяволицу и Архимага. Всего их 13



ла сообщество надвое, большая часть не признала её, меньшая — оценила переработанный тактический бой (ставший похожим на сражения в MMORPG) и заклинания-приёмы для всех классов без исключения. 13th Age пытается сохранить эти плюсы и вернуть напрочь утерянные «четвёркой» повествовательные элементы. Мир новой игры оказался довольно стандартным, но подкупал сюжетными возможностями. Каждый персонаж со старта связан с сильными мира сего, Иконами. Он может быть посыльным Гномьего Короля или мстить Тёмному Чемпиону за сожжение деревни, и эти связи — не просто строчки на листе персонажа, а характеристики, способные повлиять на других героев. Каждый магический предмет — личность со своим характером, к которому нужно приноровиться. И если нацепить их на себя слишком много, то такие артефакты могут взять над героем верх. Орочьи браслеты потянут в драку, а гномий топор приведёт владельца в ближайший трактир. Классы копируют стандартные, но выполнены в оригинальном ключе: по возрастанию сложности. Варвар умеет бить и... бить в ярости. Вору уже доступны более хитрые манёвры, а при выборе заклинаний для волшебника придётся как следует поломать голову. Тем более что при должном рвении любое из них можно превратить в ритуал — и повлиять на расклад сил во всём мире. Одну из главных проблем «четвёрки» — затянутость самой заурядной стычки — «13-я эпоха» решает с помощью кубика эскалации. Каждый раунд броски всех участников конфликта получают медленно растущий бонус. Система поощряет творчество, и как ведущий, так и игроки вольны изгибать сюжет в любую сторону и даже вводить новые Иконы. Дополнение 13 True Ways добавляет 6 новых классов для продвинутых игроков и сообщает массу фактов об игровой вселенной.

* * *

Цикл жизни у настольных ролевых игр значительно дольше, чем у компьютерных. Удачные модули переписывают под актуальные системы, на сеттинги натягивают свежую механику — и новинка готова. Поэтому не спешите навешивать ярлыки: старая игра — не значит плохая. В тени популярных систем, D&D, GURPS, Savage Worlds живут и развиваются игры меньшего масштаба, достойные вашего внимания.



■ Обложка к дополнению 13 True Ways



«Главное – сделать игру, в которую интересно играть не только нам самим»

БЕСЕДА С СОЗДАТЕЛЯМИ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ MASTER OF ORION

Master of Orion – культовая компьютерная космическая стратегия, которая покорила сердца игроков в далёком 1993-м. Много воды с тех пор утекло, и совсем недавно серия возродилась усилиями знаменитой белорусской компании Wargaming.net. На волне интереса геймеров появилась и одноимённая настольная игра, причём за авторством отечественных разработчиков – Игоря Склюева и Екатерины Горн.

Игра пользовалась успехом среди посетителей московского фестиваля настольных игр «Игрокон». Нет сомнений, что успехом Master of Orion отчасти обязан узнаваемому бренду и знакомому многим миру. Но не все знают, что разработка настольной игры шла более трёх лет под рабочим названием Kepler-186f. О том, что же происходило всё это время и как выглядит процесс разработки игры с самого нуля, мы узнаем из уст самих авторов.

Расскажите немного о себе.

Екатерина Горн: После такого вопроса я сразу вспоминаю о работе. Так вот, я работаю графическим дизайнером, а Игорь – программист.

Игорь Склюев: Я родился в Братске, во время учёбы переехал в Новосибирск. Зарабатываю тем, что программирую в 2ГИС, развлекаюсь тем, что играю в рока и в настолки.

Играете в настолки? Вот мы вас и раскрыли! Как вы увлеклись настольными играми и с чего начался ваш путь как создателей игр?

Игорь: Настольными играми я увлекаюсь довольно давно. Серьёзно играл в шахматы, даже участвовал в соревнованиях. С современными настолками познакомился уже будучи студентом. Сейчас не вспомню, что было первым, но помню, что играли в «Манчкина», Magic: The Gathering, Warcraft: The Board Game от FFG.

Собственные разработки появились спонтанно. Было время, когда мы каждые выход-

ные проводили в клубе настольных игр, организовывали турниры по Warhammer: Invasion и просто играли в своё удовольствие. Потом возникла идея попробовать сделать игру. Я придумывал механику, Катя делала дизайн. Так родилась разработка под названием «Древний портал», и с ней я выиграл КОРНИ (Конкурс оригинальных разработок настольных игр – прим. МирФ). После получения денежного приза появилась уверенность, что мы сможем делать и другие игры.

Екатерина: В мир настольных игр меня привёл Игорь. Дома у нас большая коллекция настолок на любой вкус и цвет – и простенькие абстракты, и сложные игры вроде StarCraft. Кроме этого, в Новосибирске есть сообщество игроков, с которыми мы разделяем хорошую традицию – собираться вместе и играть на различных кемпах, выездах, конвентах.

С первого проекта ваш творческий путь начался как дуэт автора и дизайнера?

Игорь: Да, но сейчас уже не так. Над Master of Orion мы работали вместе, и теперь в проекте нельзя выделить вклад каждого из нас.

Екатерина: Ну и вместе работа получается гораздо более продуктивной.

С чего обычно начинается новый игровой проект? Какие цели вы ставите перед собой?

Екатерина: В основном у нас нет какой-то определённой цели. Мы делаем то, что, как мы думаем, у нас хорошо получается. Конечно, всегда есть некая центральная идея, которой не было ранее в других проектах, и мы пытаемся претворить эту идею в жизнь. Мы считаем, что таким образом у нас получится сделать что-то уникальное.

Игорь: Новый игровой проект начинается с выбора центральной идеи: это может быть тема или механика. Далее следуют обсуждения возможных реализаций в отдельной игре или в качестве механики для одного из рабочих концептов.

Хотя мы не ставим первоочерёдной цели заработать на игре, мы всё же мониторим рынок и анализируем возможности отечественных издательств. Поэтому мы не берёмся за заведомо неподъёмные по нашему мнению проекты. Главная цель — сделать настолько хорошую игру, чтобы в неё было интересно играть не только нам самим.

Екатерина: Так и есть, но начинаем мы делать как для себя.

Как у вас построен процесс разработки?

Игорь: Обычно процесс выглядит так: есть идея, мы собираемся вечером и начинаем брейнштормить, записывая приходящие мысли, затем из этого потока выбираем самое удачное — так формируется образ центральной механики. Если вырисовывающаяся на салфетках картина выглядит интересно, концентрируемся на проработке деталей. Когда появляется уверенное понимание, как игра должна работать, Катя рисует первый прототип. А затем начинается самая рутинная часть — из множества итераций довести концепт до ума. На данный момент на таком раннем этапе мы свернули уже три проекта, но разные оставшиеся от них механики дожидаются своего часа.

Екатерина: В разработке всегда начинать нужно с малого. Поэтому сначала мы садимся за общий движок и обкатываем центральную механику. Смотрим, играбельно ли это в принципе или нет. Мы устраиваем некий мозговой штурм. Думаем, как можно развить идею, собираем критику, накидываем новые, обсуждаем пути решения тех или иных моментов. Бывает, что мы в восторге от придуманной концепции, но она оказывается неиграбельной уже на следующий день, когда мы садимся и разыгрываем пару ходов. В таком случае возвращаемся к обсуждениям в новой итерации, и так до тех пор, пока результат не станет удовлетворительным.

Вы проводите публичное тестирование? Привлекаете кого-то из игрового сообщества для помощи или консультации?

Игорь: Нам очень сильно помогали и помогают ребята из ГРАНИ (Гильдия разработчиков

настольных игр — прим. МирФ), особенно московская ячейка во главе с Ташей Тележкиной. Помогают буквально во всём: в вычитке правил, в тестировании, в сборе отзывов по общим ощущениям от игры.

Екатерина: Помимо тестов друг с другом, в качестве первых «жертв» мы привлекаем друзей и знакомых в Новосибирске. Первые прототипы, которые, как нам кажется, можно показывать людям, мы показываем им.

Далеко не каждый согласится играть в сырую версию игры, поэтому такие отзывы для нас особенно ценные, так как показывают реальное положение вещей.

Игорь: Очень важно лично находиться на тестах и смотреть, как люди играют в твою игру. Только так можно узнать, что и где работает не так, как должно. После заочной партии не все могут сформулировать, что понравилось, а что нет. А когда сидишь рядом, получаешь гораздо больше информации.

Как вы выбираете сеттинг? Master of Orion начинался как Kepler-186f и, несмотря на обречение деталями, всё же сохранил первоначальную тему развития космической цивилизации.

Екатерина: Сеттинг обычно подбирается самый подходящий по смыслу, единственное, что нам надоело, — это фэнтези с эльфами и орками. Вообще мы считаем, что главное — механика, а вовсе не сеттинг. А космическая тема нам просто близка и интересна.

Игорь: Тогда мы хотели сделать игру про космос. Катя сильно увлекалась этим, а я сам

■ Тестирование Master of Orion в издательстве Hobby World



перечитал к тому моменту много фантастики — от Брэдли до Берроуза. Технически Master of Orion — это игра про противостояние цивилизаций, не обязательно в космосе. Нередко сеттинг эволюционирует вместе с игрой. К примеру, сейчас мы работаем над двумя играми, одна из которых будет в стимпанке, но обе «выросли» из одной игры про викингов. Бывает, во время работы понимаешь, что выбранный сеттинг плохо вяжется с игровыми механиками, и в таком случае мир меняется под них.

Можно чуть подробнее о текущих проектах?

Игорь: Обе игры пока ещё очень сырые, но надеемся весной показать их на «Граниконе». Это будут игры с полем и большим количеством компонентов. В центре первой — нестандартный взгляд на механику контроля территорий, а вторая планируется как гибрид еврогейма с боёвкой на картах.

В принципе я бы хотел поработать и с мини-проектами, но пока сильнее вдохновляет «большая форма».

По опыту с Master of Orion, сколько времени уходит на подготовку игры к печати издателем и сколько проходит от идеи до релиза?

Игорь: «Орион» — достаточно сложный проект, в нём много карточных механик, которые непросто балансировать. По сути, это наш дебютный проект, в котором мы пробовали очень многое, от чего сейчас отказались бы сразу, и это существенно замедляло раз-

работку. Всего от идеи до прилавка прошло около трёх лет, из них почти год заняли тесты в издательстве и отрисовка иллюстраций.

Вы участвовали в процессе разработки оформления?

Екатерина: Нам показывали некоторые этапы работы, первоначальные концепты и спрашивали нашего мнения.

Игорь: Лицензированный сеттинг означает, что никто не позволит легко вносить изменения, так как по каждому моменту достаточно много согласований. Тогда как механику можно было менять как угодно.

Кроме оформления, насколько сильно игра изменилась во время работы издателя?

Екатерина: В механике ничего не менялось без нашего ведома. В издательстве было проведено около 150 тестов, всё балансировалось на совесть. Если при тестировании возникали какие-то спорные моменты, то мы уже у себя дома прорабатывали эти моменты и возвращали доработанную игру.

Игорь: Расы мы не планировали изначально, а добавили после того, как узнали о сеттинге. Вообще все изменения в механике и балансе проходили через нас, издатель сам ничего не менял. В Hobby World хорошо поставлен процесс тестирования, для этого есть группа, которая предоставляла нам подробную статистику с информацией о том, какая карта игралась, сколько очков заработали игроки, как часто выбирают ту или иную расу или советника. На основании собранной статистики мы вносили изменения и снова отправляли издателю. Самая сложная работа у нас началась, когда игра ушла в издательство и были поставлены более жёсткие сроки.

Что, по-вашему, следует знать авторам настольных игр о работе с издателями, и к чему им нужно быть готовыми?

Игорь: Нужно быть готовым договариваться и идти на компромиссы. К издательству следует относиться как к партнёру, с которым вы вместе делаете хитовую игру. Издатель вовсе не злой дядька, мечтающий испортить ваше гениальное изобретение. Он стремится получить продукт, который будет востребованным на рынке.

Из советов — на мой взгляд, стоит заключать договор только на основе роялти и с ограниченным сроком действия. Если игра окажется не изданной к концу срока, вы сможете попробовать договориться с другим издательством.

Екатерина: Зависит от компании, но следует помнить, что вы работаете в первую очередь с людьми. Прислушивайтесь к мнению других и не забывайте отстаивать своё, если можете его обосновать.

Участие в конкурсах и выставках помогает в развитии проекта?

Игорь: Конечно. Выставка — это всегда фидбек и тесты, которых не может быть слишком много. Поэтому многие из гик-тусовки знали проект Kepler задолго до того, как он стал «Орионом».

■ Екатерина и Игорь на официальной презентации игры на московском фестивале «Игрокон»



Екатерина: Когда разрабатываешь игру, очень важно показывать её людям, ведь эти люди — её потенциальные игроки. Не стоит бояться критики: даже если вашу игру не оценят по достоинству, это очень полезный опыт и взгляд со стороны.

Как прошли презентация и общение с публикой на прошедшем «Игроконе»?

Игорь: Очень классно, но непросто, у нас даже не было времени поесть. Нам выделили стенд, девушку-косплеера и два демо-стола, которых всё время не хватало. Потом принесли третий, а люди всё шли и шли без остановки. Партия доигрывалась, и тут же за стол садились новые игроки. Чуть позже они возвращались с коробками — за автографами. И это длилось целых два дня. По нашей информации, на мероприятии было ещё около дюжины открытых коробок, но они стабильно были заняты.

Екатерина: На «Игроконе» всё было отлично. Было приятно видеть столь много заинтересованных нашей игрой. На протяжении двух дней мы беспрестанно играли с посетителями, иногда возникали очереди из желающих поиграть.

Вы упомянули вашу большую игровую коллекцию. В какие настолки вы предпочитаете играть?

Игорь: Моя горячая любовь — это X-Wing. Я просто не смогу остановиться, пока не куплю все эти дорожные кораблики! Кроме этого, мы любим сложные игры: StarCraft, Spartacus, Warhammer: Invasion, карточную «Игру престолов», недавно новое издание «Агриколы» приехало, а ещё нам нравится Descent. В последнее время мы переключились на локализации, а новинки у нас друзья покупают. Как и многим другим, нам интересна будущая локализация Terraforming Mars.

Екатерина: Лично у меня в разное время были разные предпочтения, но для себя выделила несколько игр, которые остаются в топе: StarCraft и «Игра престолов» — обе довольно конфликтные и создают насыщенные игровые партии. В Master of Orion мне, наверное, никогда не надоест играть. С недавнего времени тоже нравится X-Wing.

С такими предпочтениями Master of Orion, вероятно, выполняет у вас роль быстрой и лёгкой игры?

Игорь: Скорее, это игра, за партией в которую можно отдохнуть после работы.

Екатерина: Master of Orion, безусловно, немного полегче, но геймплей сильно зависит от опыта игроков и позволяет играть довольно жёстко.

Игорь: Мы планируем разработать дополнение, как минимум для себя. В этом дополнении собираемся обострить игру специально для гиков.

Чем, кроме настолок, вы увлекаетесь в свободное время?

Игорь: Мой большой проект — это рок-группа, которой в этом году уже почти восемь лет. Мы довольно часто выступаем и много ездим по Сибири, у нас есть своя публика, но с рок-музыкой сейчас всё равно нелегко приходится.

Екатерина: Я увлекаюсь другими играми, компьютерными.

Пожелайте что-нибудь авторам настольных игр.

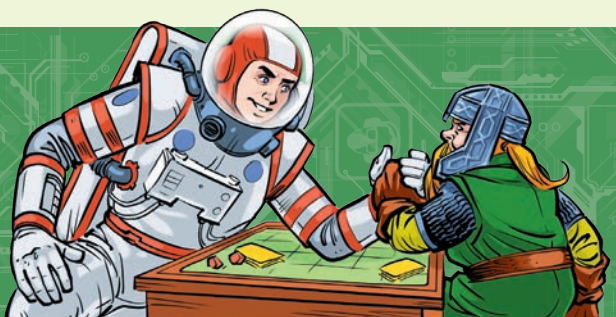
Екатерина: Не останавливаться на достигнутом. Далеко не каждый может заниматься разработкой настолок: это требует сил больше, чем это может показаться на первый взгляд. Многие опускают руки после первых неудач, а то и вовсе бросают дело на полпути. Я считаю, что неудачи и трудности — не повод бросать работу, ведь через подобное проходят абсолютно все разработчики, важно просто пройти немного дальше. И увидеть, что хорошо сделанный результат стоил всех приложенных усилий.

Игорь: Когда у меня на концертах интервью берут, часто спрашивают: «Что вы можете пожелать молодым исполнителям?», на что я отвечаю «Займитесь чем-то другим». Разработка настольных игр — очень сложная и неблагодарная сфера. Если вы можете этим не заниматься, лучше даже не начинать. Но если вы просыпаетесь по ночам от того, что вам пришла в голову гениальная идея, или постоянно продумываете механику новой боёвки в автобусе, тогда... Изучайте матчасть, играйте как можно больше, анализируйте успешные и не очень игры и доводите разработку до конца. Это самое сложное, но одна законченная и/или изданная игра, пусть даже не самая хитовая, в 100500 раз лучше гениальной и не вышедшей. ♪



■ Прототип Master of Orion в те времена, когда он ещё назывался Kepler-186f

Лучшие настольные игры



Текст: Павел Ильин



Жанр: экономическая стратегия, гонка за очками

Авторы: Игорь Склоев, Екатерина Горн

Художники: Александр Шалдин, Сергей Дулин

Издатель: Hobby World

Количество игроков: 2–4

Возраст игроков: от 12 лет

Длительность партии: 60–90 минут

Похоже на:
The New Era (2011)
Race for the Galaxy (2007)

Master of Orion: Настольная игра

Наконец-то до издания добрался и самый многообещающий прототип под названием «Кеплер» — разноплановая экономическая стратегия, вдохновлённая неизданной у нас Glory to Rome. Усилиями Hobby World и Wargaming.net «Кеплер» обрёл новое имя — имя знаменитой компьютерной космической стратегии.

Похоже, прошло то время, когда игра от «отечественного производителя» означала очередной карточный филлер. Master of Orion хочется сравнить уже не с «Зельевареньем» или «Завриками», а с серьёзными, проверенным временем зарубежными играми вроде Race for the Galaxy, «Поселенцев» и Eminent Domain. Причём сравнение с последней «Орион» выигрывает по всем параметрам. Правила не предлагают оригинальных механик, но используют уже привычные очень элегантно. Да порог вхождения тут гораздо ниже, чем у идейных вдохновителей.

На протяжении восьми раундов (более чем достаточно для развития галактической империи) вам предстоит строить, воевать и путать карты соперникам. У каждого игрока есть планшет, на котором отмечаются деревянными кубиками имеющиеся ресурсы: продовольствие, флот и уровень производства. Чем больше ресурсов получит игрок в начале раунда, тем больше кубиков действий ему достанется. Достигнув значения «7» на любом из трёх треков, вы сможете делать целых пять ходов за раунд, но мораль ваших людей понизится. За неё отвечает четвёртый ресурс, лояльность, который отмечен на шкале слева. Настроение подданных падает и после атак противника, причём чересчур низкие значения «выключают» самые мощные карты. На этом участие вашего населения в игре заканчивается, фишек рабочих и выбора персонажей в игре нет.

Получив кубики действий, игроки могут развивать свои империи. За один кубик можно набрать карт в руку из общей колоды, построить (оплатить и выложить на стол) одну из них, поднять настроение своим подданным, набрать немного ресурсов или

поменять их по

стоянному курсу.

Некоторые постройки

ки открывают новые действия (активация таких способностей тоже требует хода и траты кубика), но место под карты ограничено — все они должны поместиться в четыре стопки-системы, причём работать будут способности только недавно возведённых построек. Остальные продолжают приносить продовольствие и другие ресурсы, но и только. Решать, какими преимуществами пожертвовать, приходится уже в третьем-четвёртом раунде.

Не все постройки нужно активировать — некоторые приносят пользу сразу или увеличивают эффективность других действий. Больше всего в колоде улучшений для атак: дополнительные карты, победные очки с каждым рейдом, удвоенный моральный урон, приток ресурсов. Но баланс между мирной и военной стратегией выдержан. Вернее даже, таких стратегий тут нет — опытный игрок просто будет отталкиваться от пришедших на руку карт. Чтобы объявить атаку, нужно сравниться на треке флота с соперником, а за это время враг наверняка поднимет свою экономику. Например, выстроит в системе длинную цепочку с «Планетарным суперкомпьютером» и будет получать 5 победных очков за каждую активацию.

Вообще, взаимодействия в Master of Orion гораздо больше, чем у соседей по жанру. Мало копаться в своём планшете и следить за вражеским флотом. Есть немало способов повлиять на чужую империю. «Десантный корабль» отправит под низ стопки лучшую карту системы, «Лагерь шпионов» разлучит с полезным советником, а «Линкор» заблокирует на время часть игровых действий. При этом игроки могут нанести друг другу только не прямой урон — на ресурсы и победные очки покуситься нельзя. Хотя и такая агрессия уже не позволяет однозначно отнести игру к еврошколе.

Master of Orion — это отечественная настольная игра, которой можно гордиться. Достаточно глубокая и в то же время доступная новичкам. Ориентированная на развитие экономики, но в меру конфликтная. Не просто эксплуатирует известный бренд, а продолжает его идеи. Если «Стальная арена» не успеет появиться на полках к декабрю, лучшая отечественная игра года нам уже известна.



ИТОГ

УДАЧНО

- ВАЖНЫЕ РЕШЕНИЯ КАЖДЫЙ ХОД
- УДАЧНАЯ МЕХАНИКА ВОЙНЫ
- БЫСТРЫЕ И ИНТЕРЕСНЫЕ ПАРТИИ

НЕУДАЧНО

- ВСЁ-ТАКИ НЕ 4Х
- ТРУДНО ПОМЕШАТЬ ЛИДЕРУ БЕЗ НУЖНЫХ КАРТ

ОЦЕНКА МФ

9

отлично





Жанр: стратегия
Автор: Филипп Кейарт
Художник: Мигель Коимбра
Издатель: Days of Wonders
Издатель в России: Hobby World
Количество игроков: 2–5
Возраст игроков: от 8 лет
Длительность партии: 30–60 минут
Похоже на: El Grande (1995) Kingdom Builder (2011)

Small World

Только кажется, что мир огромен. Наступает момент, когда множеству фэнтезийных народов становится тесно на этом небольшом клочке земли. И тогда империи, росшие много веков, сталкиваются. Начинается война за свободное пространство.

«Маленький мир» с момента первого издания в 2009 году собрал немало премий и традиционно входит в списки самых популярных настольных игр. Секрет успеха кроется в оригинальных комбинациях игровых народов и уникальных способностей, которые сохраняют интерес к игре после множества партий. На Западе игра выдержала немало переизданий, но у нас официально вышла только сейчас.

Игроки Small World вживаются в роль правителей сказочных народов, которым предстоит заниматься строительством и развитием своих империй. В первом раунде нужно выбрать комбинацию из двух базовых жетонов: знамени (народа) и способности, которыми и предстоит действовать во время последующих ходов. Комбинации знамён и способностей народов (Стойкие Амазонки, Учёные Упыри, Мирные Скелеты, Водные Крысолуды) не просто служат для косметических изменений, но и нередко значительно меняют стиль игры, преподнося игрокам новый опыт.

Игра длится не более 10 раундов — это зависит от количества играющих. Цели предельно просты и понятны: заработать как можно больше монет и завоевать побольше земель, регулярно приносящих те самые монеты.

Действия игроков сводятся к первому захвату, захвату и последнему захвату — вот так категорично. На всё про всё у каждого игрока есть горстка жетонов, с помощью которых он и будет устанавливать контроль над сказочными землями. Захватить регион несложно, достаточно выложить на него свои жетоны. Важно помнить, что для успеха требуются 2 базовых жетона народа и по одному дополнительному жетону для преодоления трудностей в регионе: крепостей, гор, троллей пещеры, забытого племени.

Если другой игрок захватывает ваш регион, вы теряете один из жетонов (он возвращается в коробку), а вы выводите оттуда войска и распределяете их по любым другим своим регионам.

Когда у активного игрока остаётся один незадействованный жетон, а жажда захватчика ещё не утолена, он может осуществить послед-

ний захват, бросив кубик, который и решит исход вторжения. В случае провала жетон просто размещается в любой из уже занятых игроком регионов. В конце хода игроки собирают дань в размере 1 монеты с каждого подконтрольного региона и отправляются праздновать достижения в столицу своей маленькой империи, пока снова не наступит их очередь ходить.

Если игрок считает свой народ недостаточным эффективным, он может привести его в упадок и уже на следующем ходу выбрать новую комбинацию жетона способности и знамени народа из доступных на столе. Но предыдущий народ не уходит с поля, а остаётся, сохранив по одному жетону в каждом занимаемом регионе. При этом все жетоны народа вместе со знаменем у игрока переворачиваются на неактивную сторону. У каждого игрока на поле может быть только один народ в упадке, который продолжит приносить золотые монеты и препятствовать захватчикам.

Не обошлось без недостатков. В силу простоты правил игровой процесс может показаться слегка монотонным. Даже бои здесь упрощены и сведены к практически полностью предсказуемому расчёту. И это при том, что партии длятся максимум час!

Зато отечественная локализация радует качеством перевода и стилизации, а также компонентами, которые практически не уступают оригиналу в исполнении. Более того, издатель не поспешил и включил в русскую версию жетонов народов, снабжённым вкладышем для жетонов народов, снабжённым вкладышем для собственной защитной крышки. Удобно и практично: все компоненты не разлетятся внутри просторной коробки с игрой.



ИТОГ

Относительно недолгие партии, простые правила, яркое и выразительное оформление, а также занятая комбинаторика при генерации игровых народов обеспечивают игре успех как у гиков, ценящих динамичность геймплея, так и у неискушённых игроков.

УДАЧНО

- НЕДОЛГИЕ ПАРТИИ
- ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА
- ЯРКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
- ИНТЕРЕСНЫЕ СОЧЕТАНИЯ СВОЙСТВ НАРОДОВ

НЕУДАЧНО

- НЕБОЛЬШАЯ МОНОТОННОСТЬ ГЕЙМПЛЕЯ
- ПРАКТИЧЕСКИ ПОЛНАЯ ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ИСХОДА БОЕВ

ОЦЕНКА МФ
хорошо

8





Редактор: Александр Гагинский

ЗА МЕСЯЦ ПОСМОТРЕЛ:

Вор и сапожник (1993)

Мультфильм снимали тридцать лет, испортили на монтаже, он провалился в прокате, а потом фанаты по крупницам восстанавливали, как он должен выглядеть. История фильма интереснее, чем он сам. Я смотрел, ломая глаза, «режиссёрскую» версию с недоснятыми сценами, и оно того не стоило — не такой уж это шедевр.

ВРАТА МИРОВ

Я не люблю конвенты: на них слишком шумно, слишкомлюдно и не всегда интересно. Но именно они объединяют фэндом, дают ему чувство общности. На конвентах можно встретить людей, которые любят то же, что и ты, и пообщаться с ними. И, что куда ценнее, встретиться с создателями тех вещей, от которых ты фанатеешь — режиссёрами, актёрами, писателями. По крайней мере, так должно быть в идеале. Но мы-то живём в России, у нас своя специфика.

Конечно, организаторы Comic-Con Russia стараются как могут. В этом году, к примеру, они привезли самого Нэйтана Филлиона. Но всякий раз таких звёзд оказывается одна-две штуки. Пробыться к ним нереально — из-за наплыва желающих на встречу с гостем нужно покупать специальный билет. А недавно в Берлине прошёл первый Comic Con, на котором побывала наш корреспондент Дарья Буданова. И вдруг оказалось, что в Германию актёры ездят куда охотнее. Кристофер Ламберт, Кристофер Ллойд, Роберт Инглунд, Фамке Янссен, Сильвестр Маккой — многие из гостей этого фестиваля, попади они на московский Comic-Con, считались бы гвоздём программы.

Увы, всё решают деньги. Актёры едут туда, где выгодно рекламировать их новые проекты. Из-за курса валют Россия сейчас уже не такой выгодный рынок для производителей, как года три назад. Даже Германия с её куда меньшим населением приносит в прокате больше сборов в переводе на доллары. Ну а сериалы у нас большинство привыкло смотреть бесплатно, качая с торрентов. Есть надежда, что ситуация понемногу исправится: уже появляются онлайн-кинотеатры, сервисы типа «Амедиатеки», где сериалы показывают легально. А пока — довольствуемся тем, что в России хоть что-то своё снимают.

Текст и фотографии: Дарья Буданова

German Comic Con: о чём говорили гости

Первый берлинский Comic Con оказался европейски сдержанным. И всё же на него стоило заглянуть. Причина — потрясающий список приглашённых звёзд, которые с готовностью делились историями со съёмок и личными переживаниями.

Немцы поспешили на привычные развлечения: не было трейлеров, презентаций и настолок, разве что дали поиграть в Final Fantasy XIV и пару олдскульных игр. Зато фанаты смогли задать кумирам самые волнующие вопросы, а это уже бесценно. Ниже — краткий пересказ того, что рассказали звёзды.

СЕДЬМОЙ ДОКТОР И РАДАГАСТ

Сильвестр Маккой предстал перед публикой с тросточкой и в котелке и посчитал своим долгом лично подать микрофон каждому поклоннику. Маккой, подвижный и открытый, смотрит на мир глазами ребёнка

■ Маккой — это очаровательный ирландский джентльмен справа



и плюёт на формальности — этим он почти не отличается от своего персонажа Радагаста из «Хоббита». Сильвестр соскучился и по «Хоббиту», и по «Доктору Кто» (к слову, «докторов» среди косплееров было около двух десятков). На вопрос о любимом компаньоне Маккой не ответил, зато сказал, что работать с Йеном Маккелленом — настоящее удовольствие, и он надеется ещё не раз пересечься с ним на одной площадке.

БОГИНЯ ТЕЛЕКИНЕЗА

Фамке Янссен, Джин Грей из «Людей Икс», призналась, что была бы рада вернуться к этой роли. А на провокационный вопрос о том, с кем приятнее целоваться: с Хью Джекманом (Росомахой) или с Джеймсом Марсденом (Циклопом), — ответила, что коллеги по площадке настолько замечательные, что она перечеловала бы всех.

Также Фамке рассказала о своей роли в сериале «Части тела» (*осторожно, дальше спойлер!*). За пару недель до съёмок финала сценаристы загорелись безумной идеей: а давайте Эва, сексуальная героиня Фамке, окажется бывшим мужчиной! И хотя весь сезон Янссен отыгрывала женщину, решение идеально вписалось в сериал, где так много непредвиденных, а то и абсурдных поворотов.

СПУТНИЦА ДОКТОРА

Билли Пайпер, сыгравшая компаньонку Доктора Кто, любила на съёмках наблюдать за актёром, игравшим инопланетянина из расы удов. В перерывах между дублями он, не снимая маски с щупальцами, отдыхал с чашечкой кофе или сигаретой. Зрелище было настолько абсурдное, что и сейчас воспоминания о нём вызывают у Билли приступы смеха. Редкие свободные минуты актриса проводит с детьми, а вечерами мечтает стать капитаном Джеком Воробьём.



БЕССМЕРТНЫЙ ГОРЕЦ

В этом году фэнтези-боевику «Горец» исполняется 30 лет, но его по-прежнему смотрят и пересматривают. Кристофер Ламберт, сыгравший бессмертного шотландца Коннора Маклауда, поностальгировал по старым фильмам и великим режиссёрам. По его словам, компьютерная графика, какой бы реалистичной она ни была, не сможет затмить естественные пейзажи и игру талантливых актёров. Технологии не в силах вернуть в режиссёрское кресло Альфреда Хичкока или Стэнли Кубрика.

Кристофер философски подходит к бессмертию: даже если всё потеряно, а смерть близких неизбежна, нужно продолжать бороться и радоваться каждому дню, не оглядываясь на прошлое. Даже для бессмертного важнее всего жить настоящим. Как и его герой, актёр не любит грязный и перенаселённый Нью-Йорк, а вот зелёные холмы Шотландии ему по душе.

Ламберт, француз по происхождению, рассказал, что в начале карьеры его английский звучал забавно. Но горцу необычный акцент оказался на руку: он же путешественник, повидал многие страны. Сейчас Ламберт не чувствует себя ни американцем, ни французом; он живёт в самолёте, узнает экзотические культуры, новых людей, и ему это нравится.

ФРЕДДИ КРЮГЕР

Роберт Инглунд, ночной кошмар детей восьмидесятых («Кошмар на улице Вязов»), оказался приятным собеседником. Инглунд



■ Роберт Инглунд старается не выходить из образа

не раз бывал на Comic Con: в его первый визит в Сан-Диего в 1980-х там были только комиксы, а на последнем фестивале он уже сидел между Николь Кидман и Клайвом Оуэном.

Имя Роберта навсегда слилось с образом Фредди Крюгера, поэтому его редко узнают на улицах. Впрочем, актёр шутит, что в последнее время (ему почти 70!) он стал напоминать старину Фредди даже без грима. Не так давно Крюгер напомнил о себе ремейком, но Инглунд считает, что его сняли слишком рано: зрители ещё не успели соскучиться. Его позабавило, что ляпы вроде носа Фредди, вопреки законам физики уцелевшего в огне, перекочевали и в новую картину.

ДОК БРАУН ИЗ «НАЗАД В БУДУЩЕЕ»

Самым именитым гостем Comic Con стал легендарный Кристофер Ллойд, более известный как Док Эммет Браун («Назад в будущее»). Беседовал с мистером Ллойдом актёр Грег Гранберг («Стартрек», «Герои»), настоящий фанат фантастических фильмов и комиксов.

Ллойд доволен наследием трилогии «Назад в будущее» хотя бы потому, что ещё в 1980-е молодёжь благодаря фильмам заинтересовалась физикой и инженерным делом. Сам актёр, в отличие от Дока, не так подкован в науках, но любит почитать книги по механике. Любимая часть Ллойда — третья. Во-первых, это вестерн, во-вторых — логическое завершение истории, и, наконец, у Дока появилась девушка!

Будь у Ллойда машина времени, он бы бережно хранил её в гараже. Только сгонял бы разок на 700 лет вперёд — посмотреть, как изменятся современные технологии, а ещё на несколько тысяч лет в прошлое — понаблюдать, как люди начинают выстраивать свой быт.

* * *

В отношении гостей берлинский Comic Con удался на славу — российскому брату стоит взять с него пример. А к следующему году немцы, быть может, подтянут косплей и добавят бесконечные магазинчики презентациями новых фильмов. Тогда конвент доберётся до высокой планки, установленной Сан-Диего, и за впечатлениями не придётся далеко ехать.

■ Герой нашего детства — Кристофер Ллойд





КОРПОРАЦИИ УБИЙЦ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ АССАСИНЫ

Ассасины... Этот шипяще-зловещий термин хорошо знаком почитателям фантастики и обозначает особую категорию наёмных убийц. Не примитивных душегубов, которые под покровом ночи вершат «мокрые дела» за долю малую, а высокочеловеческих киллеров, состоящих в профессиональных союзах и гильдиях. С наиболее известными организациями фантастических ассасинов мы сегодня и познакомимся.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

На Западе термин «ассасин» долго был синонимом наёмного убийцы вообще. Ныне так называют киллеров, работающих на регулярной основе или по идейным соображениям.

Изначально европейцы именовали ассасинами боевое крыло шиитской секты исмаилитов-низаритов, один из влиятельных членов которой, Хасан ибн Ас-Сабах, в конце XI века основал на персидских землях небольшое Аламутское государство. Мини-державка Ас-Сабаха, вошедшего в историю как Старец Горы, не имела сильной армии, а потому для укрепления власти и влияния Хасан использовал фанатиков-фидайинов (предшественников нынешних шахидов). Тайные исмаилиты внедрялись в разные слои общества соседних государств и принимали любые присяги, чтобы в нужный момент, получив приказ вождя, нанести удар. Жертвами исмаилитов стали визирь Сельджукидского султаната Низам аль-Мульк (1092), граф Раймунд Триполитский (1152), король Иерусалима Конрад Монферратский (1192) и десятки правителей помельче. А убитые за три века аристократы, купцы и прочие люди исчисляются многими тысячами.

В фидайины отбирали только молодых людей, от которых требовалось полностью разорвать племенные и семейные связи. В крепости Аламут была создана лучшая в мире школа по подготовке тайных агентов и убийц. «Курсантов» учили стрелять из лука, фехтовать, метать ножи, сражаться голыми руками, разбираться в ядах, искусству маскировки и перевоплощения. Изну-

рительными тренировками у них вырабатывали терпение и силу воли. После нескольких лет учёбы и промывания мозгов выпускники не знали страха и сомнений. Старец Горы для них был земным наместником Аллаха. Фидайины верили, что если погибнут, выполняя приказ вождя, то гарантированно попадут в рай.

В 1122 году аламутских фидайинов впервые назвали словом «хашишыйя», которое со временем прочно вошло в обиход. Хотя по звучанию слово напоминает о гашише (при подготовке фидайинов использовался наркотик — опиумный мак), на самом деле оно носит оскорбительный характер, означая «чёрнь». Именно арабское «хашишыйя» трансформировалось у европейцев в «ассасин».

Ассасины повлияли на множество тайных обществ не только Востока, но и Запада. По сходному принципу в католической церкви возникло общество иезуитов, немало у ассасинов почерпнули и христианские рыцарские ордены.

УБИЙЦЫ РАДИ НАЖИВЫ

Фантастические ассасины разнообразны. Большая часть таких организаций лишь зарабатывает деньги под девизом «ничего личного — просто бизнес». Удел таких союзов, гильдий и лиг профессиональных «мокрушников» — предоставление клиентам (будь то частные лица, правители или государства) разовых услуг по контракту в стиле «пришёл, увидел, убил». Но некоторые организации ассасинов «встроены» в общественный уклад и даже платят налоги...

ГИЛЬДИЯ УБИЙЦ АНК-МОРПОРКА

ОТКУДА: романы Терри Пратчетта о Плоском мире.

ШТАБ-КВАРТИРА: здание на улице Филигранной в Анк-Морпорке.

ДЕВИЗ: Nil Mortifi, Sine Lucre («Без Оплаты Нет Убийства»).

ДОСЬЕ: Крупнейшая организация убийц Плоского мира и престижное учебное заведение. Основана в 1512 году по анк-морпоркскому календарю рыцарем Жилем де Мёнфором, который, побывав в Клатче, впечатлился работой местных убийц и решил создать подобную организацию на родине. Наставников пригласили из Клатча, а первым директором Школы Джентльменов-убийц стал доктор Гийом де Шакал. С тех пор она считается лучшей школой в Анк-Морпорке. Туда легко поступить, но выпускной экзамен крайне сложен. Только один из пятнадцати учащихся становится наёмным убийцей.

Школа разделена на шестнадцать колледжей, названных в честь покровителей или опасных животных. Ранее в школу принимали только мужчин, но позже был открыт и женский колледж «Чёрной вдовы». В 1576 году школа была преобразована и получила название Королевской Гильдии Убийц (после революции упоминание короля убрали), а её глава стал членом Совета Гильдий.

КОДЕКС: Чтобы отличаться от обычных наёмников, Гильдия назначает очень высокие цены. Убийца забирает половину суммы, вторая идёт на нужды Гильдии. Если убийца гибнет на задании, его семья получает пенсию. Имя заказчика сохраняется в тайне. После убийства исполнитель обязан оставить на месте квитанцию. Запрещено принимать заказы на устранение тех, кто не может защищаться сам или нанять охрану. Гильдия также не одобряет убийств телохранителей и слуг. Недопустимо убивать без оплаты по личным или идейным причинам. Одеваются убийцы Гильдии элегантно, предпочитая чёрный цвет.

■ Герб, нагрудный знак и шарф Гильдии убийц



■ Лорд Хэвлор Витинари, патриций Анк-Морпорка — выдающийся выпускник школы Гильдии убийц



ГИЛЬДИЯ ОХОТНИКОВ ЗА ГОЛОВАМИ

ОТКУДА: книги, игры, комиксы из вселенной «Звёздных войн»

ШТАБ-КВАРТИРА: неизвестна.

ДЕВИЗ: «Республика может пасть. Империя способна возвыситься. Но Гильдия охотников за головами вечна».

ДОСЬЕ: Гильдия возникла в древние времена как профессиональный союз охотников за головами. Она состоит из десяти домов, каждый организован по своим правилам и имеет свой профиль. Например, дом Кримсон Нова охотится на джедаев, дом Тресарио преследует пиратов, а самый влиятельный дом Парамексор промышляет только заказными убийствами.

Мастер Гильдии играет роль третейского судьи и следит за соблюдением Кодекса. Нарушители лишаются лицензии Гильдии — и их работа затрудняется, ведь члены Гильдии получают заказы в первую очередь, ещё до официального объявления о розыске. Многие правительства имеют дело только с Гильдией, игнорируя вольных охотников, которым достаются лишь мелкие заказы. **КОДЕКС:** Главное правило Гильдии — «награда не стоит жизни». Охотник не должен чрезмерно рисковать ради выполнения заказа, ведь мёртвому деньги без надобности. Кроме того, запрещены убийства других членов Гильдии, вмешательство в задание коллеги и ликвидация пленников (а вот убить их при захвате можно).

■ Боба Фетт, легендарный член Гильдии охотников за головами



■ Основатели Гильдии охотников за головами



**МЕЖДУНАРОДНОЕ
КОНТРАКТНОЕ АГЕНТСТВО****ОТКУДА:** серия видеоигр Hitman.**ШТАБ-КВАРТИРА:** яхта Jean Danjou II, которая дрейфует в открытом море.**ДЕВИЗ:** Mercedes Letifer («Торговля смертью»).**ДОСЬЕ:** Всемирный консорциум наёмных убийц предлагает платные услуги по ликвидации высокопоставленных и богатых людей. В политике Агентство соблюдает нейтралитет, но тесно сотрудничает с ООН, выполняя функции её разведки. Кроме того, Агентство принимает заказы от спецслужб на устранение лидеров террористов или криминальных организаций.

Агентство использует структуру независимых ячеек, что ограждает руководство от прямого контакта с наёмниками. Доставку заказов берут на себя посредники, которые общаются с оперативниками по электронной почте. В руководство организации входят бизнесмены, торговцы оружием, мафиозные боссы. Возможно, подлинный организатор Агентства — правительство Дании.

КОДЕКС: Хотя деятельность Агентства носит преступный характер, оно не работает на террористов. Заказы от криминальных боссов принимаются только в случаях, когда мишенями служат преступники.

■ В гербе МКА зашифрован намёк на королевский дом Дании



■ Если вам не повезло стать мишенью МКА, то это будет последнее, что вы увидите в своей жизни...

**ЧЁРНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ****ОТКУДА:** манга Госё Аоямы «Детектив Конан» и аниме-экранизация.**ШТАБ-КВАРТИРА:** США.**ДЕВИЗ:** неизвестен.**ДОСЬЕ:** Международный мафиозный синдикат. Его глобальная цель неясна: возможно, это достижение бессмертия. Организация проводит дорогие научные исследования, деньги на которые зарабатывает за счёт убийств по контракту.

В организацию входят представители многих рас и наций, некоторые занимают высокое положение в правительствах и международном бизнесе. Оперативники хорошо подготовлены, умело владеют оружием, охотно используют яды и обладают повышенным болевым порогом. Все члены одеваются в чёрное и носят клички по названию спиртных напитков — кроме Босса, личность которого неизвестна. Для кодовых названий операций и проектов используются термины из классической (прежде всего, детективной) литературы.

КОДЕКС: Выполнение задания любой ценой, беспрекословное подчинение Боссу, сохранение своей причастности в тайне.

Организация беспощадно уничтожает даже своих членов, если возникает хоть малейшая угроза секретности.

КЛАН РУКИ

ОТКУДА: комиксы про Сорвиголову и Электру из вселенной Marvel.

ШТАБ-КВАРТИРА: Япония (Земля-616).

ДЕВИЗ: «Когда пять пальцев Руки объединяются для единой цели, Рука непобедима!».

ДОСЬЕ: Криминальный синдикат ниндзя, объединённых в 1588 году самураем Кагэнобу

■ Ниндзя Руки предпочитают алое — чтобы не было видно крови



Ёсиока. Кланом руководят пять Лордов — каждый командует отдельной «семьёй», расположенной на пяти крупнейших островах Японского архипелага.

В Японии Клан Руки поддерживает ультра-правые силы, пытающиеся вернуть страну на имперский путь развития. Однако Рука поставляет убийц и по всему миру — любому, кто готов заплатить. Члены клана блестяще владеют древними боевыми искусствами, предпочитают холодное оружие, но применяют и современные технологии. Высшие адепты клана также используют магию, с помощью которой способны убить человека, а затем воскресить его, сделав преданным зомби.

КОДЕКС: Члены клана придерживаются традиций ниндзя: слепая преданность господину и обязательное выполнение контракта. Одеваются они в алые тканые синоби-сёдзоку (костюм ниндзя) с маской и капюшоном.

УБИЙЦЫ ВО ИМЯ БОГА

Другая группа ассасинов — верующие. Они, конечно, тоже берут гонорары за свою работу, но убивают не ради наживы. Убийство для религиозных ассасинов — дело сакральное. Хотя у вождей таких группировок и культов могут быть на сей счёт особые соображения. А что думает «расходный материал» — да кого это волнует?

БЕЗЛИКИЕ

ОТКУДА: цикл романов Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени», телесериал «Игра престолов».

ШТАБ-КВАРТИРА: Чёрно-белый Дом — храм Многоликого.

ДЕВИЗ: «Все люди должны служить. Безликие больше всего».

ДОСЬЕ: Культ убийц из Вольного города Браавос зародился среди рабов Валирии. Безликие поклоняются Многоликому — богу смерти, который решает, кому жить, а кому

ООО «УБИЙСТВО»



Гильдии убийц бывают не только в фантастике. Ближе всего к такому «профсоюзу» подошла нью-йоркская банда Murder, Inc. («Корпорация убийств»). Она работала на итало-американскую и еврейскую мафию и в 1920-е — 1940-е совершила несколько сотен заказных убийств.

У истоков банды стояли гангстеры Лаки Лучано, Мейер Лански, Луис Бухальтер и Альберт Анастасия. Они играли роль посредников между мафиозными боссами и рядовыми убийцами. Жертвами чаще всего были бандиты, чем-то прогнавшие преступную элиту. Самая известная «мишень» группировки — убитый в 1935 году гангстер Артур Флегенхаймер, он же Голландец Шульц.

Название Murder Incorporated — неофициальное, его придумали журналисты из газеты New York World Telegram. Сами «ассасины» себя никак не обозначали. А боссы мафии называли их между собой «парни из Браунсвилла» (по имени одного из районов Бруклина).

В 1940 — 1941 годах за Murder, Inc. взялся прокурор Нью-Йорка Томас Дьюи. Его следователям удалось «расколоть» одного из боссов группировки Абрахама Рилса. Результатом стала серия арестов, и гильдия убийц прекратила своё существование. Впрочем, мафия осталась...

■ Гангстер Эйб Рилс помог разоблачить подельников, но до суда не дожил. Несмотря на полицейскую охрану, его выбросили из окна

■ Чёрно-белый
Дом — храм бога
смерти и штаб-
квартира Безликих



■ Железные
монеты
Безликих



умирать. Потому Безликие соглашаются убить любого, полагая, что заказное убийство — желание бога. Правда, за услуги они требуют огромное вознаграждение, но гарантируют выполнение заказа. Безликие владеют разным оружием, умело используют яды, но предпочитают, чтобы убийство выглядело как несчастный случай или мистическая тайна. Они способны менять внешность — возможно, с помощью особой магии иллюзий.

КОДЕКС: Безликие во всем руководствуются своими верованиями. Иногда без объяснения могут отказаться от контракта, но если заказ принят, ничто их не остановит. Убийства по личным причинам — ради выгоды, из ненависти или гнева, — Безликим запрещены.

ТЁМНОЕ БРАТСТВО

ОТКУДА: серия игр The Elder Scrolls.

ШТАБ-КВАРТИРА: регион Золотой берег.

ДЕВИЗ: неизвестен.

ДОСЬЕ: Тайная секта наёмных убийц отпочковалась от культа Мораг Тонг, практиковавшего ритуальные убийства. Основала Братство Мать Ночи, жрица бога ужаса Ситиса, но позже её титул стали носить все предводительницы секты. Цель Братства — служение Ситису, которому угоден хаос в мире людей. В организацию принимали только тех, кому убийство доставляет наслаждение. Руководил Братством совет под названием «Чёрная рука», состоящий из пяти старейшин-«пальцев». Главным был «большой палец», который телепатически получал команды от Матери Ночи.

По всему Тамриэлю создавались святилища, где готовили фанатичных убийц. В зените могущества Братство имело влияние во всех слоях общества. Но затем оно вступило в конфликт с Мораг Тонг, которых возмущало, что



■ На свод правил Тёмного Братства даже смотреть неприятно

«дети Матери Ночи» убивали за деньги, и война привела обе общины к упадку.

КОДЕКС: У Братства пять правил: не позорить Мать Ночи, не предавать, не отказываться от выполнения заказа, не воровать у членов Братства, не убивать их. Нарушителей кодекса выгоняли или убивали — в зависимости от степени вины.

УБИЙЦЫ ВО ИМЯ ПОРЯДКА

Наконец, настал черёд ассасинов, наиболее близких к историческому прототипу — боевикам Старца Горы. Убийство для этих головорезов — средство достижения целей, связанных с политикой: власть, мировое господство и прочие приятные мелочи. Иногда убивают и ради справедливого (по мнению ассасинов) устройства общества. Впрочем, убийцы во имя идеи мягкими и пушистыми от этого не становятся.

ЛИГА УБИЙЦ (ЛИГА ТЕНЕЙ)

ОТКУДА: комиксы, фильмы, игры о Бэтмене; телесериал «Стрела».

ШТАБ-КВАРТИРА: гора в Гималаях (варианты: тайный город Нанда Парбат в горной системе Гиндукуш, остров Бесконечности в Карибском море).

ДЕВИЗ: неизвестен.

ДОСЬЕ: По одним данным, Лига возникла в древности, около 3200 года до н.э., по другим — откололась от аламутских ассасинов в эпоху крестовых походов. Но её основателем неизменно называют выходца из Аравии по прозвищу Ра'с аль Гул («Голова Демона»), владеющего секретом бессмертия. Цель Лиги — тайное мировое господство, для достижения которого убийцы уничтожают людей, организации и целые государства. Лига приложила руку к падению Римской империи, устроила эпидемию чумы и Великий пожар в Лондоне, спровоцировала экономический кризис в Готэме. Ра'с аль Гул мечтает построить всемирную утопию, детали которой известны лишь ему, и для достижения цели готов на всё. А рядовые члены Лиги не задают вопросов — лишь слепо подчиняются.

В Лигу вступают бывшие солдаты, наёмники, киллеры, а иногда и обычные люди. Все они ненавидят общество и мечтают его «исправить». Впрочем, для пополнения финансов Лига не гнушается работать по найму. Чтобы стать членами Лиги, адепты проходят суровое обучение, которое переживают далеко не все. Кандидаты осваивают мастерство убийства, маскировки и обмана, у них вырабатывается фанатичная преданность вождю Лиги и его целям.

КОДЕКС: Жёсткий «кодекс чести», выработанный Ра'с аль Гулом, напоминает типичные правила ассасинов: без рассуждений выполнять приказы вождя и умереть по его воле. Нарушитель приговаривается к смерти.

Впрочем, правила не распространяются на «почётных» членов Лиги, которыми становятся нужные Ра'с аль Гулу люди. В разное время в Лигу входили Бэтмен, профессор Эбenezер Даррк, мастер боевых искусств Сэнсэй, наёмный убийца Дефстроук и тайный мститель Стрела. Члены Лиги привержены древним традициям и используют, как правило, средневековое оружие, но при необходимости не брезгают и современным.



■ Кольца власти главарей Спектра

СПЕКТР («ПРИЗРАК»)

ОТКУДА: романы Йена Флеминга о Джеймсе Бонде и их экранизации.

ШТАБ-КВАРТИРА: здание №136 на бульваре Хауссмана (Париж); безымянный остров в Карибском море; кратер в Сахаре (Марокко).

ДЕВИЗ: «Наша сила в нашем единстве» (предположительно).

ДОСЬЕ: Международная террористическая организация, название которой иногда расшифровывают как SPecial Executive for Counter-intelligence, Terrorism, Revenge and Extortion — «Специальная исполнительная власть по контрразведке, терроризму, мести и вымогательству». Группировка возникла в середине 1950-х по инициативе преступного гения Эрнста Ставро Блофельда.

Изначально Спектр был коммерческим предприятием с целью получения денег преступным путём и объединял известных криминальных авторитетов. Но долгосрочная стратегия Блофельда была направлена на мировое господство. С помощью насилия и террора организация разжигала противоречия между СССР и США. Среди масштабных операций Спектра — шантаж с помощью украденных ядерных боеголовок, похищение американского и советского космических кораблей; разработка биооружия, уничтожающего посевы пшеницы, и гигантского орбитального супер-лазера.

КОДЕКС: Спектр выстроен по правилам восточных мафиозных синдикатов вроде китайских триад с беспрекословным подчинением начальству. Высший совет Спектра состоял из двадцати одного члена, каждый из которых имел порядковый номер. №1 принадлежал Блофельду.

■ Живущие ради Ра'с аль Гула





■ Боевики
ГеноХарадан
в броне-невидимке

ГЕНОХАРАДАН

ОТКУДА: игра Star Wars: Knights of the Old Republic.

ШТАБ-КВАРТИРА: планета Тион (предположительно).

ДЕВИЗ: «Мы тень, тьма и ночь».

ДОСЬЕ: Тайная организация наёмных убийц возникла ещё в дореспубликанскую эпоху как секретная полиция тирана Ксима, правителя империи в звёздном скоплении Тион. После его гибели ГеноХарадан сохранилась как независимая гильдия наёмных убийц. Через полвека, уже при Старой Республике, один из Мастеров Гильдии решил использовать убийства для достижения политического влияния в Галактике. Постепенно ГеноХарадан превратились в группу искусных манипуляторов, которые действовали как убийцы на службе Республики, преследуя при этом собственные цели. Чтобы избежать концентрации власти в одних руках, руководство гильдии было реформировано, и ГеноХарадан возглавили четверо Смотрителей.

Располагая солидными финансами, ГеноХарадан вели научные разработки, что позволило создать ряд технологий для шпионажа и убийств. Самые известные — это сетчатая броня, отравленный клинок и силовые перчатки.

КОДЕКС: Главное правило — секретность. Публично члены гильдии имели статус вольных охотников за головами или наёмников. Обязательным условием для агента было не только уничтожить заказанную цель, но и переложить вину за это на кого-нибудь другого.

ОРДЕН АССАСИНОВ (БРАТСТВО АССАСИНОВ, КРУГ ЛИБЕРАЛОВ)

ОТКУДА: серия игр Assassin's Creed, романы и фильм.

ШТАБ-КВАРТИРА: Рим, позднее Дубай, Осака, секретный бункер в Норвегии.

ДЕВИЗ: «Ничто не истинно, всё дозволено».

ДОСЬЕ: Легенда гласит, что Братство основали Адам и Ева, укравшие



■ Великие ассасины — борцы за свободу

Яблоко Эдема. Сын основателей Каин убил брата Авеля, желая заполучить Частицу Эдема, и создал свою организацию, Орден тамплиеров, которые стали заклятыми врагами ассасинов.

В отличие от прочих организаций, которые так или иначе служат злу, Братство ассасинов сражается за свободу. Цель ассасинов — индивидуальная свобода и прогресс человечества. Для этих целей Братство уничтожает тиранов, пытающихся закабалить людей. Среди жертв ассасинов — Ксеркс, Александр Македонский, Цинь Шихуанди, Цезарь, Калигула и Чезаре Борджиа. Но в последние века Ассасины изменили тактику, часто отказываясь от убийств в пользу политической борьбы и пропаганды.

Чтобы стать ассасином, нужно или родиться в семье члена Братства, или завербоваться, выполнив ряд опасных заданий.

КОДЕКС: В Кредо Ассасинов записаны три главных принципа: не убивать невинных, скрываться на виду у всех, не подставлять под удар Братство. Нарушение Кредо расценивается как предательство. Также существуют три формулировки, известные как иронии: «Ассасин ищет путь к миру, хотя и сам допускает убийства», «Ассасин стремится освободить разум человека, но понимает необходимость правил», «Ассасин хочет показать всю опасность слепой веры, испытав её на себе».

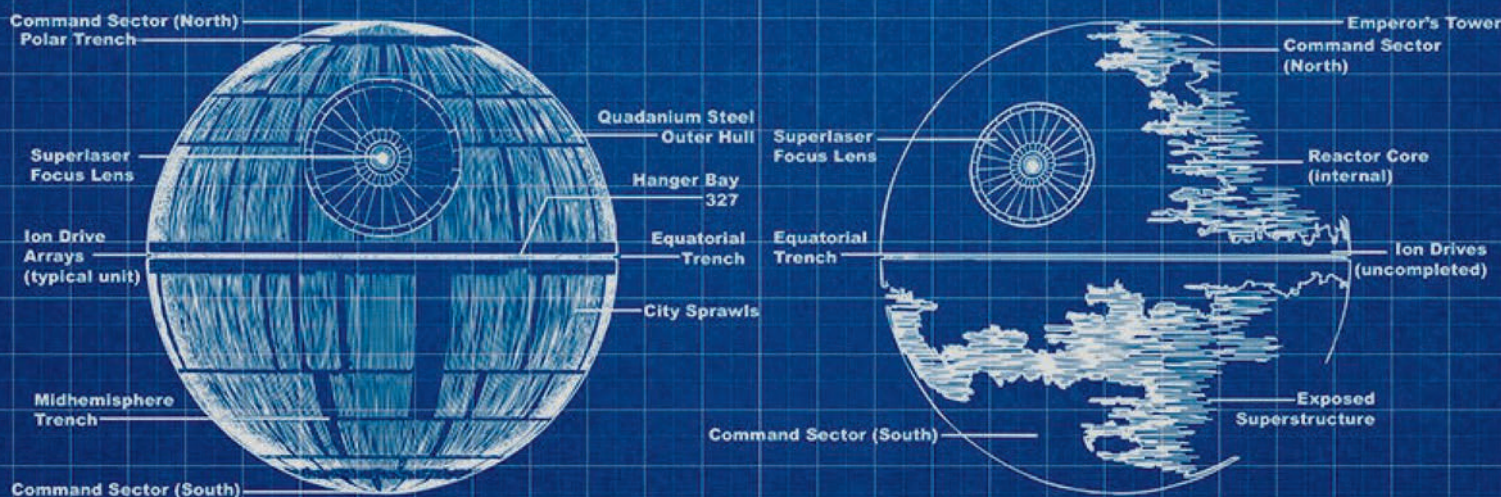
* * *

Убивать — нехорошо. Конечно, иногда другого выхода нет. Если не отвечать насилием на насилие, зло неизбежно восторжествует. Ведь его адепты не стеснены моральными запретами! Поэтому до тех пор, пока человечество не достигнет нравственного совершенства, убийство, увы, останется действенным способом борьбы даже за высокие идеалы.

Но корпорации убийц, продающих смерть оптом и в розницу, нельзя оправдать ничем, даже благородными целями. К счастью, такие группировки редко выбираются из кинозалов, книжных страниц и мониторов в нашу повседневную жизнь. Или мы просто о них не знаем? 



■ Один из вариантов герба Ордена Ассасинов



ИЗГОЙ-100500

КТО УЖЕ ПОХИЩАЛ ЧЕРТЕЖИ ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ

Премьера фильма «Изгой-Один», военной драмы о мире «Звёздных войн», состоится 15 декабря. Его создатели обещают наконец-то показать зрителям, как именно в руки к повстанцам попали те самые чертежи Звезды смерти, с которых в далёком 1977 году началась космическая сага. На самом деле за тридцать с лишним лет о краже чертежей написали столько историй, что, кажется, в этой операции не поучаствовал разве что Джа-Джа Бинкс — да и то не факт. Ничего удивительного: если придумывать сюжеты по мотивам «Новой надежды», идея об ограблении века придёт в голову почти сразу. В этой статье мы расскажем хотя бы о самых известных похитителях чертежей, которых отныне заменит партизанский отряд из «Изгоя-Один».

Бывалые фанаты заметили, что главная героиня Джин Эрсо подозрительно смахивает на Джен Орс — лихую звездолётчицу, которая в ныне упразднённом старом каноне похищала эти самые чертежи на пару с Кайлом Катарном. Судя по трейлерам и спойлерам, у авторов фильма хватает и собственных идей. Но всё-таки после премьеры многим захочется сравнить новую историю с версией из «Легенд».

ЧЕРТЕЖИ УКРАЛА БРИЯ ТАРЕН

«Корабли повстанцев, нанеся удар с тайной базы, одержали первую победу над жестокой Галактической Империей».

Начальные титры «Новой надежды»

Первую версию истории с чертежами придумал ещё в 1981 году писатель Брайан Дейли, который известен фанатам «Звёздных войн» по трилогии книг «Приключения Хана Соло». Когда в Lucasfilm задумали радиоспектакль

по «Новой надежде», Дейли добавил к событиям фильма обширную предысторию. В частности, там рассказывалось, как принцесса Лея впервые узнала от агента повстанцев о существовании Звезды смерти. Посоветовавшись с приёмным отцом, правителем Алдераана, принцесса отправилась на дипло-

■ Джин Эрсо и Кассиан Андор. Все совпадения случайны





■ Все космические трассы ведут на Татуин



■ В «Легендах» тоже бывали свои Марти Стью

матическом корабле «Тантив-4» на орбиту планеты Топрава, где разрабатывали суперлазер для станции. Отряду повстанцев удалось переслать с поверхности чертежи, но за «Тантивом» погнался имперский звёздный разрушитель... Что было дальше, мы знаем с детства.

Пока история ещё выглядит вполне стройной, позволим себе забежать вперёд и рассказать о событиях на самой планете. Операцию на Топраве красочно описала Энн Криспин в книге «Заря Восстания» (1998). Оказывается, главную роль в той битве сыграла Брия Тарен — бывшая пассия самого контрабандиста, которая после расставания с Соло стала яркой сторонницей Восстания и сражалась за освобождение рабов на разных планетах. Именно её партизанский отряд «Красная рука» принял на себя главный удар: они захватили имперский центр связи на Топраве и оборонялись до последнего, пока техники пересылали чертежи на «Тантив».

Казалось бы, сюжет прост и полностью соответствует описанию из титров. Один героический рейд на лабораторию — и принцесса уже мчится с чертежами на базу Восстания. Однако Расширенная вселенная за долгие годы успела прославиться не только многообразием, но и жуткой путаницей. Со временем в истории ограбления стали появляться всё новые и новые версии — причём все одинаково каноничные.

■ У Брии Тарен бурная и интересная биография. Многие не отказались бы увидеть эту героиню в грядущем фильме



ВСЁ УКРАДЕНО ДО НАС!

Не секрет, что сюжет «Новой надежды» во многом состоит из заимствований — просто первоисточников было так много, что комбинация получилась поистине оригинальной. Так, ряд идей Джордж Лукас почерпнул у Э. Э. «Дока» Смита, которого называют основателем космической оперы. В 1937 году Смит выпустил первую книгу из цикла про «ленсменов» — космических воинов с телепатическими способностями. Приведём пересказ западных критиков — что называется, без комментариев:



«В «Галактическом патруле» рассказывается история ленсмена Кима Киннисона. Он катапультируется в спасательной лодке и берёт с собой ленты с информацией, на которых хранится секрет самого мощного вражеского оружия — Главной Базы. Киннисон путешествует по галактике на своём спидстере, попадает в луч захвата, выдаёт свой корабль за дрейфующий металлолом, сбегает от вражеского крейсера через четвёртое измерение, а в конце садится на односторонний истребитель и уничтожает вражескую базу».

ЧЕРТЕЖИ УКРАЛ ЛИЧНО ТЫ

Проблемы с хронологией начались с того, что кому-то в корпорации Лукаса пришла в голову идея: почему бы не отправить в погоню за чертежами... самих читателей? Да-да, именно читателей, а не игроков: одной из первых ласточек в череде шпионских приключений стала вышедшая в 1993 году книга-игра «Заря джедаев». Читателю предложили примерить на себя роль юноши-джедая по имени Хэвет Шторм и лично выкрасть чертежи из лаборатории на Топраве. Проникнуть на охраняемую территорию оказалось не так уж и сложно: у главного учёного была юная прекрасная дочь... Впрочем, потом та же самая дочь устроила на повстанцев настоящую охоту, поэтому отправлять чертежи на орбиту Шторму пришлось в разгар боя. Видимо, как раз в этот момент Брия Тарен со своим отрядом обороняла периметр.

Про Шторма поклонники «Звёздных войн» быстро забыли: книга вышла в Британии, а не в США, и нацелена была прежде всего на детей и подростков. К тому времени фанаты уже самозабвенно гонялись за чертежами в другом секторе космоса, дни напролёт сражаясь с имперскими истребителями в космическом симуляторе X-Wing (1993). Создатели

■ По космическим баталиям начала 90-х геймеры тоскуют до сих пор. Сейчас из подобных игр остались только настольные миниатюры



■ В игре Фарландера разглядеть сложно, но производители фигурок нарисовали для него портрет



вселенной поняли, что эпопея с секретными планами приобретает угрожающий размах, и присвоили ей кодовое название: операция Skyhook. «Небесными крюками» в «Звёздных войнах» называют орбитальные дворцы.

Главным героем игры X-Wing стал пилот одноимённого истребителя, повстанец Кейан Фарландер. Операции Skyhook разработчики посвятили целых 12 игровых уровней — всю вторую главу! Началось всё с того, что во время одного из боевых вылетов Фарландер узнал про рабов-вуки, которых Империя свозит на строительство какого-то секретного проекта. Выяснив подробности, Кейан с эскадрилей отбили у имперцев несколько спутников связи, установили их на спрятанной среди астероидов повстанческой базе AX-235 — и сумели-таки проникнуть в защищённую имперскую сеть. Затем скачанные чертежи повёз принцессе земляк Люка, Бигтс Дарклайтер, а Кейану на одном из участков маршрута довелось охранять и сам «Тантив-4».

Пожалуй, впервые за всю историю беготни с чертежами Альянс действовал как хорошо организованная военная структура. Вот только с каноном столь подробно расписанная операция сыграла злую шутку: в игре появился хороший десяток новых кораблей и звёздных систем, имеющих отношение к извилистому маршруту бесценной посылки, и лишь про Топраву не было ни слова.

Злоключения чертежей только начинались. Через два года, вдохновившись успехом космического симулятора, LucasArts решили составить конкуренцию Doom и выпустили шутер Dark Forces, положивший начало зна-

■ Dark Forces. Безобразие: даже светового меча не дали!



■ Вот теперь это Джен Орс и Кайл Катарн. Только в первой игре он был без бороды

менитому циклу Jedi Knight. Может быть, дело в популярности самой серии игр, а может, в обаянии главного героя, — но если спросить у поклонника «Звёздных войн», кто похитил чертежи Звезды смерти, большинство назовёт именно наёмника Кайла Катарна.

При этом рейду на имперскую лабораторию посвящён только первый уровень игры — дальше история идёт в абсолютно другом направлении. Более того: о том, что в набеге участвовала та самая Джен Орс, спутница Катарна, рассказали даже не в самой игре, а в новеллизации «Тёмное воинство: Солдат Империи» (1997). И опять не обошлось без накладок: исследовательский центр, где строили Звезду смерти, авторы игры поместили на новую планету Данута. С учётом Топравы и базы AX-235 логистика спецоперации всё больше начинала напоминать ночной кошмар Мориса Эшера.

Тем не менее к концу 90-х в «Звёздных войнах» уже сложилась добрая традиция увязывать между собой события всех книг, игр и комиксов, старательно обходя любые несостыковки. Поэтому в той же книге «Солдат Империи» появилось простое и, пожалуй, необходимое объяснение: дескать, чертежи разделили на два комплекта. На Топраве хранились схемы корпуса и систем жизнеобеспечения, а на Дануте — планы инженерных и боевых систем. Про эскадрилью Фарландера, увы, авторы забыли.

КТО ПРИДУМАЛ ЗВЕЗДУ СМЕРТИ?

После компромисса между Топравой и Данутой в операции Skyhook на какое-то время наметилось затишье. В 1999–2005 годах всех поклонников космической фантастики отчего-то вдруг заинтересовали исключительно юные годы некоего Дарта Вейдера. Вопрос «Кто украл чертежи?» сменился другим: «А придумал-то их кто?»



■ Почти все сцены с Дарклайтером из «Новой надежды» вырезали. В итоге он появился на экране только затем, чтобы героически погибнуть



■ Что повстанцу смерть, то Лемелиску — интеллектуальная собственность (художник Джоэл Хьюстак)

Книжки 1990-х давали простой ответ. Черновой прототип Звезды смерти строили в жутко засекреченном исследовательском комплексе гранд-моффа Таркина — настолько тайном, что спрятали его посреди скопления чёрных дыр. За научную часть отвечала разработчица Кви Ксуks — гениальная, но настолько наивная, что искренне полагала, будто строит мирное оборудование для геологов.

Руководил же проектом пожилой инженер Бевел Лемелиск, который отчитывался лично перед Палпатином. Ходить на аудиенции архитектор не любил, потому что у императора была мерзкая привычка за малейшие провинности убивать Лемелиска, а потом с помощью Силы закачивать его сознание в свежего клона. Брр! Наконец, само строительство вели на орбите планеты-тюрьмы Деспейр (то есть Безнадёга — казалось бы, при чём тут Стивен Кинг?), которую под конец проекта показательно взорвали, чтобы испытать суперлазер.

Однако в 2000 году писатель Грег Бир решил «состарить» Звезду смерти и в книге «Планета-бродяга» показал, как молодой Таркин — ещё в детские годы Энакина! — закачивает супероружие у конструктора Рейта



■ Планета Безнадёга. Рабов-вуки с орбиты не различить, но от того не легче



■ «А зрителям, владыка, скажем, что в книжках — всего лишь легенды»

Синара, который потом будет поставлять Империи знаменитые СИД-истребители с шестиугольными солнечными панелями. Ответственные за канон в очередной раз схватились за голову, а тут ещё подлил масла в огонь сам Джордж Лукас. Режиссёр никогда не любил оглядываться на книги и игры, поэтому в фильме «Атака клонов» обнаружился неожиданный поворот: оказывается, Звезду смерти разработали джеонозианцы перед самой Войной клонов, и только в конце фильма граф Дуку отвёз заветную голограмму Палпатину.

Конечно, со временем сюжетные дыры удалось худо-бедно замаскировать, и в результате получилась не то производственная драма, не то шпионский триллер о том, как один и тот же проект двадцать с лишним лет кочевал из рук в руки — и с каждым разом повстанцы начинали подозревать всё больше и больше. «Кстати, да! — спохватились забывчивые авторы. — Историю создания чертежей мы наконец дописали, а похитил-то их кто?»

Как раз вовремя подросла игра Battlefront II.

ВСЁ ОКОНЧАТЕЛЬНО СМЕШАЛОСЬ

В Battlefront II (2005) геймерам предложили сыграть за Империю, а именно — за 501-й легион, элитный отряд штурмовиков под началом самого Дарта Вейдера. Новая история чертежей началась с массового побега из тюремного блока на самой Звезде смерти. Пока игроки отлавливали беглецов по всем коридорам станции, те успели умыкнуть чертежи и отправить их в астероидный пояс Полис-Масса — тот самый, на котором в III эпизоде медицинские дроиды безуспешно пытались спасти жизнь Падме. 501-му легиону пришлось отправиться следом и устроить в местной шахтёрской колонии капитальную зачистку — только чтобы выяснить, что планы уже переправили прямиком на «Тантив». К счастью для ревнителей хронологии, старое объяснение по-прежнему работало на славу: это оказался третий, недостающий фрагмент чертежей.

■ Одно из двух лекку на голове у Рианны — протез



Пока штурмовики прочёсывали Полис-Массу, а на Топраве толкались локтями Брия Тарен и Хэвет Шторм, на Дануте тоже стало довольнолюдно. В 2006 году на карманных консолях PSP и Nintendo DS вышла игра *Lethal Alliance*, посвящённая приключениям тви'лочки Рианны Сарен. Авторы аккуратно встроили свой сюжет в уже известные события: игроку не только дали пообщаться с Кайлом Катарном, но и подробно показали злополучную планету Безнадёга. По ходу сюжета Рианна успела попасть в ту самую тюрьму, спастись в последний момент перед взрывом планеты, предупредить повстанцев о новой угрозе — а ещё подслушать, как инженеры с Дануты просят прислать им обновлённую версию чертежей. Само собой, после этого тви'лечка ринулась в ту же самую лабораторию, наступая на пятки Катарну, и скачала обновление.

Наконец в 2007 году ворох сведений о боевой станции решили свести воедино, и на свет появилась уже не игра, а книга. «Звезда смерти» Майкла Ривза и Стива Перри — один из лучших романов в «Легендах». Книга ценна тем, что авторов прежде всего интересовали не интриги Таркина и даже не шпионаж, а переживания обычных людей, от заключённых с Безнадёги до офицеров, оказавшихся на борту станции во время её строительства. Поскольку Звезда смерти работала как автономная планета, в романе нашлось место не только оператору суперлазера, но даже библиотекарю: должен же кто-то обеспечивать досуг личного состава? И хотя книга рассказывала не об «ограблении века», реверанс этому сюжету авторы сделали: именно библиотекарь Атур Райтин отправил копию чертежей на Дануту.

Похоже, в операции Skyhook наконец-то установилось шаткое равновесие: все четыре цепочки (Топрава, АХ-235, Данута и Полис-Масса) работали как эстафета и не противоречили друг другу. Впрочем (кто бы сомневался!), всего через год всю картину испортил тот же самый злодей-грабитель: неугомонный геймер.


В 2008 году этот многоликий рецидивист взял псевдоним «Гален Марек» и позывной «Старкиллер»: теперь это был тайный ученик Дарта Вейдера, главный герой игры *The Force Unleashed*. К концу игры Вейдер и Палпатин так увлеклись интригами, что терпение героя лопнуло, и он решился выступить против хозяев. Кульминация сюжета развернулась на планете Даркнелл, где Вейдер захватил в плен всех руководителей Восстания — Мон Мотму, Гарма Бел Иблиса и Бейла Органу. Как водится, перед казнью «хороших парней» злодей должен в подробностях рассказать им свой коварный план. Поэтому император лично устроил пленникам экскурсию по недостроенной Звезде смерти — а Старкиллер, само собой, помог им сбежать.

Казалось бы, о чертежах в этой истории ни слова. Вот только в доброй половине описанных прежде спецопераций агенты повстанцев пытались сообщить командованию хотя бы о том, что такое оружие вообще существует, или предупредить о его грозных возможностях. Теперь же получилось, что ещё с событий на Даркнелле вся верхушка Альянса не только знала о Звезде смерти, но и успела лично её проинспектировать — то есть «много ботанов погубило» совершенно зря.



* * *

Размышлять о печальном итоге многолетней погони за чертежами нам пришлось недолго. С приходом Disney толпа героев Восстания отправилась на отдых, расчистив место для новой спецоперации. Теоретически истории из «Легенд» могут вернуть в канон. Но по трейлерам кажется, что заимствования ограничатся отдельными сюжетными мотивами и «пасхалками» для самых внимательных — такими, как имена «Джин Эрсо» и «Гален». Новая история чертежей пока выглядит стройной и логичной, поскольку у неё всего два первоисточника: фильм «Изгой-Один» и роман-предыстория «Катализатор».

Тем не менее стоит помнить: операция Skyhook тоже начиналась с простого и понятного сюжета, пока в дело не вмешались непредсказуемые игроки, которым авторы обязательно хотели дать поучаствовать в эпических событиях. Если Disney не устоит перед искушением и анонсирует хотя бы одну игру по эпохе Восстания, через пару лет на загадочной планете Джедда станет так же тесно, как на Топраве и Дануте. 

■ Старкиллер: последний подозреваемый в краже чертежей



■ Книги Ривза интереснее всего читать по порядку, начиная с повести «Тёмный мститель»

■ Новая команда грабителей в сборе. Главное — не ударить в грязь лицом!





«У меня стоит поучиться оптимизму»

КОСПЛЕЕР
ВАЛЕРИЯ ХИМЕРА

Косплей давно стал заметной частью гик-культуры: фотографии лучших косплееров постоянно попадают на глаза в новостных лентах соцсетей и календарях, а лучшие представители этого ремесла стали для многих кумирами, примерами для подражания или попросту объектами восхищения. Каждый месяц, видя всё многообразие потрясающих образов, невероятно сложно выбрать героя для рубрики, но на сей раз это было нетрудно. Героем этого номера становится обладательница множества наград Валерия Химера, впервые приехавшая из Санкт-Петербурга на московский Comic Con Russia.

Лера Химера, откуда у вас такой звучный и таинственный ник?

В раннем детстве я увлекалась мифологией. Химеры там встречаются в разных версиях, хотя большинство привыкло к варианту лев-коза-змея от головы к хвосту соответственно. В прозе писали, что химера настолько ужасна, насколько и прекрасна. Что-то похожее можно сказать и про косплей, который у одних людей вызывает отторжение и даже презрение, а у других — восхищение.

Для меня самой «химера» — это установка на достижение какой-то безумной мечты, потому что второе значение этого слова — как раз безумная несбыточная мечта. Разумеется, такой звучный и эпатажный никнейм вызывает интерес.

Как вы стали косплеером? Что сподвигло перевоплощаться в героев фантастики?

У меня изначально были мальчишеские интересы — «Лего», трансформеры, приставки. В моих фантазиях всегда находилось место для чего-то нереального, фантастического. Сердце принадлежало Робокопу и Хищнику, а примерами для подражания были Джессика Рэббит и Эльвира — Повелительница тьмы.

Повзрослев, я постепенно втянулась в неформальные тусовки, стала делать нестандартные наряды, а затем выросла до тематических фотосетов — в основном по стимпанку. Моим первым настоящим косплеем как раз стала стимпанковая версия Алисы из Alice: Madness Returns. После долгих часов игры я всё-таки решила её сделать.

Re-L Mayer
Ergo Proxy

■ Старый,
но по-прежнему
любимый косплей

Фото: Денис Шабалин

Расскажите подробнее о своём первом косплее. Как выбирали образ?

Начать с Алисы я решила по нескольким причинам: узнаваемый персонаж, интересный образ и некоторое сходство со мной. «Есть сходство — надо делать». В общем, в этом образе я оказалась на «Старконе-2014», и, честно говоря, сначала мне было совсем не по себе. Гримёрка неудобная, никого не знаю, страшно. Но, как только я оттуда вышла, вокруг сразу собралась огромная очередь желающих со мной сфотографироваться. Злую девочку встретили по-доброму. Это было очень приятно, и я поняла, что косплею стоит заниматься, несмотря на неоднозначное отношение некоторых.

Интересно, что Алис там было штук восемь, и сперва люди норовили меня подколоть на этот счёт, мол, образ неоригинальный. Но я вывернула ситуацию в свою пользу и начала подходить к каждой с предложением ходить толпой по фестивалю. Все Алисы в одном месте — настоящее безумие! Было очень весело (смеётся).

Могу себе представить. А какой образ для вас самый значимый?

Несомненно, это моя любимая Джин Со Ён из Blade & Soul — главный злодей со своей трагической историей. С этим персонажем я получила гран-при лучшего злодея на питерском Comic Con, стала одним из победителей конкурса журнала «Навигатор игрового мира». А мою страницу из календаря победителей разработчики игры опубликовали в Фейсбуке и Твиттере.

Как вы выбираете персонажа для косплея?

Алгоритм выработался сразу. Сначала вспоминаю, кто нравится, прикидываю сходство,

ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- Живая мимика.
- Сочетаю любовь ко всякому трэшу и классике.
- Порой ненавижу быть серьёзной на камеру.
- Постоянно уставшая из-за работы, хочу спать и есть.
- Немножко волшебная, но на всю голову.
- Боюсь, что люди воспринимают меня не такой, какая я есть.
- Если вам кажется, что я стервозна и высокомерна, — это всё отыгрыш образа. Или банальная нехватка времени ответить всем желающим.
- У меня крайне переменчивое настроение.
- В глубине души люблю всех и каждого; но очень глубоко.
- Верная. И женщинам, и мужчинам.

думаю об узнаваемости. В итоге почему-то довольно часто берусь за малоизвестные фэндомы. Если совсем коротко, то критерии такие: 1) любовь к фэндому, история персонажа; 2) его соответствие мне; 3) мои возможные комплексы, смущение. Порой очень трудно пересилить себя. Но, когда ты уже в костюме, забываешь о смущении и робости. Маска и образ позволяют переключиться на другие мысли.

Скажите несколько слов о том месте, где вы встретились — фестивале Игромир / Comic Con Russia 2016.

Здесь впервые. Немного шокировало поведение школьников — полно охамевших в край. Но в остальном только плюсы. Приятное отношение к косплеерам, деликатные и профессиональные ведущие, хорошая организация. Атмосфера в гримёрках тоже классная, но сами они оказались маловаты. Зато в плане взаимопомощи было идеально. В следующем году обязательно поеду, и в первую очередь ради общения!





Jin Seo Yeon
(Blade & Soul)

■ Мой самый любимый
косплей, который подарил
мне множество эмоций
и принёс не одну победу.

Чем вы гордитесь? Есть ли у вас какие-то особенные достижения?

Я смогла сочетать обучение в мединституте с работой, косплеем и строительством на даче (принимала в нём активное участие, а не стояла рядом). Про Джин уже говорила! Очень приятным моментом стала съёмка в Geekers для календаря. А ещё попала на обложку музыкального релиза уважаемого лейбла BBZ.

Над чем вы работаете сейчас?

Сейчас у меня небольшое затишье в косплее, но я плавно начинаю воплощать в жизнь одну очень крутую идею. Помимо меня, в этом проекте будут ещё две прекрасные участницы.

Ещё, чтобы отсняться у одного любимого фотографа, я решила снова сделать косплей Мотоко Кусанаги из «Призрака в доспехах», но по версии 1995 года. До этого я делала более современную версию, да и почему бы не повторить — я просто очень люблю этого персонажа и этого фотографа.

Чем бы вы занимались в параллельной вселенной без косплея?

Смотря что за вселенная. Если фантастический мир, то множество вариантов — от спасения мира до его уничтожения. Зависело бы от настроения (смеётся).

Чем, на ваш взгляд, косплееры отличаются от актёров и фотомоделей?

Актёры и модели не принимают участия в создании костюма, за них всё делают профессионалы. Далеко не все косплееры созда-

ют образ полностью, но что-то обязательно делают сами.

Впрочем, у моделей и актёров есть чему поучиться. У моделей можно перенять умение раскрепоститься, позировать перед камерой, хотя это может и помешать, потому что зачастую у них довольно стандартные позы, неприменимые для многих персонажей. У актёров стоит позаимствовать умение «жить жизнью» своего персонажа.

В чём вы видите пользу от косплея?

Её много. Социальная польза — знакомство с людьми из абсолютно разных сфер! Психологическая разрядка — отвлекаешься от работы, уходишь от невзгод. Ты надеваешь костюм — и ты уже не Лера, ты эльфийка. Развлечение и саморазвитие — постоянный стимул быть лучше, держать себя в форме.

Что любите из фантастики и фэнтези?

Первый «Робокоп», «Чужие», «Хищник», «Призрак в доспехах», всю серию The Elder Scrolls, вселенную Warhammer 40,000, Far Cry 3: Blood Dragon, полнометражное аниме «Евангелион», «Акира». Особая любовь у меня к киберпанку. И, конечно, вся олдскульная классика, на которой мы выросли.

Как вы видите своё увлечение в будущем?

Буду стараться и развиваться, а там посмотрим. Пока что есть цель делать косплей по любимым вселенным, радовать себя и близких, а дальше как карты лягут (смеётся).

У вас есть какая-то тайна?

Не хотела об этом говорить, боялась, что это будет воспринято как нытьё. Но раз уж спросили, то придётся поведать то, что не знают даже многие друзья.

Я более десяти лет живу с травмой позвоночника. Она часто даёт о себе знать нереальной болью, с которой не всегда совместима полноценная радость жизни. А впереди меня ждёт операция, реабилитация и прочее «счастье».

Но, несмотря на периодическое помирение и временами серьёзные проблемы с учёбой и работой, многие считают, что у меня стоит поучиться оптимизму. Без друзей и близких, думаю, я бы вряд ли ещё держалась бодрячком. Потому что они не оставляют мне выбора, говоря: «Слышь, ты! Ну-ка пошла жить!» А друзей не слушаться нельзя. Иду и живу (смеётся).

Поэтому хочу сказать спасибо каждому, даже тем, кто не считает себя моим другом, и даже тем, кому я не нравлюсь. Вы всё равно наполняете мою жизнь разными эмоциями, а ведь именно они дают ощущение, что мы живы.

И по традиции — дайте совет начинающим косплеерам.

Любите своё дело, но не ставьте его во главу угла, развивайтесь гармонично.

Превосходите самих себя, уважайте свой и чужой труд, не кичитесь успехами, говорите правду, будьте честны перед собой. Не опешайте своё творчество. ♡



Фото: Кристина Черниговская

A woman with dark, curly hair is sitting in a room with a brick wall and window blinds. She is wearing a costume that includes a white jacket with a wide, patterned collar and a dark skirt. She is looking down thoughtfully, with her hand near the window blinds.

Snow White

(The Wolf Among Us)

■ Люблю стилистику нуара. Игра зашла на ура, поэтому отказаться себе в костюме на героиню я не смогла.



Ведущий: Антон Первушин

ЗА МЕСЯЦ ПРОЧИТАЛ:

Джеймс Баррат «Последнее изобретение человечества»

Опытный режиссёр документальных фильмов о науке обращается в своей книге к проблеме искусственного интеллекта. На основе интервью, взятых у футурологов и специалистов в информатике, он приходит к неутешительному выводу: создание ИИ представляет реальную угрозу для человечества в ближайшем будущем.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Поощрение научной деятельности имеет почтенную историю. Монархи и богатые меценаты периодически одаривали естествоиспытателей за сделанные открытия ценными подарками или пожизненными пенсиями, что позволяло продолжать работы на новом уровне. Однако системный характер такое поощрение приобрело с учреждением премий, присуждаемых научными академиями за решение специальных задач. Первенство здесь принадлежит британскому Королевскому обществу. В 1709 году сэр Годфри Копли, богатый баронет-землевладелец и общественный деятель, перед своей смертью завещал учредить фонд, из которого обществу ежегодно перечислялось бы сто фунтов на финансирование экспериментов или другой деятельности, нацеленной на «развитие знаний о природе». После длительного обсуждения члены общества постановили использовать средства для премии, которая вручалась бы за выдающееся научное достижение. Лауреат получал не только сто фунтов, но и оригинальную медаль имени Копли. Первый кавалер медали был определён в 1731 году: им стал Стивен Грей за открытие передачи электричества на расстояние. Через год он же «взял» и вторую премию — за фундаментальные опыты с электричеством, позволившие разделить все вещества на проводники и изоляторы. Медаль Копли вручается и по сей день, а денежное наполнение премии выросло до 5000 фунтов. Среди её лауреатов были и российские учёные: Дмитрий Менделеев, Илья Мечников и Иван Павлов.

Из завещания появилась и другая знаменитая премия. Её история не менее интересна.

Нобелевская премия

Альфред Бернхард Нобель родился в 1833 году в семье инженера Эммануила Нобеля. В 1842 году семья переехала из Стокгольма в Санкт-Петербург, где Эммануил занялся разработкой морских мин. Именно в России юный Альфред впервые проявил изобретательскую жилку и заручился поддержкой авторитетных учёных: по совету химика Николая Зинина отец отправил его на обучение во Францию. Процветанию семьи Нобелей способствовала разразившаяся в 1853 году Крымская война; она же побудила Альфреда заняться взрывчатыми веществами. В начале 1860-х, возвратившись в Петербург, он создал взрывчатку на основе нитроглицерина и открыл в Швеции завод по её производству. В 1865 году изобрёл и запатентовал металлический капсюль для патрона, в 1867 году — динамит, названный

«безопасным взрывчатым порошком Нобеля». Дело оказалось прибыльным. Хотя позднее Нобель занялся транспортировкой и производством железа, в глазах общественности он оставался военно-промышленным магнатом, ведь на тот момент ему принадлежали 93 предприятия в Европе и США, которые занимались исключительно производством взрывчатки.

В 1888 году случился неприятный казус. Умер брат изобретателя Людвиг, но по ошибке европейские газеты поместили некролог на Альфреда. Прочитав во французской газете заметку под названием «Торговец смертью мёртв», Нобель задумался о том, какую славу оставит после себя, и решил изменить завещание. Оно было составлено 27 ноября 1895 года, а оглашено в январе 1897 года (сам изобретатель умер 10 декабря 1896 года). В завещании сказано: «Всё моё движимое и недвижимое имущество должно быть обращено моими душеприказчиками в ликвидные ценности, а собранный таким образом капитал помещён в надёжный банк. Доходы от вложений должны принадлежать фонду, который будет ежегодно распределять их в виде премий тем, кто в течение предыдущего года принёс наибольшую пользу человечеству... Указанные проценты необходимо разделить на пять равных частей, которые предназначаются: одна часть — тому, кто сделает наиболее важное открытие или изобретение в области физики; другая — тому, кто сделает наиболее важное открытие или усовершенствование в области химии; третья — тому, кто сделает наиболее важное открытие в области физиологии или

медицины; четвёртая — тому, кто создаст наиболее выдающееся литературное произведение идеалистического направления; пятая — тому, кто внес наиболее существенный вклад в сплочение наций, уничтожение рабства или снижение численности существующих армий и содействие проведению мирных конгрессов... Моё особое желание заключается в том, чтобы при присуждении премий не принималась во внимание национальность кандидатов».

Хотя многочисленные родственники изобретателя пытались оспорить завещание, оно вступило в силу. Первые Нобелевские премии были присуждены в 1901 году. Их лауреатами стали Вильгельм Рентген (физика), Якоб Хендрик Вант-Гофф (химия), Эмиль фон Беринг (физиология и медицина), Рене Сюлли-Прюдом (литература), Жан Дюнан и Фредерик Пасси (содействие установлению мира во всём мире). Денежное наполнение премий в те годы составляло 150 000 шведских крон, но неуклонно росло, достигнув сегодня суммы свыше миллиона в долларовом эквиваленте. Ещё лауреатам вручают соответствующий диплом и медаль с изображением Альфреда Нобеля. В 1969 году по инициативе Шведского банка была учреждена номинация за достижения в области экономической науки, но больше премия не расширялась. Правление Фонда Нобеля постановило не увеличивать количество номинаций.

С начала XX века процедура и церемония присуждения премии усложнялись, пока не достигли определённого совершенства. Ежегодно Нобелевский комитет рассылает свыше трёх тысяч запросов на номинирование кандидатов специалистам, работающим в соответствующей области, профессорам, ректорам и бывшим

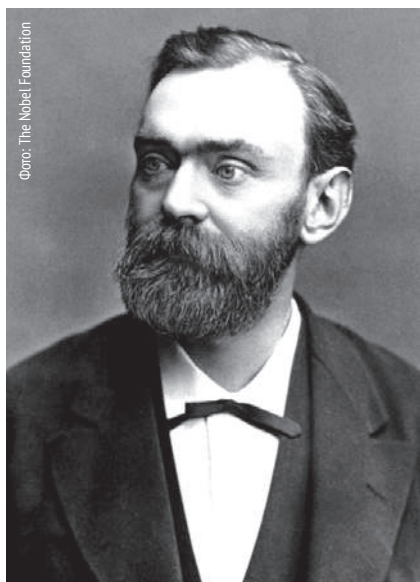


Фото: The Nobel Foundation

членам комитета. На основании ответов формируется список из трёхсот кандидатов, который остаётся секретным в течение пятидесяти лет. Окончательный отбор лауреатов осуществляется при участии Шведской Королевской академии наук, Шведской академии и Нобелевской ассамблеи Каролинского института. Имена лауреатов объявляются заблаговременно в октябре, а церемония награждения проводится 10 декабря в столицах двух стран — Швеции и Норвегии. В Стокгольме вручаются премии по научным и литературной номинациям, в Осло — премия в области защиты мира. Кроме церемонии, проводятся лекции лауреатов, банкет и концерт.

Нобелевская премия 2016 года, как и принято, тоже будет вручаться 10 декабря. Имена лауреатов по традиции озвучены заранее. Надо сказать, что с каждым годом становится всё труднее объяснить простым людям, почему то или иное открытие, удостоенное премией, имеет большое значение для мировой науки, ведь специализация исследований растёт, а многие достижения имеют очень специфическое значение.

Например, в номинации «Физика» лауреатами стали сразу трое британских учёных: Дэвид Таулесс, Дункан Холдейн и Джон Костерлиц — с формулировкой «за теоретические открытия топологических фазовых переходов и топологических фаз материи». Что это значит? Вопрос отправляет нас в 1970-е годы, когда ряд статей, написанных лауреатами, стимулировал развитие нового направления в изучении конденсированных сред. Такими средами называют совокупности однотипных частиц, связанных сильным взаимодействием: жидкости, кристаллы, аморфные тела и т.п. Их изучение показало, что при внешней простоте структуры может быть выявлено множество динамических эффектов, возникающих как результат «коллективного существования» частиц. Вкладом лауреатов стала разработка модели фазовых переходов (от кристалла к жидкости, от жидкости к газу) внутри конденсированных сред, причём протекание перехода, как они предположили, определяется геометрией среды на уровне взаимного расположения отдельных частиц. Модель оказалась удобна для описания физики весьма экзотических процессов: сверхтекучесть гелия в тонких плёнках, магнетизм в слоистых материалах, целочисленный квантовый эффект Холла и многие другие. Недавно она была реализована в прямом эксперименте, что и стало поводом для присуждения премии.

В номинации «Химия» лауреатами тоже стали трое учёных: француз Жан-Пьер Соваж, шотландец сэр Джеймс Стоддарт и голландец Бернард Феринга. Премия была присуждена «за дизайн и синтез молекулярных машин». Речь здесь идёт о молекулах, которые создаются с нуля для решения определённых задач, без попыток подражать природе. Причём нынешние лауреаты придумали несколько схем, с помощью которых можно в дальнейшем «монтировать» сколь угодно сложные молекулярные «конструкции». Например, Соваж и Стоддарт делали механически сцепленные молекулы: катенаны (кольца, вращающиеся друг относительно друга) и ротаксаны (кольцо двигается вдоль прямой основы). На основе этих схем были построены «молекулярный лифт», «молекулярные мышцы» и даже искусственная рибосома, способная синтезировать белки. Феринга предложил «молекулярный мотор», в котором две крутящиеся части молекулы взаимодействуют через ковалентную связь углерод-углерод. Наиболее эффективное использование «мотора» было продемонстрировано в «наномашине», которая способна самостоятельно ездить по золотой подложке, неся в качестве груза сложную молекулу.

Премию в номинации «Физиология и медицина» получил японец Ёсинори Осуми за открытие и расшифровку механизма аутофагии (от древнегреческого «поедание самого себя») — процесса лизосомной переработки органелл и белковых комплексов внутри живой клетки. Начав исследовать явление ещё в 1980-е годы, учёный сумел вскрыть его биохимическую и генетическую природу, а также доказать универсальность механизма для любых организмов. После его работ можно сказать, что мы теперь знаем, как развивается процесс утилизации «ис-

порченных» элементов клетки, и даже можем управлять этим процессом, что в будущем может помочь в борьбе со старческими заболеваниями.

В номинации «Экономика» премию «взяли» американец Оливер Харт и швед Бенгт Хольмстрём с формулировкой «за вклад в теорию контрактов». Работы этих экономистов имеют широкое практическое применение; на их основе формировалось, например, современное европейское законодательство о банкротстве.

Нобелевскую премию мира получил президент Колумбии Хуан Мануэль Сантос Кальдерон, завершивший длящуюся более полувека гражданскую войну в своей стране. Наверное, только эта премия не вызывает вопросов.

В номинации «Литература» неожиданно для многих лауреатом стал известный американский рок-музыкант Боб Дилан (Роберт Циммерман). И тут долгих объяснений не требуется: достаточно послушать хотя бы его замечательную композицию «Things Have Changed».

У Нобелевской премии с 1991 года существует злой брат-близнец — «Шнобелевская премия» (Ig Nobel Prize) за сомнительные достижения, которые очень любят публиковать таблоиды в рубрике «британские учёные доказали». В 2016 году среди лауреатов оказались Томас Туэйтес, который исследовал поведение животных, сам изображал их (пасса три дня с горными козлами), а премию по химии получила автомобильная компания Volkswagen — за метод подделки тестов на вредность выхлопных газов.

Несмотря на это, Нобелевская премия по-прежнему остаётся самой авторитетной, узнаваемой и важной научной премией в мире — и все её лауреаты рано или поздно повлияют на нашу жизнь.



Фабрики Вселенной

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ ЗВЁЗД

«Каждый атом в вашем теле берёт своё начало во взорвавшейся звезде. Это самая поэтичная вещь из тех, что я знаю о физике: вы все — звёздная пыль.»

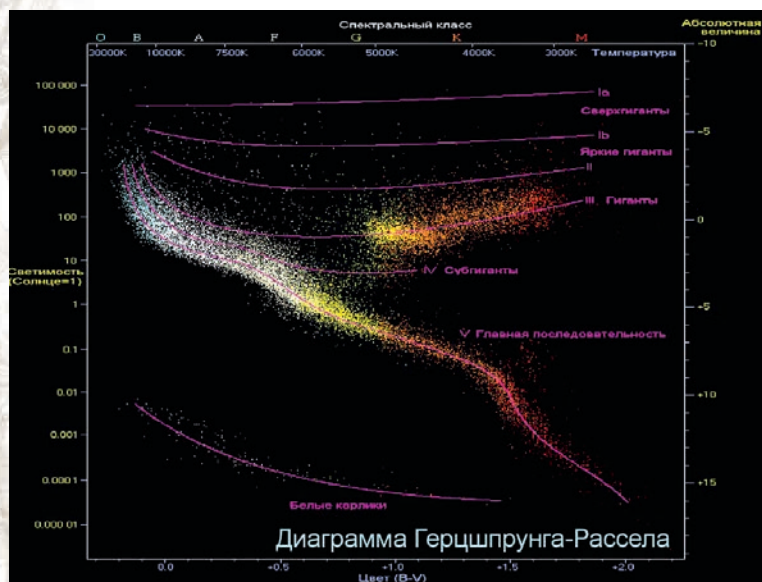
Лоуренс Максвелл Краусс

Древние мудрецы любили наблюдать за движением светил по звёздному небу. А поскольку в воззрениях на саму мудрость среди них никогда не было единого мнения, астрономические знания получали как мистическое — предсказание судьбы, — так и сугубо утилитарное применение — для уточнения календаря и навигации. Но знание тысячелетиями оставалось крайне ограниченным. О звёздах людям было известно только то, что они есть. Теперь мы знаем больше.

ГЛАВНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Первой известной характеристикой звёзд стала светимость. Звездочёты стали на глаз сортировать небесные тела по величинам. Понимая, что видимая яркость зависит от дистанции,

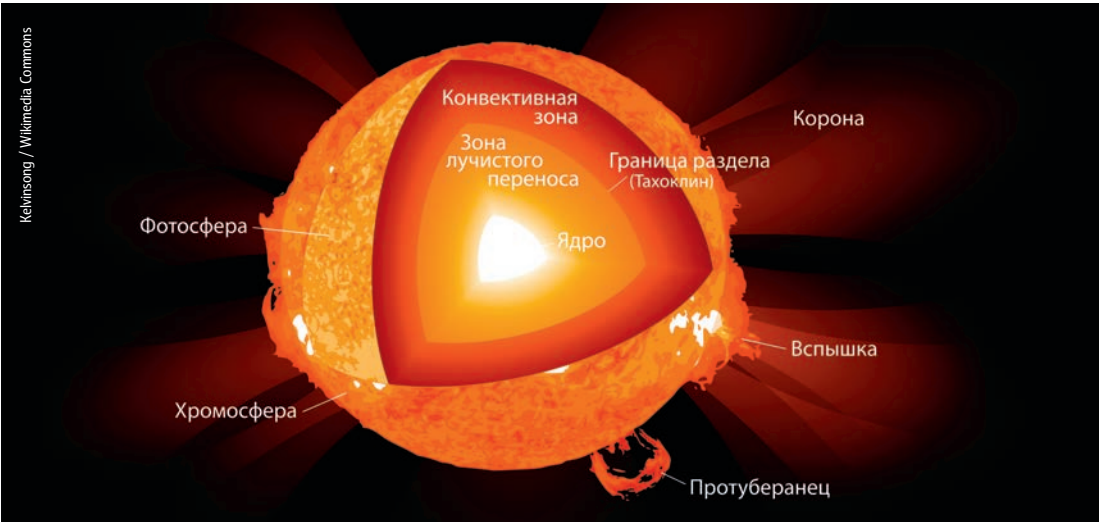
■ Диаграмма Герцшпрунга-Рассела показывает, что часть звёзд не такие, как все



ещё древние греки пытались определить расстояние до звёзд по годичному параллаксу, то есть изменению фона объекта в зависимости от того, с какой стороны от Солнца на него смотрит наблюдатель. Но удалось это лишь в 1837 году датчанину Фридриху Струве. После этого в оценку светимости звёзд была внесена поправка на дистанцию.

Следующий шаг был сделан в начале прошлого века, когда спектральный анализ позволил превратить цвет звезды, до этого момента оценивавшийся субъективно, в точную численную характеристику. И в 1910 году появилась знаменитая диаграмма зависимости между спектром и светимостью, составленная датчанином Эйнарсом Герцшпрунгом и американцем Генри Расселом. Обобщив накопившиеся данные, учёные обнаружили, что 80% светил выстраиваются в тянущуюся из правого нижнего в левый верхний угол линию.

Открытие имело два следствия. Во-первых, диаграмма давала возможность, зная лишь видимую светимость и спектр, грубо оценивать расстояние до звёзд, слишком далёких для применения метода годичного параллакса. Во-вторых, помимо главной последовательности,



■ Строение звезды на примере Солнца

на диаграмме отчётливо виднелось ответвление. А если присмотреться, то и не одно. Некоторые светила не желали подчиняться общему правилу возрастания яркости с температурой.

С тех пор астрономия и астрофизика с увлечением ищут объяснение видимой на диаграмме картине. И сейчас уже можно сказать, что **главную последовательность** образуют «правильные» звёзды, синтезирующие гелий. Для такого объекта характерна твёрдая сердцевина из «металлического» водорода, разделённая на внутреннее **ядро**, в котором протекают термоядерные реакции, и **зону лучистого переноса**, сквозь которую выделенная энергия с огромным трудом (чёрный водород непрозрачен и почти не проводит тепло) достигает **зоны конвекции**. Последняя тоже состоит из ионизированного водорода, но уже жидкого, хоть и плотного, как ртуть. Этот слой находится в постоянном упорядоченном движении: раскалённые массы поднимаются вверх, охлаждённые опускаются вниз, к ядру. Жар зоны конвекции питает тонкий излучающий слой — **фотосферу**, — бурный сияющий океан. Также звезда имеет и обычную газовую оболочку, именуемую **хромосферой**.

Ответвления на диаграмме образуют светила, которые используют другие источники энергии или отличаются от звёзд главной последовательности по устройству. Обычно это или молодые, ещё формирующиеся звёзды, или старые, умирающие.

РОЖДЕНИЕ ЗВЕЗДЫ

Около 2% массы нашей галактики составляют газ и пыль, большей частью рассеянные, но ино-

гда образующие сравнительно плотные облака — туманности. Как правило, такие скопления неустойчивы, ведь сила тяготения к общему центру масс ничтожна, а скорость частиц облака оказывается выше второй космической. Но газ постоянно остывает, движение молекул замедляется, и неустойчивость может сменить знак. Такая туманность начинает сжиматься, и этот процесс (гравитационный коллапс) уже необратим. Температура в облаке начинает расти, но часть выделяющейся энергии уносится излучением, и внутреннее давление не может компенсировать растущую гравитационную силу.

Наше Солнце впервые засияло, будучи ещё **протозвездой** — коллапсирующей туманностью. Единственным источником энергии в тот момент было гравитационное сжатие, то есть превращение потенциальной энергии падающих к общему центру пылинок в кинетическую, а значит и тепловую энергию. Засияло оно холодным, малиновым цветом, но не слабо, так как по размеру соответствовало современной орбите Марса, что обеспечивало колоссальную излучающую поверхность.

Затем наше светило вошло в бурную стадию **молодой звезды**. В сердцевине центрального утолщения размером с орбиту Меркурия, окружённого холодным пылевым диском, материя уже спрессовалась до жидкого состояния, но давление ещё не достигло необходимого для запуска термоядерных реакций уровня. Тем не менее, водород время от времени «вспыхивал», так как неравномерность осаждения вещества из диска создавала эффект имплозии — столкновения ударных волн, направлен-

СПЕКТРАЛЬНЫЕ КЛАССЫ ЗВЁЗД			
СПЕКТРАЛЬНЫЙ КЛАСС	УСЛОВНЫЙ ЦВЕТ	МАССА (в массах Солнца)	ТЕМПЕРАТУРА ФОТОСФЕРЫ (градусов Кельвина)
Y	Коричневый	0,012–0,03	400–700
T	Коричневый	0,03–0,05	700–1300
L	Коричневый	0,05–0,077	1300–2000
M	Красный	0,077–0,3	2000–3500
K	Оранжевый	0,3–0,8	3500–5000
G	Жёлтый	0,8–1,1	5000–6000
F	Жёлто-белый	1,1–1,7	6000–7500
A	Белый	1,7–3,1	7500–10000
B	Бело-голубой	3,1–18	10000–30000
O	Голубой	18–300	30000–60000



■ Образование новых звёзд в галактиках происходит неравномерно. Новорождённые гиганты быстро взрываются, рассеивая галактический газ, после чего галактика остывает три-четыре миллиарда лет. На картинке «взорвавшаяся галактика» M82

ных от периферии к центру. Детонации в свою очередь порождали встречную ударную волну, срывающую и выталкивающую в пустоту внешние оболочки звезды. Но гравитация каждый раз торжествовала, и сжатие возобновлялось.

Лишь когда водород в ядре формирующейся звезды перешёл в «металлическую фазу», протекание термоядерных реакций стало непрерывным. С этого момента выделение энергии смогло уравновесить потери на излучение, и сжатие почти прекратилось. «Почти» оно прекратилось потому, что водород, выгорая, превращается в более плотный гелий. Четыре с половиной миллиарда лет назад наше Солнце достигло зрелости, вступив на **главную последовательность**.

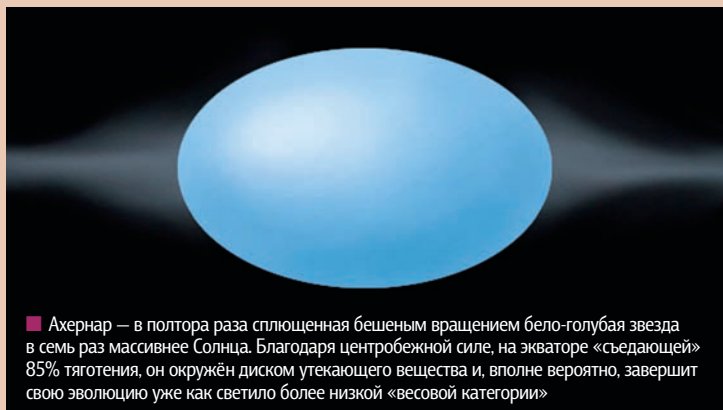
СУДЬБЫ СВЕТИЛ

Классификация звёзд в астрономии традиционно проводится на основании спектра

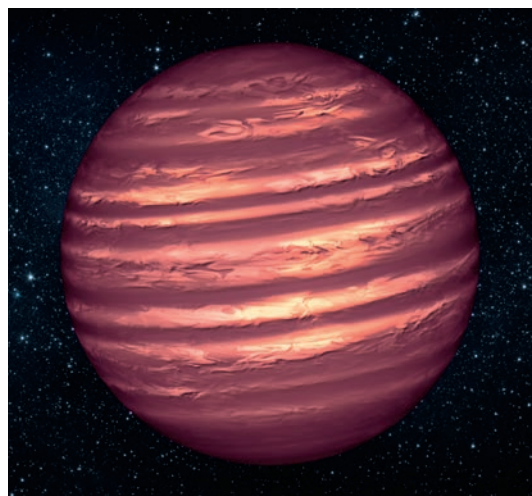
ВСЕ ЗВЁЗДЫ

Масса предопределяет судьбу звезды не полностью. Влияние на эволюцию светила могут оказывать скорость вращения или взаимодействие с другими телами. Обмен веществом в двойных системах практически неизбежен. Встречаются и **переменные типа W Большой Медведицы** — пары настолько тесные, что звёзды в них сливаются в единое гантелеобразное тело. В плотных же скоплениях не редки **«голубые отставшие»** звёзды, получившие дополнительный водород, поглотив один из компонентов «кратной» системы.

Отдельную категорию составляют звёзды **химически-пекулярные** (необычные) — **углеродные, бариевые, ртутно-марганцевые**, а также «кремниевые» **Ag-звёзды** и **Am-звёзды**, в спектре которых усилены линии сразу нескольких тяжёлых металлов. Конечно же, «ртутные» звёзды состоят отнюдь не из ртути. Доля этого металла в их массе не выше, чем в составе большинства прочих светил. Просто некие факторы — обмен массой, замедленное вращение, слишком сильное магнитное поле — таким образом влияют на движение вещества в конвективной зоне, что в фотосфере попадают тяжёлые химические элементы, которые в нормальной ситуации должны «тонуть».



■ Ахернар — в полтора раза сплюснутая бешеным вращением бело-голубая звезда в семь раз массивнее Солнца. Благодаря центробежной силе, на экваторе «съедающей» 85% тяготения, он окружён диском утекающего вещества и, вполне вероятно, завершит свою эволюцию уже как светило более низкой «весовой категории»



■ Бурые карлики (изображён Т-карлик) не просто настоящие звёзды, а самая многочисленная категория звёзд. Планеты на орбитах бурых карликов уже обнаружены, но может ли там кто-то обитать — вопрос

излучения — единственной характеристики, которую можно измерить непосредственно. Абсолютная светимость и масса звезды вычисляются уже на её основе. Вся эта сортировка по «цветам», «ветвям» и «трекам» кажется невразумительной для неспециалиста — и неудивительно. Ведь в реальности спектр — характеристика вторичная, меняющаяся с возрастом и зависящая от массы звезды. Величественную картину космоса проще расшифровать, предварительно поставив с ног на голову. Свойства и судьбы солнц определяются принадлежностью к одной из девяти «весовых категорий».

Бурые карлики — самые лёгкие из светил. Лишь недавно стало известно, что тела массой 0,012 — 0,077 солнечных (или от 12 до 77 «юпитеров») можно считать настоящими звёздами, обладающими термоядерным источником энергии. Давления в их недрах недостаточно для запуска синтеза гелия, но его хватает для протекания реакций с самым низким порогом. Термоядерным горючим для коричневых карликов служат дейтерий и литий.

Тем не менее, отличия бурых карликов от звёзд главной последовательности велики. Температура и светимость более крупных звёзд постоянно возрастают по мере того, как водород превращается в более плотный гелий и давление в ядре увеличивается. Бурые же карлики, напротив, из-за расхода изотопов непрерывно тускнеют — примерно на 10–20% за миллиард лет. Когда запасы горючего истощаются окончательно, карликовая звезда превращается в увеличенный аналог Юпитера. Другая любопытная особенность этих светил — неполная ионизация вещества. В их атмосферах присутствуют соединения кислорода и водорода: главным образом угарный газ и метан.

Ко второй категории относятся наименьшие из звёзд главной последовательности — **красные** и частично **оранжевые карлики** массой от 0,077 до 0,5 «солнц», уже достаточной для того, чтобы четыре ядра водорода сливались в ядро гелия. Однако горение водорода в телах такой массы ещё нестабильно. Звезда пульсирует. Сжатие ведёт к увеличению давления и возрастанию интенсивности реакций, но повышенное выделение энергии влечёт за собой нагрев ядра, расширение, снижение давления



■ Облако газа и пыли
вокруг коричневого
карлика

и резкое замедление синтеза. Аналогичные процессы протекают и в недрах более крупных звёзд, но если солнечная активность колеблется в пределах долей процента, то светимость красного карлика может изменяться на 40%, а в некоторых случаях даже в разы. Наименее стабильные карлики именуются «**вспыхивающими звёздами**» и считаются самой многочисленной разновидностью **переменных**.

Несмотря на неравномерность горения, с возрастом красные и оранжевые звёзды непрерывно наращивают температуру и светимость, пока наконец не сменят цвет. Свою карьеру звезда лёгкого веса завершает уже как **голубой карлик**. Правда, для этого требуется невероятно много времени: от 50 миллиардов до триллиона лет. Карлики очень экономно расходуют водородное горючее, но в безмерно удалённом будущем догорят и они, превратившись в гелиевые шары, покрытые водородным панцирем.

К третьей категории принадлежат оранжевые, **жёлтые** и **жёлто-белые** звёзды среднего веса — до 2,5 солнечных масс. В них водород горит стабильно, а светимость и спектр с возрастом меняются незначительно. За срок от 1 до 50 миллиардов лет (с увеличением массы долговечность светила падает стремительно) оранжевая звезда станет жёлтой, а жёлтая побелеет.

Впечатляющие и замысловатые метаморфозы начнутся, когда водород в ядре будет израсхо-

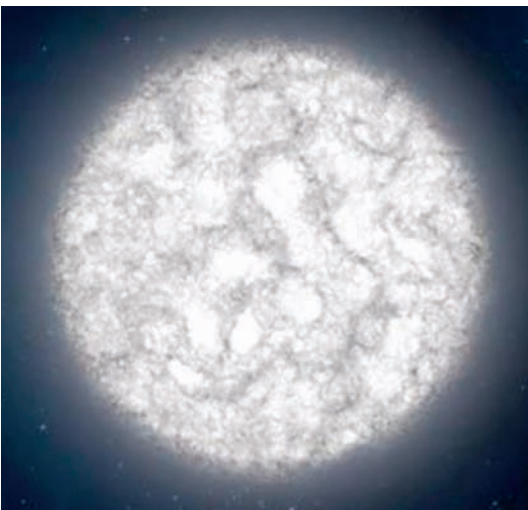
дован. Тогда твёрдая сердцевина звезды начнет сжиматься. Выдавленные из ядра «тонущим» гелием на границу конвективной зоны остатки водорода на короткое время возобновляют реакцию, вследствие чего внешние слои вещества выталкиваются наружу, а звезда раздувается в 2,5 раза, превращаясь в яркий **субгигант**. Ядро же по закону сохранения импульса испытывает дополнительное сжатие — имплозию, благодаря которой температура в центре звезды кратковременно подскакивает до 100 миллионов кельвинов. А этого уже достаточно для начала термоядерных реакций с участием гелия.

Горение гелия в солнцеподобной звезде прекращается почти сразу, но выделившейся за время **гелиевой вспышки** энергии хватает, чтобы температура в конвективной зоне возросла до миллионов градусов и горение водорода началось во всём объёме звезды. Увеличив светимость в 100 тысяч раз, а радиус в сотни раз, она превращается в **красный гигант**. После чего обогащённый гелием и щепоткой более тяжёлых элементов водород, слишком раскалённый, чтобы гравитация ядра могла его удержать, улетучивается. Гелиевое же ядро продолжает сжиматься, в конечном счёте превращаясь в крошечный сверхплотный **белый карлик**. Через несколько миллиардов лет лишённое внутреннего источника энергии тело остывает. И белый карлик становится «**чёрным карликом**».

Звёзды четвёртой категории — **белые** и **бело-голубые**, от 2,5 до 8 солнечных масс — с возрастом даже не меняют оттенок свечения. Существенные различия с предыдущим типом обнаруживаются в момент гелиевой вспышки. Такая звезда не выходит из стадии субгиганта, ибо более сильная гравитация препятствует разлёту вещества, а выделившейся энергии оказывается недостаточно для того, чтобы воспламенить возросшую массу водорода конвективной зоны. Расширение быстро сменяется сжатием, и горение гелия в ядре «входит в режим», став **цефеидой**. Звезда пульсирует с чётким ритмом. Однозначная связь между периодом пульсации и светимостью позволяет измерять по таким звёздам галактические дистанции.

Лишь после выгорания гелия в ядре цефеида, сжавшись в последний раз, вспыхивает по всему объёму, превращается в красный гигант и рассеивается, оставляя после себя белый карлик массой около 0,7 солнечной с заключённым в гелиевую оболочку ядром из углерода, азота и кислорода. Но в случае, если звезда была

■ Белый карлик имеет плотность 10 тонн на кубический сантиметр и температуру 700 тысяч кельвинов. Много? Нет. Для воспламенения гелия нужно 100 миллионов К



двойной (а обычно так оно и есть), начинается самое интересное. Дождавшись, когда второй компонент системы войдёт в фазу красного гиганта и станет терять массу, углеродный карлик начинает захватывать чужое вещество. Гравитация этого тела достаточна, чтобы в падающем на его поверхность водороде вспыхнули термоядерные реакции. В результате звезда оживает и, в зависимости от темпов и регулярности поступления горючего, превращается в «**новую**», «**повторную новую**», «**карликовую новую**».

Имеющие массу до 12 солнечных **бело-голубые звёзды пятой категории** в конце жизненного пути также проходят стадию жёлтого переменного гиганта. Но разительно отличаются в плане возможных «посмертных приключений». Есть мнение, что остающийся после их гибели углеродный белый карлик массой до 1,4 солнечных может, остыв, превратиться в гигантский алмаз. Хотя и только на время. В последующие 10^{1500} лет холодный синтез — то есть возможное при данной плотности вещества «туннелирование» нуклонов из одного ядра в другое — превратит его в «**железную звезду**». Но не факт, что к тому времени будет существовать Вселенная.

Но карлика может и не остаться вовсе. Давление в недрах «трупа» светила этой категории настолько велико, что горение захваченного у другой звезды водорода может привести к «**углеродной детонации**», а из-за огромной плотности вещества синтез более тяжёлых ядер из углерода происходит по принципу цепной реакции. Превратившись в **сверхновую I типа**, карлик полностью распыляется, поставляя галактике необходимые для формирования планет кремний и кислород.

Для **бело-голубых** звёзд массой от 12 до 18 «солнц» — к этой категории относятся **Антарес** и **Бетельгейзе** — старость становится периодом расцвета. На стадии **жёлтого гиганта** они не пульсируют, а ровно сияют, сжигая гелий в «штатном» режиме. Стадия же **красного сверхгиганта** для них устойчива: даже пылая по всему объёму, водород не может покинуть глубоководную гравитационную яму. Не способным нарушить величественное благолепие оказывается даже

углерод, сгорающий в ещё не достигшем сверхплотного состояния ядре мирно, без взрыва.

Что происходит, когда в коллапсирующем ядре звезды, наружные слои которой всё ещё обеспечивают дополнительное давление, детонирует кремний — не очень понятно. Но кончается дело вдесятеро более мощной вспышкой сверхновой, превращающей материю гиганта в рваную туманность наподобие Крабовидной. И образованием **пульсара — нейтронной звезды** массой 1,5–2 солнечных, имеющей плотность на порядок большую, чем у белых карликов.

Денеб, одна из самых ярких звёзд, относится к седьмой категории — **голубым гигантам** от 18 до 30 солнечных масс. Светила этого ранга теряют часть массы ещё на этапе формирования, когда давление излучения просто сдувает внешние слои протозвёздной туманности. Но далее они всё-таки занимают своё место на главной последовательности и проходят идентичный предыдущему типу путь развития — за единственным исключением. Образующаяся после их угасания нейтронная звезда массой около 2,5 солнечных нестабильна, и спустя неопределённый срок за взрывом сверхновой может последовать в 100 раз более мощная вспышка — **гиперновая**. Груда нейтронов сжимается в занимающий вдесятеро меньший объём шар кварк-глюонной плазмы — **кварковую звезду**.

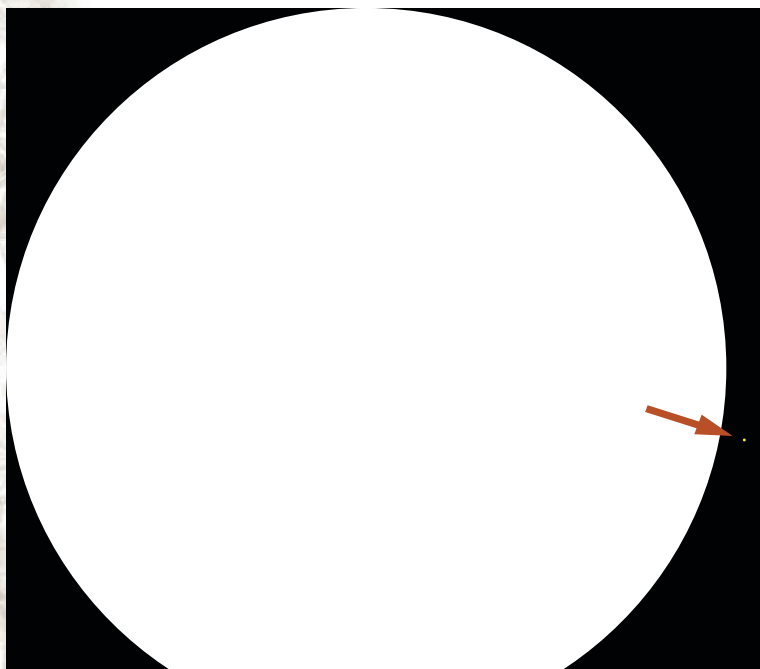
То, что творится в недрах **голубых сверхгигантов** массой от 30 до 80 «солнц», даже страшно представить. Эти звёзды вспыхивают как сверхновые уже спустя 30 миллионов лет после рождения. И если 90% их массы при этом возвращаются в галактический круговорот веществ, то оставшиеся 10% «уходят из мира». Образуется **чёрная дыра**.

Наконец, **голубые гипергиганты** — светила высшей девятой категории — никогда не вступают на главную последовательность. Их светимость может превышать солнечную в миллион раз, а масса примерно в 500 раз. Но только на момент начала термоядерных реакций. Интенсивность синтеза в гипергигантах такова, что давление излучения сразу же начинает изгонять водород из гравитационной ямы, в глубине же он полностью выгорает прежде, чем звезда окончательно сформируется, перестав быть «молодой».

Наработанный гелий, в свою очередь, сразу включается в процесс горения. Затем в глубине ядра детонирует углерод... Но это лишь «**псевдосверхновая**». Сбросив в пространство остатки водорода и потеряв три четверти начального вещества, гипергигант превращается в сравнительно стабильную (ведь с потерей массы снижается и давление в недрах) **звезду Вольфа-Райе** — пылающий шар, состоящий по большей части из гелия. Температура фотосферы звезды может быть очень высока, но наблюдателю она кажется багровой. Образующийся при сгорании гелия углерод заполняет хромосферу поглощающими свет тучами сажи.

Завершается карьера гипергиганта впечатляющим взрывом гиперновой, лишь вдесятеро менее мощным, чем в случае коллапса нейтронной звезды в кварковую. Природа этого взрыва неизвестна, результатом же оказывается образование чёрной дыры в 5–15 солнечных масс.

■ Солнце на фоне голубого гиганта Денеба



ОКОНЧАТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

В современном космосе взрывы сверхновых — самые масштабные и, следовательно, наиболее интересные с точки зрения науки события.

Проблема лишь в том, что из четырёх катастрофических процессов, объединяемых под названием «сверхновая», научное объяснение имеет только один, самый слабый, — термоядерная детонация углерода на белом карлике.

События, предшествующие рождению нейтронной звезды, понятны лишь в общих чертах. При синтезе железа из кремния выделение энергии ничтожно, а давление излучения не позволяет остановить дальнейшее сжатие звезды. Ядра же железа, сливаясь, порождают ещё более тяжёлые, а затем и сверхтяжёлые и нестабильные элементы. И тут-то пресловутый конфликт теории относительности и квантовой механики переходит в фазу силового противостояния. Гигантское ядро должно немедленно распасться... а ему некуда! Гравитационное сжатие вынуждает материю принимать состояния, запрещённые с точки зрения квантовой механики... Из самых общих соображений ясно: *что-то будет!* Но что конкретно? Язык математики бессилён описать столкновение непреодолимой силы с несокрушимым препятствием.

Или коллапс нейтронной звезды. Конечно, превращение нуклонов в кварк-глюонную плазму вполне возможно. В первые сто секунд после Большого взрыва случалось ещё и не такое! Но где Большой взрыв, а где нейтронная звезда с её смешными с позиций физики высоких энергий миллионами кельвинов? Гипотеза, впрочем, всё равно считается убедительной. Ибо альтернативные пути получения такого же количества лучистой энергии подразумевают что-то вроде столкновения обычной звезды со звездой из антиматерии. А это уже перебор даже с точки зрения астрофизиков, способных вообразить самые невероятные процессы.

Наконец, с образованием чёрных дыр тоже не возникает вопросов — но лишь при рассмотрении проблемы на упрощённом уровне «сферического коня в вакууме». Современные модели гравитационного коллап-




■ Планетарная туманность — результат медленного и величественного рассеяния красного гиганта средней массы. Лёгкие гиганты не оставляют после себя достаточно плотное облако, тяжёлые же — взрываются в конце эволюции

са, включая и самые экстравагантные, трактуют материю как бесконечно сжимаемый идеальный газ. А чтобы вторая космическая скорость сравнялась со скоростью света и возник горизонт событий, плотность тела массой 3 — 15 солнечных должна *превысить* плотность гипотетической кварковой звезды, вещество которой ведёт себя как *несжимаемая жидкость*... И ничего, если бы проблема ограничивалась этим. Увы, при коллапсе сверх- и гипергигантов кварковая материя сжиматься не может даже теоретически. Ибо не образуется. Иначе взрывалось бы на пару порядков сильнее.

* * *

...Тем не менее, существование чёрных дыр «звёздной» массы подтверждено многочисленными наблюдениями и никаких сомнений не вызывает.

Странно ли, что необъяснимые и даже невозможные с точки зрения науки объекты всё-таки видны? Для астрономии это норма. Знание ограничено, Вселенная бесконечна. Орбитальные и наземные обсерватории неумолимо просеивают мириады светил, отыскивая новые загадки космоса. Ибо раз уж на звёзды мы можем только смотреть, этот процесс хотя бы не должен стать скучным. 



■ Если слабые «углеродные» сверхновые производят преимущественно кремний и кислород, то более мощные «нейтронные» обогащают галактический газ в первую очередь железом и никелем

ПРОЩАЙ, КАПИТАН

1. РАБ

В круге, когда рычаг делает полный оборот, двадцать моих шагов. До того, как пружина вибродвигателя заведётся, целых сто оборотов. Начиная с середины этого пути идти всё труднее и труднее. Мышцы на прикованных к рычагу руках вздуваются буграми, пресс давно превратился в твёрдую сталь, а ноги отполировали металлический пол до блеска. Жар работы двигателя чувствуется даже через подошвы сандалий, и надсмотрщик время от времени включает систему охлаждения. Гигантские меха с рёвом проснувшегося зверя открывают шлюз. Пенная вода заливает пол, остужая металл и даря обманчивое ощущение свободы. Через секунду железные створки вновь захлопываются, отрезая показавшийся океан. Нас обволакивает темнота ангара.

В руках Хмара светится фонарь из рыбьего пузыря, в котором ползают светляки. Наш надсмотрщик любит отрывать им крылья не меньше, чем скармливать кракенам рабов, мёртвых и умирающих, которые больше не могут вращать рычаг. С некоторых пор его улыбающаяся металлическая маска преследует меня в кошмарах.

После желанного щелчка, когда огромная пружина вибродвигателя заведена, объявляется перерыв, и нам приносят баланду. А потом всё начинается по новой. Двадцать шагов, сто оборотов, перерыв. Сто оборотов, две тысячи шагов, и холодная вода океана остужает ноги. К другому концу моей цепи прикован Мастер Ё. Он идёт так же сосредоточенно, зная, что от этого зависит наша жизнь. И ещё он обдумывает план побега.

Сегодня приходится тащить и Жёлтого — он упал после первого перерыва, и его тело скользит по полу на цепи. Лишний груз, который отцепят только после остановки. Новички приходят и уходят, а мы с Мастером Ё остаёмся. «Хочешь выжить», — сказал он мне, — держись старика». Хотя он совсем не старый, просто сухой и жилистый.

Сколько я уже на «Левиафане» — месяц, два? Наше существование давно потеряло деление на день и ночь. Остались только обороты, шаги и щелчки вибродвигателя.

«Уйти отсюда лишь два способа: или сквозь шлюз на пищу кракенам, или отпереть замок и скрыться в трюме. Второй вариант мне нравится больше», — говорил Мастер Ё, когда мы находились в бараке, а двигатель работал на паровом котле. Иногда, когда «Левиафану» требовалась скорость, котёл растапливали, тратя горючее. Топливом служили высушенные водоросли — я помню, как они приятно пахнут под солнцем, в них копошатся маленькие рачки, бегают в поисках воды. Хорошо сейчас собирателям водорослей: они наверху и видят солнце.

Цепь — тяжёлая, железная — сковывала нас и в бараке. Я свылся с ней, словно пёс со своей привязью. За полуметровой обшивкой корабля плещется океан. Там — свобода. Или смерть — тут как кому повезёт. Если прислушаться, то можно услышать песни русалок. Ундина, что когда-то приплывала ко мне, не пела, она просто сидела и смотрела, как я ловил рыбу. Иногда помогала вытаскивать сети, иногда уединялась

со мной в доме. А порой мы оставались на горячих от солнца досках: нам не от кого было скрываться. Над нами было лишь небо, солнце и чайки. Русалки — они как люди, только их кожа более холодная и гладкая, а глаза с вертикальными зрачками.

Я прикладывал ладонь к обшивке, звеня цепью. Мастер Ё ворочался: «Спи давай», но я вспоминал.

Моё селение называлось «Балтика» — по имени корабля, ставшего его центром. Когда-то жившие на нём люди ещё искали землю, но в моё время паровой двигатель давно вышел из строя, его никто не ремонтировал, и корабль превратился в плавучий остров. Оброс домами на деревянных плотках. Стал прибежищем для многих охотников, собирателей водорослей и торговцев.

Мой дом стоял на самой окраине селения, где был виден горизонт и поутру поднималось солнце. От бездонной пучины меня отделял лишь бревенчатый пол, и по ночам, лёжа на матрасе, набитом водорослями, я слушал океан. Водяное дерево привозили на парусных лодках торговцы из Саргасс. Один из них по наставлению Капитана — не знаю, сколько и чего Капитан ему обещал, никак собственную дочь в жёны — тайно добыл росток, но дерево не прижилось в наших краях, а тот торговец больше не возвращался.

«Ты не боишься кракенов?» — спрашивала Сюзи, когда приходила ко мне со своим рыжим котом на руках.

Она не ступала на мостик, ведущий к дому: приличной девушке нельзя приходить к мужчине до замужества.

«Нет», — отвечал я, — не боюсь».

Одного из них, правда, совсем молодого — не более трёх метров длиной, — я убил гарпуном. На груди до сих пор остались шрамы от его присосок и крючьев. Кракен обхватил меня щупальцами, когда я вытягивал сеть, и стащил в воду. А потом мы лежали на досках под солнцем: я, израненный, залитый кровью, и пронзённый гарпуном дохлый монстр. Просоленные куски его мяса долго сохли на солнце. Пищи хватило на всё время ураганов.

«Ты храбрый», — говорила Сюзи, тиская своего Рыжика.

ОБ АВТОРЕ

Владимир Венгловский родился 13 декабря 1973 года в городе Житомире (Украина), где и проживает по сей день.

Женат. Воспитывает дочку. Работает ведущим инженером-программистом. Хобби — настольные фэнтези-игры, где приятно путешествовать в кругу семьи. Считает, что современная литература должна дарить людям надежду, мечту и желание жить.

Литературную деятельность начал в 2010 году. Пишет на русском и украинском языках в жанре фантастики, фэнтези, сказки и криптоистории. Рассказы публиковались в сборниках издательств «Эксмо», «Астрель», «Фантаверсум», журналах «Полдень. XXI век», «Химия и жизнь», «Уральский следопыт», «Дніпро», «Космопорт», «РБЖ Азимут», «Меридиан» и других.

Опубликованный в «Эксмо» в серии LitRPG дебютный роман автора «Хардкор» в 2015 году выдвигался на премию «Интерпресскон 2016» (номинация «Дебютная книга»).

В 2016 году в той же серии вышло продолжение «Дебаггер».

Глаза кота напоминали глаза моей Ундины. Конечно, Сюзи тоже была красивой, но она не любила океан так сильно, как я. А с Ундиной мы любовались восходом и слушали ночные песни — она не боялась оставаться в доме одинокого мужчины.

А я не боялся кракенов. Но был ещё «Левиафан» — железный корабль, собирающий всё на своём пути. О нём с ужасом рассказывали торговцы древесиной, хотя оставалось загадкой, что в их историях было правдой, а что вымыслом. Говорили, что «Левиафан» — это не корабль, а целое скопление судов, соединённых щупальцами Великого Кре. Все корабли, попадающиеся ему на пути — парусные шлюпки торговцев с Саргасс, несуразные плоскодонные черепахи желтолицых, стальные дредноуты воинов с запада, — все без разбора становились его пленниками.

Однажды поздним вечером я увидел на горизонте зелёные вспышки. Они расцветали в воздухе падающими звёздами, словно фейерверки желтолицых.

— Кре, — сказала сидящая рядом со мной Ундина, указывая на них пальцем.

Когда я был маленьким, случился такой же зелёный звездопад. Тогда я нашёл упавшую звезду. Я смутно вспоминаю зелёный шар, качающийся на воде у моего дома, помню исходящее от него тепло. Что стало с ним? Мне кажется, что шар растворился в моих руках, слился с телом, но, возможно, это лишь плод воображения. Но говорят, что с тех пор я стал странным: предпочитал в одиночестве любоваться океаном вместо общения со сверстниками. Меня манила неизведанная даль. Я знал, что рано или поздно уйду туда, где восходит солнце и куда уплывают русалки перед временем ураганов.

Может быть, поэтому Капитан не разрешал Сюзи приходить ко мне.

Спустя неделю после новых зелёных вспышек возле селения появились посланцы Великого Кре — несколько стальных кораблей, в которых приплыли закованные в металл люди. Об их приближении рассказывали русалки, но я не убежал, как остальные мужчины. Они пытались спастись в глубине посёлка. Что стало с ними и с Сюзи, я не знаю, лишь несколько людей из моего селения оказались в одном со мной трюме в чреве «Левиафана». Меня схватили одним из первых. Наверное, я сам хотел быть рядом с Великим Кре.

«Глупо», — по-человечески пожала плечами Ундина. Из Левиафана нельзя убежать.

— Смотри, — однажды сказал Мастер Ё.

Мы сидели в темноте барака, его жилистая рука нащупала мою и вложила в ладонь дёргающийся живой кусок металла. Я почувствовал уколы острых лап.

— Это сверчок, я поймал его неделю назад, — прошептал Мастер Ё.

Подобные дикие автоматы обитают в трюме «Левиафана». Большие и маленькие, они скрываются в тёмных углах корабля и собирают металл, подчиняясь вложенным в их механические программаторы командам. По одним слухам, они воспроизводят сами себя, по другим — автоматов до сих пор создаёт безумный механик. Иногда до нас доносились выстрелы драгунов, зачищавших трюмы от этой нечисти. Но «Левиафан» слишком велик, в лабиринтах его трюма много неизученных областей, в которых легко укрыться и где без следа пропадают закованные в сталь воины. Так сказал Мастер Ё. Но если хочешь сбежать — надо перебраться на крайние корабли и угнать один из них.

«Откуда ты знаешь?» — спрашивал я, но Мастер Ё лишь таинственно усмехался.

— Я изменил программатор сверчка, — одними губами произнёс он. — Теперь автоматон сможет открыть замок.

— Ты умеешь программировать?! — едва не вскрикнул я, но Мастер Ё закрыл мой рот рукой.

— Дождёмся удобного момента, — прошептал он. — Пойдёшь со мной?

Я отчаянно, словно боясь, что Мастер Ё передумает, закивал.

Но всё произошло совсем не так, как мы планировали. Незадолго до перерыва раздался глухой удар, пол вздрогнул, тело Жёлтого приподнялось, словно пленённый торговец с востока был всё ещё жив. Обшивка под ним вспучилась, разорвалась, из дыры вырвались клубы пара и высунулась большая металлическая клешня.

Хмар подскочил, замахиваясь мечом, но дикий автоматон ударил первым, и надсмотрщик отлетел к стене. Металлическая маска Хмара с застывшей на ней вечной улыбкой зазвенела по полу. К нам под ноги покотился фонарь, в котором бились механические светляки.

Автоматон напоминал мне гигантского лобстера: такой же ошестинившийся колючими лапами и клешнями с глазами-линзами на металлических трубках. Он разорвал тело Жёлтого, с лёгкостью перекусив толстую цепь. Вокруг нас кричали пытавшиеся вырваться рабы. Застонал поднимающийся Хмар.

«Женщина! — мысленно вскрикнул я, увидев лицо нашего надсмотрщика. — Кракен его заberi, это женщина!»

Автоматон взмахнул клешней, и крик одного из прикованных к рычагу рабов прервался.

— Быстрее! — вскрикнул Мастер Ё, протягивая мне механического сверчка и показывая освободившуюся от цепи руку. — Пусты в замок!

Лобстер-автоматон шагнул по направлению к нам. Хмар поднималась на ноги, держась за стену: тянулась к рычагу управления шлюзом.

Я схватил сверчка, но тот дёрнулся и убежал, оставив в моих пальцах оторванную ногу. Быстро перебирая лапками, он пробежал по сковывающей меня цепи и исчез в замочной скважине. Лобстер замахнулся для удара. Мастер Ё бросился ему за спину и накинул на клешню подхваченную с земли цепь. Клешня замерла в воздухе. Стало слышно, как надсадно вибрируют пружины в двигателе автомата. Из клапанов на его шее вырывались струи горячего пара.

Автоматон развернулся, вырывая цепь из рук Мастера Ё, взмахнул клешней. Ё, пытаясь уклониться от удара, поскользнулся и упал на спину. Лобстер поднялся на дыбы, готовясь через мгновение опуститься и раздавить противника своей массой. В это время произошли два события: щёлкнул замок моих оков, цепь соскользнула на землю, и Хмар дотянулась до рычага шлюза. Под весом её тела рычаг опустился. Всклигнули меха, забурлила ворвавшаяся в ангар вода, сбивая нас с ног, смывая кровь и унося мёртвые тела в океан. Надсмотрщика потащило к шлюзу. Мастер Ё скользнул по полу среди клоуев пены к раскрытой пасти дверей, но я успел схватить его за руку.

Дикого автомата отнесло к шлюзу, но он сумел зацепиться за створки ворот и заревел, преодолевая напор воды. В это время вокруг его тела обвились несколько толстых щупалец, из пучины показалась голова кракена. Рывок — и автомата оторвало от ворот, потащило к раскрытому огромному клюву морского чудовища. Это был не такой малыш, которого я когда-то убил ударом гарпуна. Кракен выглядел настоящим гигантом, способным утащить на дно целый корабль. Автоматон выпустил струю горячего пара, но кракена это не остановило. Клюв сомкнулся на механическом теле, раздался хруст, и части лобстера посыпались в бурлящую воду.

— Бежим! — закричал Мастер Ё, и мы вместе с ним нырнули в пробитую лобстером дыру в полу.

2. МЯТЕЖНИК

— Великий Кре умер, — сказал Эй-ты. Он был занят тем, что потрошил пойманного недавно автомата, пытаясь сделать из него живую броню наподобие драгунских доспехов. — Я вам точно говорю. Видел однажды его щупальце. Помнишь, Ё, ты послал нас на разведку в машинное отделение? Именно тогда я и наткнулся на щупальце. Толстое, как...

Он обвёл взглядом наше маленькое помещение, где мы сидели вокруг «вечных» углей: я, Мастер Ё, жажущий болотных змей, Клео и ещё несколько других изгоев, называвших себя Крысами «Левиафана». «В железных трюмах свободными могут быть только крысы, — говорил Ё. — Крысы всегда свободны».

По стенам ползали механические светляки.

— В общем, толстое, — закончил фразу Эй-ты, так и не подобрав нужное сравнение.

Он вытер щеку кулаком с зажатой в ней отвёрткой, оставив на лице следы от сажи.

— Лежало через весь трюм, словно дохлая змея. Во — точно: толстенная дохлая морская змея. Я опустил на него ладонь, и вы знаете? Я не почувствовал в нём жизни. Оно было твёрдым и неживым.

— Как растение, — тихо сказал я.

— Что? — переспросил Эй-ты.

— Говорю, что щупальце было скорее похоже на побег водяного дерева, чем на тело гигантского кракена, — добавил я.

— Это ж Великий Кре. При чём тут дерево? — ухмыльнулся Эй-ты.

— Не мешай, пусть Чудак дальше читает, — сказал Мастер Ё.

— Да, пускай, — добавила Клео и опустила голову мне на плечо, словно заглядывая в старую книгу с пожелтевшими страницами, которую я держал на коленях.

Но это было обманом: слепые глаза девушки не видели ничего. В белых неподвижных зрачках отражались всполохи очага. Клео дышала мне в ухо, и вместо картин, рассказанных в книге, на ум приходила гладкая кожа Ундины. Прогнав навязчивые мысли, я продолжил чтение:

— И помедлил ещё семь дней других и опять выпустил голубя из ковчега. Голубь возвратился к нему в вечернее время, и вот, свежий масляный лист во рту у него, и Ной узнал, что вода сошла с земли.

— Это хорошая сказка, — сказала Клео. — Они плавали-плавали — и нашли землю. Голубь — это птица, что живёт на суше? Я знаю только чаек. И ещё в детстве слышала альбатросов — это тоже такие чайки, только здоровенные. Почему у нас всё не так, как в этой книге? Нет, это грустная сказка: она навеивает грустные мысли. Не хочу её больше слушать. Давай опять дневник читаем.

Мастер Ё расшевелил большим гаечным ключом угли и проворчал:

— Вертихвостка, лучше помолчи, не мешай Чудаку.

Сам Мастер Ё читать не умел, как и все остальные Крысы. Удивительно: человек, который мог программировать автоматов, не знал ни одной буквы.

«Умения передал мне отец, а тому — мой дед. Для этого вовсе не надобно уметь читать. А откуда у тебя такие знания?» — спрашивал меня Мастер Ё.

И правда, откуда? Я зажмурился, силясь вспомнить. Мой отец был охотником на кальмаров, а мать — собирательницей мидий. Стоило опустить на ночь в воду доску с приманкой, как утром можно было собрать с неё целый мешок моллюсков. Если их, конечно, не съедали охотчие до нежного мяса кальмары. По ночам поднявшаяся над горизонтом луна оставляла в океане светящуюся дорожку, а отец уплывал охотиться на своей плоскодонке. Так я и запомнил его в тот последний

вечер, когда возле нашего дома появился огромный кракен. Отец стоял на носу лодки, держал гарпун и махал мне рукой. Надеюсь, что кракен, которого я убил, был потомком того гиганта.

Мама рассказывала мне сказки, что помнила на память, но ни она, ни отец читать не умели. Тогда откуда научился я? Почему-то на ум приходит тающий в руках зелёный шар, похожий на семя неведомого растения. Неужели он мог передать мне знания?

— Хорошо, дневник так дневник, — согласился я, откладывая книгу в сторону.

Журнал, чей написанный от руки текст во многих местах размыло водой, был найден Мастером Ё когда-то давно на одном из кораблей. Хотя читать Ё не умел, он предпочёл тетрадь не выбрасывать и спрятал до лучших времён. Большая часть слов в дневнике была нам непонятна, но звучали они таинственно, как песни русалок, будто вот-вот — и поймёшь заключённый в них смысл.

— Таянье ледников не остановить. Это вопрос уже не десятилетий, а считанных лет или даже месяцев, — принялся читать я. — Процесс происходит стремительно, и мы с Элизабет...

— Дальше, — попросила Клео. — Это мы уже слышали.

Я пожал плечами, перелистнул несколько страниц и продолжил чтение.

— Какие технологии будут доступны человечеству после катастрофы? Всё, что сложнее молотка и колеса, вскоре забудется: не останется хранителей знаний.

Я предлагаю остановиться на воде. Пар — вот та энергия, что поможет человечеству пережить времена нового потопы. Пар и механика. Надо поделиться этой идеей с Элизабет, но она слишком увлечена своей генной инженерией. Хорошо, что моя жена гений: есть с кем поговорить на равных, если выпадает свободная минутка. Сейчас она изучает возможность передачи информации на генном уровне. Надо будет расспросить у неё, как идут дела.

P.S. Горо что-то приболел — второй день сидит на дне аквариума и едва шевелит щупальцами. Интересно, кто-то из наших знает, как лечить кальмаров? Надо не забыть спросить у Элизы.

— Кракен! — выругался Эй-ты, схватившись за щеку.

Вылетевшая из тела автомата гайка оцарапала ему лицо и упала прямо в угли. Эй-ты бросился за ней, вытащил, обжигаясь и дуя на пальцы.

— Что такое передача знаний на генном уровне? — спросил я.

Мастер Ё отрицательно покачал головой.

— Думаю, что-то вроде забытой магии, — сказал он. — Возможно, ответы на дне океана, куда за древними предметами спускаются лишь водолазы.

— Эх, добыть бы один такой костюм, — мечтательно произнёс Эй-ты.

Их прошлый поход за водолазными костюмами окончился пленением Мастера Ё, и тот до сих пор был сердит на своих компаньонов за то, что те не смогли вытащить его из оков.

«Быть спасённым диким автоматом — это просто оскорбление, — говорил он мне по секрету. — Хотя нам с тобой, признаться, изрядно тогда повезло».

Мастер Ё где-то раздобыл схему «Левиафана» и делится со мной своими планами.

«Слушай, Чудак, ты кажешься мне толковым малым. Нам надо придумать, как отсюда выбраться. Щупальца Великого Кре находятся здесь и здесь, — показывал он мне чертёж на старой промасленной бумаге. — Идут сквозь трюм, пробивают борта и уходят к другим судам. Выше — несколько заброшенных отсеков, где можно натолкнуться на диких автоматов, а после начинается машинное отделение. Рядом — шлюз для охлаждения

двигателей. Дальше пробраться на палубу по лифтам или воздуховодам нереально: слишком много охраны».

«Пробовали?» — спросил я.

Мастер Ё нахмурился и кивнул.

У Крыс была одна цель: выбраться наружу и захватить один из внешних кораблей. Мастер Ё рассказывал, как жил на поверхности, прежде чем его поймали. «Судов великое множество: большие и маленькие, потрёпанные штормами и почти новые. Внешние служат защитным барьером для Великого Кре. Внутренние — пристанищем для людей и автоматов. Займи один из пустующих кораблей — и можно вырваться на свободу».

«И что ты с ней будешь делать, со свободой?» — спрашивал Эй-ты.

«Там чайки, — вместо Мастера Ё отвечала Клео. — И альбатросы. И нет Великого Кре».

Из Крыс «Левиафана» один Эй-ты считал, что Великий Кре мёртв.

«Он должен был привести «Левиафан» к земле, — говорил он. — Но до сих пор вокруг лишь открытый океан. Вы слышите, как плещется за бортом вода? А если земля близко? Что, если Великий Кре просто не хочет отпускать всех на берег? Или же он давно умер, а мы будем плавать до скончания веков и жить, как жили наши деды и отцы, пока нас не засосёт пучина. Сколько прошло лет после потопа: тысяча, больше тысячи? Но если Великий Кре жив, то мы должны его убить и освободить пленённые корабли. Предавшего капитана смещают».

«Так то капитан, а то Великий Кре. Кто его заменит? Может, простой человек не сможет сделать то, что доступно Кре?» — спросил Мастер Ё.

«Может, и не сможет, — согласился я, — но попробовать стоит».

«Ты видел, сколько драгунов в верхних отсеках?» — поцокал языком Ё.

Это было неделю назад, но мне казалось, что я среди Крыс уже давно. Я понимал, что должен уйти. Неведомая сила толкала меня наверх, к солнцу, туда, где океан и солёный ветер.

— Готово, — сказал Эй-ты, неуверенно глядя на Мастера Ё.

Автоматон походил на человека, которого распяли и выпотрошили прямо на полу. Мастер Ё поднялся и придирчиво осмотрел дело рук Эй-ты.

— Неплохо, — наконец произнёс он и протянул руку. — Отвётку.

Затем не глядя принял инструмент и начал копать в программаторе автомата.

— Дай мне, — попросил я, следя за его неловкими действиями.

Мастер Ё недоуменно на меня поглядел, но отвёртку отдал и молча наблюдал, как я настраиваю программу. Винты подкручивались на заданную глубину, переключая триггеры. Нолики и единички чередовались у меня перед глазами, порождая в голове известные мне команды. Но откуда я их помню? Откуда я вообще умею программировать автоматы, словно Безумный Механик?

— Есть, — я наконец закончил свою работу и щёлкнул рубильником.

Автоматон дёрнулся, приподнялся — сначала неуверенно, словно боясь упасть, — а потом вытянулся в полный рост и остался стоять с распротёртыми руками-манипуляторами, будто собираясь в порыве благодарности меня обнять. Я забрался внутрь автомата. Вокруг тела захлопнулись пластины брони, контакты управления обхватили руки и ноги. Я поднял руку, и автоматон, гудя приводами, повторил мой жест. Со щелчком сошлись и разошлись механические пальцы.

— Ремонтный автоматон широкого профиля класса А1, — сказал я. — Управляется с помощью оператора, но способен и на автономные действия.

— Откуда ты знаешь? — спросил Мастер Ё.

— Хороший вопрос, — я повертел рукой перед лицом, любуясь своей работой. — Что вы собирались с ним делать?

— Были планы, — сказал Ё. — С такой бронёй можно пробиться к складам, где хранятся подводные костюмы. Если «Левиафан» нельзя покинуть через палубу, мы выйдем через шлюз.

— Проникнуть через охрану драгунов? — хмыкнул я. — Нереально. Есть другая идея. Сколько водолазов обычно бывает в ремонтной бригаде?

3. ВОДОЛАЗ

Судя по схеме, шлюзовых камер на «Левиафане» было несколько. Когда-то они служили для состыковки подводных кораблей, но уже давным-давно их переоборудовали под охлаждение вибродвигателей. Один из шлюзов, самый маленький, находился в стороне от других и в старые добрые времена использовался подводниками — обслуживающим персоналом корабля. Сейчас шлюз был заброшен, путь к нему наглухо закрыт переборками, и жирный крест перечёркивал его на карте Мастера Ё. Ни охраны, ни диких автоматов, лишь ощущение притаившейся опасности.

Я находился внутри автомата-ремонтника, стоял возле Ё и рассматривал задрюченную переборку. Было холодно: система подогрева давно не работала. Манипулятор автомата, словно продолжение моей руки, лёг на вентиль, открывающий проход в ведущий к шлюзу туннель.

— Готов? — спросил я у Мастера Ё.

Тот сдержанно кивнул, а затем исчез в темноте. Вентиль со скрипом повернулся, открывая проход, из которого дохнуло сыростью и запахом металла. Я собирался сломать старый шлюз и затопить коридор, сумев при этом не утонуть сам. Устранять поломку явится ремонтная бригада. Драгуны под воду не полезут, водолазы пойдут сами. Если верить карте — уровень воды не поднимется выше вентиляционного распределителя. Там ремонтников уже подстерегают Крысы «Левиафана». Темнота — наш друг. Трубы — убежища и места для засады.

Но Клео никак не хотела меня отпускать.

Я шагнул в предшлюзовую туннель, и под ногой хрустнула стеклянная линза, которая когда-то служила глазом автомату. Лежащих на полу деталей было много. Среди шестерёнок и кусков металлической брони встречались человеческие кости, словно следы трапезы у логова хищного зверя. Сквозь темноту были натянуты стальные нити — я едва не задел одну из них. Будто паутина, они окутывали весь коридор, от входа до шлюза.

Я достал нож, сделанный из длинного куска металла, и пошёл вперёд. Под ногами хлопала застоявшаяся вода, покрытая ржавой плёнкой. Разрывались стальные нити. Казалось, что в темноте ворочался кто-то большой, просыпаясь от долгой спячки, его дыхание вздымало рябь на воде, а взгляд вызывал холодную липкую дрожь. Темнота, едва разгоняемая светом моего фонаря, давала пристанище зверю и больше не была моим другом.

Систему управления шлюзом затягивала настоящая паутина. Я разглядывал рычаги и кнопки, вспоминая их назначение. Из рта вырывались облачка пара, заставляя дрожать высохшие тельца пауков на паутинах.

Металлические пальцы автомата, повинувшись движению моей руки, сомкнулись вокруг рычага. Сейчас! Глубокий вдох, чтобы унять нервную дрожь, и резкий рывок вниз, открывающий двери шлюза,

впускающий внутрь корабля бурлящий океан. Вода не остановится: внутренняя переборка заблокирована мною минуту назад.

Я повернулся и побежал. Автоматон увеличивал мою скорость. Преследующий по пятам океан ревел, как чудовище. Поворот, ещё один. Теперь вверх по лестнице! Я ворвался в вентиляционный распределитель и привалился к стене, тяжело дыша. Успел! Вода захлестнула лестницу, волной накатилась на пол и схлынула, оставляя после себя лужи. Раздался рёв, по воде прошла рябь, у поверхности промелькнула огромная тень. На мгновение показался зубчатый гребень и скрылся на глубине.

Темноту освещали несколько тусклых светильников с пленёнными светляками. В расходящихся во все стороны трубах завывал ветер.

— Молодец, — сказал Мастер Ё. — Давай сюда.

Он выглянул из большой, в рост человека, трубы, которая шла практически вровень с полом. Я пригнулся и скользнул в темноту.

Кто-то тут же молча обхватил меня за шею, прижался к броне автоматона.

— Ну-ну, — прошептал я, освобождая из доспехов руку и вытирая слёзы с лица Клео. — Всё обошлось.

— Не всё, — сказал Мастер Ё. — Ждём.

Я отстранил Клео, прислушиваясь.

Ремонтная бригада появилась спустя полчаса.

Пятеро людей в подводных костюмах вошли в распределитель с противоположного нам входа. На людях поверх герметичных костюмов были надеты автоматы, но тоньше, изящнее, сделанные в далёком прошлом



ещё до потопа и сохранившие свою функциональность до сих пор. Настоящие произведения искусства. Я впервые видел такое техническое совершенство.

Передний ремонтник поравнялся с нашей трубой.

— Сейчас, — прошептал Мастер Ё.

— Погоди.

Я всматривался в идущего последним. Броня его автомата, походка, да и весь внешний вид отличали его от других ремонтников. На поясе висел нож, в правой руке человек держал гарпунное ружьё — о таком когда-то мечтал мой отец. Но ружей осталось мало. А боевых подводных автоматов — ещё меньше.

Из трубы у потолка вывалился Эй-ты и с криком обрушился на одного из ремонтников. Мастер Ё схватил за шею идущего впереди, и они вместе повалились на пол. Я бросился к воину в подводных доспехах, но опоздал: он взмахнул ножом, и окровавленный Эй-ты отлетел к стене. А затем наши доспехи с грохотом столкнулись, выбивая искры. Рывок в сторону, устремившийся мне в лицо нож, парирование, звон клинков... Разворот, выпад — острое моего ножа должно было войти в шею врага, но тот каким-то чудом смог избежать удара. Отшатнулся и выстрелил в меня из ружья. Гарпун на цепи просвистел мимо, лязгнул

о стену, и я набросился на врага. Мы дрались — яростно, как два диких зверя. Автоматы во много раз усиливали наши удары, и в голове билась одна мысль: не повредить его ценный костюм!

Я ударил противника кулаком в живот, но он сумел поймать мою руку в захват, завернул за спину, ломая стальные пальцы автомата. Нож шлёпнулся в воду.

— Ты тоже Семя? — спросил мой враг. — Да!

Я чувствую это! Ты пришёл сюда так же, как я, с надеждой занять его место. Я тоже верил, что смогу попасть на верхнюю палубу. Но она меня не пустила. Слышишь? Проклятая Система не пустила меня!

Я лягнул и услышал, как в автомате врага что-то хрустнуло. Хватка

ослабла. Я вырвался из захвата и снова ударил ногой, отталкивая противника к залитым водой ступеням. Из воды с шелестом выстрелили несколько стальных нитей, обвилились вокруг его тела. Рывок — и воин исчез под водой, оставив на полу разряженное гарпунное ружьё.

Я обвёл взглядом место затихшей схватки. Над мёртвым Эй-ты рыдала Клео. Ещё несколько Крыс «Левиафана» были либо ранены, либо убиты. Из ремонтников выжил лишь один. Не отрывая взгляда от Мастера Ё, приставившего нож к его шее, он лихорадочно сбрасывал водолазный костюм.

Под водой мелькнула чёрная тень, уносящая с собой воина. Я выбрался из своего автомата, подхватил ружьё, зарядил гарпуном и подбежал к воде.

— Чудак! — вскрикнула Клео, словно почувствовав, что я собираюсь сделать.

— Всё будет хорошо, — сказал я, и, набрав побольше воздуха, нырнул следом за монстром.

Холод едва не сковал тело, но я продолжал плыть. Дальше, ещё дальше. Впереди двигалась тень, оставляя за собой шлейф из воздушных пузырьков. Вместе со своей добычей она скользнула сквозь открытый шлюз в океан. В шлюзовой камере между водой и потолком оставалось немного воздуха, я вдохнул и устремился следом за монстром, который исчезал в тёмной глубине. Сейчас или никогда! Я выстрелил вслед чудовищу и почувствовал, как гарпун вонзился в его тело. Цепь натянулась, меня потащило в открытый океан, но я крепко сжимал оружие. Цепь металась из стороны в сторону, монстр рвался на свободу, но никак не хотел расставаться со своей добычей.

Наконец он отбросил мёртвого человека и, загребая воду хвостом, исчез на глубине, утащив за собой гарпунное ружьё. Я поплыл за погружающимся в пучину воином. В лёгких заканчивался воздух. Назад дороги уже не было. Из последних сил я подгрёб к мертвецу и принялся освобождать его от доспехов. Когда это получилось, перед глазами уже плыла серая пелена.

Я забрался внутрь подводного автомата, захлопнул гермошлем, и система принялась откачивать воду. Появился долгожданный глоток воздуха. Костюм мой! Теперь надо вернуться к «Левиафану». Я активировал двигатель, но тот не заработал. Ещё раз! Ответом была лишь тишина. Я медленно погружался на глубину. В руки и ноги укололи иголки: система управления автоматом впрыснула в кровь декомпрессионную жидкость.

Со дна поднимались тени древних гигантов. Многоэтажные дома, занесённые илом, заросшие водорослями, ставшие укрытием для миллионов подводных созданий, смотрели на меня чёрными провалами окон. Я плыл в прошлое. И прошлое возвращалось в памяти магией воспоминаний.



— Добро пожаловать в наш маленький сумасшедший дом, уважаемый!

Человек у входа улыбался. Глаза, искажённые стёклами очков, казались голубыми искорками.

— Мы с Элизой, как вы понимаете, дома. Элизабет... — он словно попробовал на вкус имя своей жены и довольно пощёлкал языком. — Вы думаете, это нас заперли от всего мира? Нет, это мир заперли от нас. Кстати, уважаемый, забыл ваше имя... А, неважно, — махнул он рукой. — Вы не знаете, как лечить кальмаров? Горо уже второй день лежит на дне. Жаль беднягу. Элиза использовала его гены для создания своих монстров. Новые жители моря. Человек плавающий. Как по мне — та же русалка. Но вы проходите, проходите.

Мы прошли вглубь зала. Кальмар за стеклом аквариума, казалось, смотрел нам вслед грустными глазами. Навстречу вышел механизм и зашипел, выпуская облако пара.

— Пар и шестерёнки — вот, что сохранит нашу цивилизацию, — восторженно сказал мой собеседник. — А во все не изменение человеческого генома. Но Элиза и слышать об этом не хочет. Разрабатывает свою систему передачи информации на генном уровне.

Раздался хлопок, и под ноги покатился маленький зелёный шар — плод какого-то растения. Мой собеседник нагнулся и покрутил его в ладони.

— Почти созрел. Представляете, Элиза хочет зашифровать в своей биологической системе все знания человечества. Просила вас тоже оставить свои воспоминания. Вы не против? Спасибо, Элиза будет рада. Сейчас, я возьму вашу кровь.

Он ушёл и скоро вернулся со шприцом в руке.

— Закатайте рукав, пожалуйста. Минуточку... Всё, готово. Вам нехорошо? Сядьте на стул, вот сюда.

Лежащий на дне аквариума кальмар смотрел на меня сквозь стекло мутными глазами. Показалось, что вокруг плещется вода, всё стало серым, сгустился мрак, словно я находился на дне океана.

Двигатель автомата вздрогнул, и эта дрожь передалась телу. Я открыл глаза. Плавающий перед стеклом гермошлема кальмар выпустил струю чернил и исчез из виду. Двигатель зарычал, как просыпающийся от спячки зверь, чихнул и заработал в полную силу. Я понёсся к поверхности, туда, где плавала громадина «Левиафана».

4. КАПИТАН

«Не отпущу» — читалось в невидящем взгляде Клео, когда она вцепилась в меня обеими руками. По её лицу за стеклом гермошлема текли слёзы, и она не могла их вытереть. А Ундина никогда не плакала.

Водолазных костюмов не хватило на всех. Четверо Крыс отправятся на поиски корабля, а потом Мастер Ё вернётся назад с освободившимися костюмами и заберёт следующую партию людей. Но я с ними не пойду. Мой путь лежал ввысь, туда, где на верхней палубе живёт Великий Кре — биологическая система управления и передачи информации, созданная Элизой в далёком прошлом.

— Прощай, — сказал я Клео и крепко прижал её к себе. А затем отстранил и, не оглядываясь, шагнул в воду.

Борт «Левиафана» весь оброс ракушками и полипами. Маленькие юркие рыбки сновали среди коралловых зарослей. Большая зубастая мурена поспешила скрыться в своей норе. Под днищем проплыла тень кракена. У самой поверхности я активировал магнитные захваты, прилип к борту корабля и, словно краб, пополз вверх.

После подводной тьмы солнце показалось ослепительно ярким. По небу плыли белые облака, и где-то высоко-высоко кружила чайка. Может быть, это был даже альбатрос — мечта Клео. Первая палуба, вторая — я миновал все охраняемые зоны. Там, за толстыми метал-

лическими бортами, кипела жизнь: драгуны, исполняя приказы, отстреливали диких автоматов и ловили беглецов; механики, чьё умение программировать механизмы передавалось из поколения в поколение, создавали новых металлических монстров; люди жили, рожали детей и умирали, так и не достигнув земли.

Вокруг «Левиафана» сгрудились пленённые суда. Большие и маленькие, металлические и из дерева, бронированные корабли воинов с севера и неуклюжие черепашьи желтолицы, быстрые яхты торговцев Саргасс — всех их связывали побеги-щупальца Великого Кре. Одно из них росло на моём пути — толстое, словно ствол тысячелетнего водяного дерева, оно торчало из борта и аркой спускалось вниз. Я прикоснулся к его шершавой коре.

Уважаемый... Все знания человечества... Добро пожаловать в наш маленький сумасшедший дом...

Я отдёргнул руку, прогоняя чужие воспоминания, и пополз дальше. У самого верха на меня накинута пара рассерженных чаек: наверное, рядом было их гнездо. Я перевалил через фальшборт и оказался на верхней палубе. Никогда в жизни не находился так высоко над уровнем океана. Вода и небо — до самого горизонта. И ещё — свобода. Я снял шлем, вдыхая её воздух. Затем повернулся и пошёл вглубь корабля.

Стеклянные дома по обе стороны дороги смотрели на меня, как гиганты на дне океана. Там — чёрные провалы окон, здесь — отражающаяся в стекле пустота. Ветер разносил тлен и пожухлые листья. По палубе и стенам бежали коричневые побеги. Кое-где они ещё зеленели, но общее запустение коснулось и их. Я едва не наступил на неподвижного автомата, сделанного в виде птицы. Он лежал на спине, распластав крылья и подняв вверх лапы.

Далее на моём пути ветви Великого Кре переплетались, образовав непроходимый барьер. Казалось: попробуй его разрушить, и тебя уничтожит, раздавит ожившая древесная масса, как это случилось с множеством несчастных, чьи кости валялись перед стеной. Я посмотрел на оскаленный череп неудачника, а затем прислушался к воспоминаниям. Снял с левой руки перчатку и резанул ножом по кисти — неглубоко, так, чтобы на ветви упали несколько капель крови. И Система, проверив мою ДНК, ответила.

«Только тот, кто вместит все переданные знания, сможет управлять Системой». Так говорила Элиза из прошлого.

Зашевелились ветви — щупальца Великого Кре, освобождая проход. Я шагнул вперёд, и они сомкнулись за моей спиной.

Это была всего лишь огороженная часть палубы, подобная той, по которой я только что шёл. Ветви сходились, образуя что-то в виде паутины, в центре которой висел мёртвый человек. Его высохшее тело давно превратилось в мумию. Я подошёл, и дрожь веток от моих шагов породила цепную реакцию.

Тело рассыпалось прахом. Налетевший ветер разметал его по палубе. Пыль осела на стёклах домов, осталась серым слоем на неподвижных автоматах, залетела в пустые клетки для птиц, что стояли прямо на полу.

Я подошёл к центру Великого Кре и, раскинув руки, занял место мертвеца. Я будто подключился к волшебному источнику знаний из сказок моей мамы — я узнал, что было, что есть и что может случиться. Я стал единым целым с «Левиафаном», с его тысячами жизней и кипящими страстями, превратился в живые побеги и холодный металл.

«Приказывай, Капитан», — прозвучали в моей голове слова Системы.

Вокруг, за столпившимися кораблями, от горизонта до горизонта разлился океан. Откуда-то с юга к «Левиафану» летел возвращающийся механический голубь.



Традиционно публикуем подборку миниатюр с семинара
«Вареники», который проводит ростовский КЛФ «Притяжение».
Больше рассказов вы можете почитать на сайте club-attraction.ru.



125

Зона развлечений • Рассказ

Алексей МАЗУРОВ

Поезд вне расписания

Нашу планету называют «Краем безнадёг», потому что с неё обратной дороги на Землю нет. Какие-то хитрые игры законов астрофизики мешают. Я даже не вникал, мне не интересно...

Вот и летят сюда те, кого на матушке-Земле ничего больше не держит.

А меня здесь называют Везунчиком. Представляете? В Краю безнадёг я — Везунчик!

И не зря же так называют, повод есть.

Вам, наверное, не понять, но я встречаю поезда. Не простые поезда — те, которые связывают ещё совсем немногочисленные посёлки между собой, — а поезда вне расписания, поезда-призраки. Никто не ведает, откуда они берутся и куда исчезают. Мало кто их видел, и ещё меньше тех, перед кем они останавливаются.

Передо мной, например, останавливаются.

Вот я и выполняю «заказы».

Но меня нельзя просто взять и вызвать. Я сам постучу в дверь, попрошу переночевать, с удовольствием поужинаю. Терпеливо выслушаю историю хозяина дома, а утром предложу прогуляться до вокзала. У каждого из них своя история, но все эти истории неуловимо похожи.

И этот день ничем не отличается от множества предыдущих.

В этот раз со мной рядом старик, он немногословен.

— Знаешь, — говорит он, — ходят слухи, что так к нам, к людям, приходят местные существа...

Я усмехаюсь в ответ. Он это видит.

— Но мне всё равно, даже если и так, — продолжает он, — я хочу ещё раз увидеть свою дочку.

Он совсем умолкает.

И я молчу.

Вот так мы сидим в тишине бесконечно долго.

Старик не суетится и не торопит меня.

Он терпелив.

Он ждёт.

Он верит мне и верит в меня.

День подходит к концу. И без того немногочисленная платформа пустеет окончательно...

...и вечность заканчивается.

Из-за поворота доносится гул, а ещё через четверть часа к платформе подкатывает тепловоз. Он тащит за собой всего пару вагонов. Я поднимаюсь со скамьи, подхожу к краю платформы и машу рукой.

Тепловоз с шипением останавливается.

Открывается дверь, и из вагона спускается молодая девушка. Точь-в-точь как на той старой фотографии. Дочь старика, полтора десятка лет назад погибшая в автотрагедии на Земле.

Она сразу узнаёт отца и бежит к нему.

Но я не смотрю на их встречу — боюсь струсить. Как бывало неоднократно.

Понимаете, я сбежал с Земли тоже не просто так. У меня свои скелеты и шрамы.

Но мне самому, Везунчику, здесь всё не везёт и не везёт.

И в этот раз я наконец решаюсь и сам делаю первый шаг. Запрыгиваю в вагон уже тронувшегося поезда.

Поезда вне расписания.

Виталий ПРИДАТКО

Всякий случай

На всякий случай заглянул на барахолку.

Именно на окраине бурливого моря торговых рядов торчит кое-как подкрашенный ржавый вагон с вывеской «Приблудки». Ниже — «Комиссионка. Ломбард. Только челам».

Было открыто — может, не подвела удача. Того прилично изодрался, пытаюсь хлипкий, наспех сколоченный прилавок раздавить мощной тушей отставного борца-тяжеловеса. Заметив меня, ощерился сомалийской своей улыбочкой — во всех смыслах. Давно мы друга знаем. Давно.

— Мне как всегда, чел, — попросило я Того, поздоровавшись. Новую флягу, в которой ещё плескалось на доньшке, пришлось оставить дома. Если всё срастётся как надо, если дело выгорит, если... ну, тогда заберу и дозаправлю. Капель на предстоящую затею уж точно не хватит — это вам не ипподром или казино нагревать по мелкой.

Старая фляжка наполняется разливной удачей доверху. Того завинчивает крышку.

Отсчитываю лепестки. В последнее время ловеки меня что-то сторонятся, потому лепестков много, мелких и не шибко ярко окрашенных. Что и говорить — типус вроде меня не вызывает доверия, предлагая бескорыстную помощь и прочие добрые дела в ассортименте. Надо было... надо было раньше.

Того кивает. Фляжка тяжёлая и греет ладонь. Едва развернувшись между старыми вешалками, медным умывальником и подставкой, полной тростей и зонтиков, слышу рычащий говорок:

— Возьми, чел. Бэсплатно.

На широченной розовокожей лопате, что служит Того ладонью, поблёскивает металлический шар с отчётливым швом по экватору. Сверху — полустёртая надпись «Внутренний зверь». Как бы славно ни выглядели покупки, в наше время стоит сразу же рассчитывать на китайский или турецкий фальшак. Чтобы потом не обидно было.

— На хрена он мне, Того?

Пожал плечами. И опять улёгся на ожидаемо взвизгнувший прилавок. Говорили где-то, что Того переделал в прилавок какого-то непутёвого родственника. Может, и так: что он делает с врагами, я уже видел.

Упрятав зверя в карман, я выбрался к метро, глотнул из фляги, но спуститься по эскалатору уже не успел.

Как ни странно, это были не челы. Это были ловеки. Просто очень, очень много. И с оружием — чельим оружием.

Я машинально достал шарик, сжал и бросил перед собой. Ловеки отшатнулись, загородились клинками...

Ничего не случилось. Никто не вышел из шарика. Никаких зверов. Баста.

Они успели выпрямиться, даже осклабиться — кое-кто...

А я ещё успел понять, что зарычал.

Александр ЛЫЧЁВ

Один на один

Я поймал эту тварь на тщеславии. И, как ни странно, на алчности. Да, я тут инкогнито: она не знает, кто вы-

купил у местного богача его дворец. Но вот сонмища слуг в шёлке и золоте видит с высоты своего полёта замечательно. Золотые огоньки, разбросанные тут и там... Впрочем, летать ей теперь не придётся. Изнутри дворец не столь уж и впечатляет. Потолок — не выше полуторного человеческого роста. Ей не сбежать!

А ещё она действительно считает себя неуязвимой. Ещё бы: один её взгляд превращает в камень любого, кто осмелится встретить его... А если уж богатый иноземный купец во всеуслышанье объявляет — и спорит с любым желающим, — что одолеет её, неуязвимую Горгону... Разве могла ли она не прийти сюда?

Да, к сожалению, некоторыми слугами пришлось пожертвовать... Остаётся постараться сделать так, чтобы они умерли не напрасно.

Нет, это вовсе не доставляет мне радости! Но что поделаешь? Это плата богам за мой дар...

Крылья твари хлопают всё ближе... Вырваться ей не удастся: решётки в дверях и на окнах достаточно прочны. Как жаль, что я не удержался и прикоснулся к платку, которым мне завязали глаза! Нет, золотой шлем защищает их даже лучше, чем ткань, но и тварь, к сожалению, догадалась...

— Ты не сможешь прятаться вечно, Медуза! — кричу я ей.

Шелест крыльев прекратился: она замерла. Но я-то помню, где слышал его в последний раз! Ну, милая, я иду...

Похоже, скоро мне удастся вернуть богам свой ненавистный дар.

Кристина КАРИМОВА

Сила обаяния

Длинный гиперперелет, таможенные формальности, получение разрешения на посадку и, наконец, вот она — цель моего визита. Город внизу под крылом катера — сверкающий, сияющий в темноте ночи — казался красивой фосфоресцирующей игрушкой. И где-то там, среди всего этого блеска, находится тот, ради кого я здесь.

Умница, эрудит, обладатель лингвистических, математических и музыкальных способностей (да-да, он ещё и прекрасно пел!) — неудивительно, что он был включён в состав первой земной делегации, прибывшей на нашу планету сразу же после Контакта. И был ли у меня, ежедневно сопровождающей его в качестве личной переводчицы, хоть один шанс устоять перед его обаянием? У меня, совсем недавно вышедшей из возраста цыплёнка и только-только получившей право на самостоятельное воспроизводство?

Впрочем, я была слишком молода, неопытна и только после его отлёта догадалась сдать тест. Конечно же, он оказался положительным. При такой харизматичности папаши и тесном ежедневном общении иного просто и быть не могло.

«Может быть, он не специально?.. Может, он не знал?.. — робко спрашивали меня подруги, пытаясь отговорить от поездки вдогонку за улетевшим счастьем. — Ведь у них всё по-другому...»

Может, и не знал, но освобождает ли это его от ответственности?

Светлячки города внизу перемигивались, сверкали яркими звёздочками. «Огней так много золотых...» — вспомнилась строчка из старинной земной песни, которую он лично напел мне когда-то, рассказывая о своей родине. Да, огней тут действительно много. И — да — я люблю женатого. Но то, что он завёл семью ещё до встречи со мной, ещё не повод оставлять моих детей без внимания.

У них, землян, и впрямь всё по-другому: для перехода в режим воспроизводства их толстокожим женщинам требуется физическое сокоупление. А вот нам достаточно психологической составляющей: достойный мужчина рядом, заинтересованность друг другом — вот и все, что нужно для формирования кладки яиц. И хотя дополнительный генетический материал при этом не используется (для развития зародышей хватает информации женских яйцеклеток), роль отца очень важна. Без него не будет главного — толчка.

Я подмигнула сверкающим внизу огонькам и решительно направила катер вниз. Жди нас, любимый. Я и двенадцать наших очаровательных малышей, готовых к выходу из инкубатора, уже летим к тебе.

Михаил ЗАГИРНЯК

Древние награды

Рик прижал ладонь к медалям. К кусочкам меди, латуни и серебра на планках.

Но ничего не изменилось. Он чувствовал только холод потускневших наград. Никаких эмоций.

Мальчик отнял руку от наград и озадаченно посмотрел на дедушкин китель. Закрыв шкаф, вздохнул глубоко.

От разговора всё равно не спрятаться.

Рик пошёл на кухню.

Мама мыла посуду, поэтому он не видел её лица.

Папа молча смотрел на него. Ждал его слов.

— Я понял, — сказал Рик.

Отец внимательно посмотрел на ребёнка и спросил:

— А что ты понял?

Сын сел за стол, потянулся за печеньем. Не хотелось встречаться взглядом с отцом.

— Да всё, — наконец ответил мальчик.

— Ты понял, что дедушка не убивал, а защищал? — вмешалась мама в разговор.

Отец хмуро посмотрел на неё.

Рик схватился за вопрос как за спасательный круг.

— Да, ведь это же... для мира?

— Ну конечно! — ответила мама.

«Спасибо!» — мысленно сказал Рик.

Скоро сын убежал на улицу к друзьям.

— Он же ничего не понял, — сказал отец жене.

— Ну да, — грустно ответила она.

Он посмотрел её в глаза и тихо спросил:

— Зачем ты ему помогла?

— Не дави на ребёнка, — сказала жена.

— Но эти вопросы... Папа, а война — это игра, где на кон жизнь ставится? Или... что там он сегодня сказал? Почему наградами за смерть нужно гордиться? Неужели это надо объяснять?

— Классный руководитель сказал, что у всех детей проблемы на уроках истории. Они не понимают войны.

— Да они даже не дерутся! — повысил голос отец Рика. — Не задираются, не толкаются. Когда ты вообще последний раз видела детские драки? Вот что они делают на улицах? Ни футбола, никакого активного спорта. Только уткнувшись в свои гаджеты и ходят...

— Может, оно и к лучшему? — спросила она и погладила его сильную руку.

Муж молчал.

— Мы же его никогда не наказывали. Он слушается. Всегда. И, как оказалось, все дети сейчас такие. Да, мы не понимаем, что происходит. Но каково ему? Предлагаешь?

Муж грустно улыбнулся.

— Знаешь... — задумчиво добавила жена, — Рик сказал, что... наверное, войны — это что-то вроде жерт-

воприношений в древнем мире. Если жертва была необходима, чтоб умиловать богов, то война была нужна, чтоб ценить мир. Они действительно думают по-другому.

— Получается, мы для Рика мамонты? — спросил муж.

— Любимые мамонтики, которых он любит и не хочет расстраивать.

— Но я ещё с ним... повоюю! — сказал отец Рика и рассмеялся.

Алексей ДОНСКОЙ Медные трубы

Ветеран той самой войны оказался настоящим. Возможно, последним в стране — сколько ж ему сегодня? А держится, благодаря медицине...

Пока Димыч настраивал ментоскоп, старик бережно достал ордена и попытался приладить к парадному костюму.

— Нет, фото не будет, только интервью!

Димыч за спиной старика просигналил — начинаем.

— Итак, военные воспоминания, подробности...

И они нахлынули: пронзительный страх — и боль.

— Не, ну чо за дела? — буркнул разочарованный Димыч.

— Поймите, уважаемый, юбилейный год — нужно что-то героическое! Воспоминания о Победе.

Старик удивлённо поднял брови.

— Спрашивайте.

— Стоп. Ещё раз. Мы ведь мысли записываем, картинки, которые вы представляете... вас разве не предупредили?

Старик напрягся. Ментальное пространство залило тяжёлым красным огнём — запредельный уровень стресса.

— Не волнуйтесь, — успокоил его Мих. — Ведь это только воспоминания...

— Только?! — воскликнул старик. Но вскоре сухо добавил: — Я готов.

Похоже, он мобилизовался. Как на последний бой. Мих проверил физиологические показатели и привычно приступил к ассоциациям. Со страха начали? Пусть. Через преодоление можно красиво подойти к подвигу.

Сцена заполнилась картиной из семейной жизни. Мать? Изображение блёкло, теряло подвижность, превращаясь в чёрно-белую фотографию. В траурной рамке.

Димыч развёл руками — ни одного же лайка не будет. Мих отмахнулся — потом отредактируем. Нужна картина боя, больше динамики...

На мгновение обдало холодом и грязью. Оглушительный взрыв. На пороге небытия — красный флаг, который товарищ воткнул в развалины, но не успел расправить. «За Родину, за Сталина!»

Димыч поморщился — мол, политическая агитация. Мих, покосившись на физиологию, продолжал. Теперь про ощущения победителя...

Удачное попадание: взрыв горячего, вражеские фигурки, объятые пламенем и тонущие в чёрном, смрадном дыму... Стыд и боль. Копоть и тлен. И вдруг — видимо, старик спохватился и снова контролировал воспоминания — знамя над Рейхстагом, потом Красная площадь.

Да, ветеран упорно гнул свою линию...

— Проваливайте! — вмешалась правнучка. — Видите, ему плохо!

* * *

Димыч отдыхал, а Мих отгонял от себя навязчивое красное знамя и безуспешно пытался придать картине товарный вид. Но праздничный салют снова и снова вспыхивал искрами смертей и оседал копотью праха. Образ солдата никак не получался героическим; автор-

ский текст на фоне парада Победы звучал неубедительно. Впервые Мих чувствовал себя лжецом.

В подписке пробежал некролог. Вот и всё, другого интервью не будет. Мих посмотрел на свою творческую неудачу и, вздохнув, удалил запись. Старик отстоял честь в последнем бою, подумал он.

И на душе отчего-то стало легко.

Кристиан БЭД Дети мотыльков

«У каждой медали есть оборотная сторона», — так говорил мне дед.

Дед мой дошёл до Берлина в пехоте. Тягал на себе пушки. Молчал про войну. Призвали его взрослым мужиком, нарожавшим уже семерых детей. Он просто не мог не вернуться домой. А бабушка сумела дожидаться.

Как-то раз она провожала внуков в дорогу, стояла у калитки и долго смотрела вдаль. Ей было девяносто — все зубы и стопроцентное зрение.

Я спросил:

— О чём ты думаешь, когда провожаешь вот так?

— О том, что у детей всё будет хорошо. Обязательно хорошо. Доедут, устроятся.

Лицо её было светло и спокойно.

У меня нет уже ни той силы, ни той веры, что у бабушки с дедом. И даже здоровья мне не досталось. Зачем я такой? Просто метка природы, что народ наш может перетерпеть всё?

Но я-то? Кому я нужен? Я бы просто не выдюжил на войне. Деду было за сорок, мне — тридцать. У меня гастрит и больное сердце. А ещё у меня аллергия на солнце.

— Папа, подними меня! — тянет за рукав сын.

Вздыхаю, кое-как отряхиваю грязные сандалии пятилетнего крепыша, сажу на плечо.

Прадед, опять же... Прадеда раскулачивали в 20-х. И была-то у него одна «богатеysкая» лобогрейка. Брат его был сослан за эту лобогрейку в Нарым, а сам прадед, Акиша, бросил хозяйство, посадил на телегу жену и детей, прикинулся погорельцем и сбежал из деревни в город.

И чего только я не натерпелся, если есть генетическая память. Может, гастрит у меня как раз от прадеда, а сердце больное — от деда? Осколок чуть-чуть не достал до его мотора. А аллергия от кого? От бабушки? За её человеческое терпение? Одна всю войну с семьёю оглодами? Лепёшки из лебеды?

Сын растопыренной ладошкой закрывает солнце, и мне становится легче. Добрый он у меня. Удивительно добрый. Вон и собаки бродячие нам хвостами виляют.

— Пап, мы куда?

— В магазин, за мороженым! — чуть-чуть привираю я.

Сын ёрзает, изворачивается, спрыгивает вниз, словно бы зависая и пробегая по воздуху шажков пять. Померещится же.

Вот зачем я живу? Мне не по силам пройти войну, я не вынесу голода и травли озверевших соседей. Я слишком тонок. Всё во мне чутко и болезненно. Мимолётно, не вечно. Для чего-то же и я есть в этом мире?

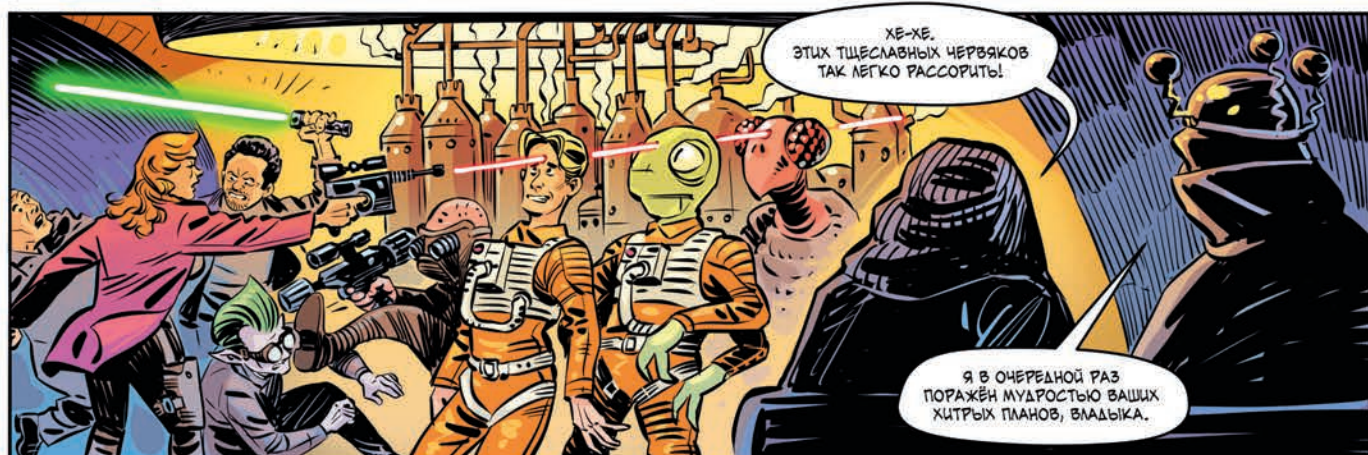
Сын хохочет — ему на ладонь села бабочка.

Он подпрыгивает и машет руками. Бабочка на его ладони тоже машет медно-золотыми крылышками. Безобидная, лёгкая и истончённая. У её родителей, верно, тоже было ангельское терпение.

— Смотри под ноги! — кричу я сыну.

А он бежит и всё машет и машет руками.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ



Роман Бубнов

ГЕЛИОС

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ НАС

Захватывающая и умная история, которая способна увлечь всех, кто сохранил открытый и пылкий взгляд на мир фантастики. Она наверняка полюбится поклонникам «Звездных войн», «Аватара», «Джона Картера»... Из «Гелиоса» мог бы получиться оригинальный и яркий приключенческий кинофильм.

Николай Лебедев, сценарист и режиссер фильмов «Легенда 17», «Экипаж»



Книга-участник
Книжного фестиваля на
Красной площади 2016

2142 год. После сорока трех лет безрезультатного межзвездного дрейфа членам экипажа «Эспайера» наконец повезло. Истощенным морально и физически, им удалось достигнуть границ созвездия Кита. На одной из пяти экзопланет они обнаружили разумную жизнь. Планете дали имя Гелиос. Долгое время все шло хорошо, пока не стали происходить странные, ужасные и необъяснимые события, угрожающие стабильности нового мира. Смогут ли люди справиться со своей внутренней природой и выжить вопреки обстоятельствам? Вот их история.



Реклама

СЕЛАДО
ИЗДАТЕЛЬСТВО

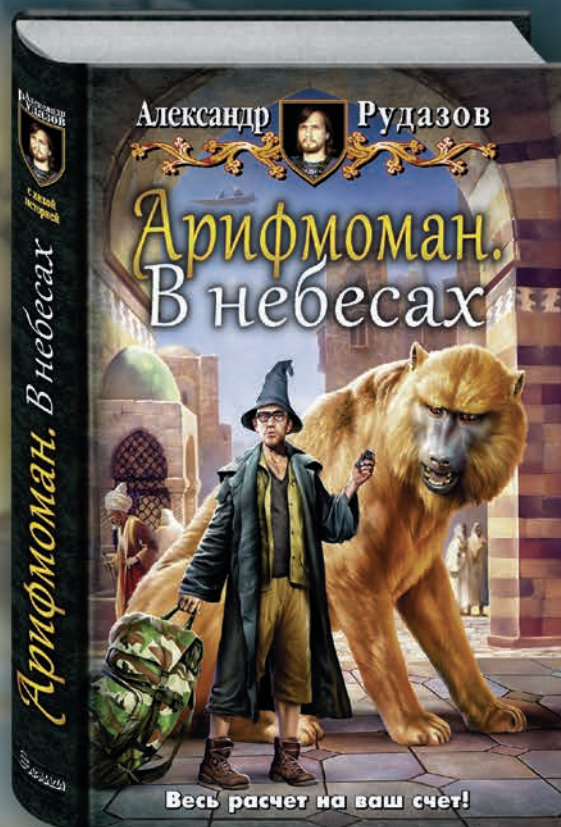
Загрузите в
App Store

Доступно в
Google Play



Оживи обложку с помощью смартфона или планшета!
Первая российская фантастическая книга с дополненной реальностью.

Александр Рудазов



Арифмоман. Червоточина

Арифмоман. В небесах

Исидор Яковлевич Эйхгорн — не самый типичный обитатель планеты Земля. Незаурядный изобретатель, бывалый путешественник и исследователь аномалий. Он может собрать в гараже любое устройство, а самым интересным развлечением считает высшую математику.

Именно Эйхгорн изобрел vormolegraf — прибор, способный регистрировать пространственные разрывы. Обнаружитель червоточин. Увы, подтвердить работоспособность прибора удалось далеко не сразу, а когда наконец удалось... Эйхгорн не смог никому об этом рассказать. Ибо первая же обнаруженная червоточина перебросила его в какое-то очень странное место...