

# Мир Фантастики

mirf.ru

231 ФЕВРАЛЬ  
2023

16+

**Мой  
виртуальный  
Валентин**

САМЫЕ СТРАННЫЕ  
СИМУЛЯТОРЫ СВИДАНИЙ

**Любовь  
на фоне  
облаков**

АНИМЕ  
МАКОТО СИНКАЯ

**ЛУЧШАЯ  
фантастика 2022**

КНИГИ ★ ФИЛЬМЫ ★ СЕРИАЛЫ ★ ВИДЕОИГРЫ ★ НАСТОЛКИ







Зомби появились из ниоткуда и разрушили мир, который мы когда-то знали. Несколько выживших — простых храбрецов — объединились и подняли оружие против толп заражённых. Выжившие шныряют по городу в поисках припасов с твёрдым намерением расквитаться с зомби и при этом знатно повеселиться.

Вы — выжившие. Забудьте прошлую жизнь. Выберите свою судьбу! Пришло время опасностей, дружбы и свободы.

Время устроить...

# ЗОМБИЦИМА

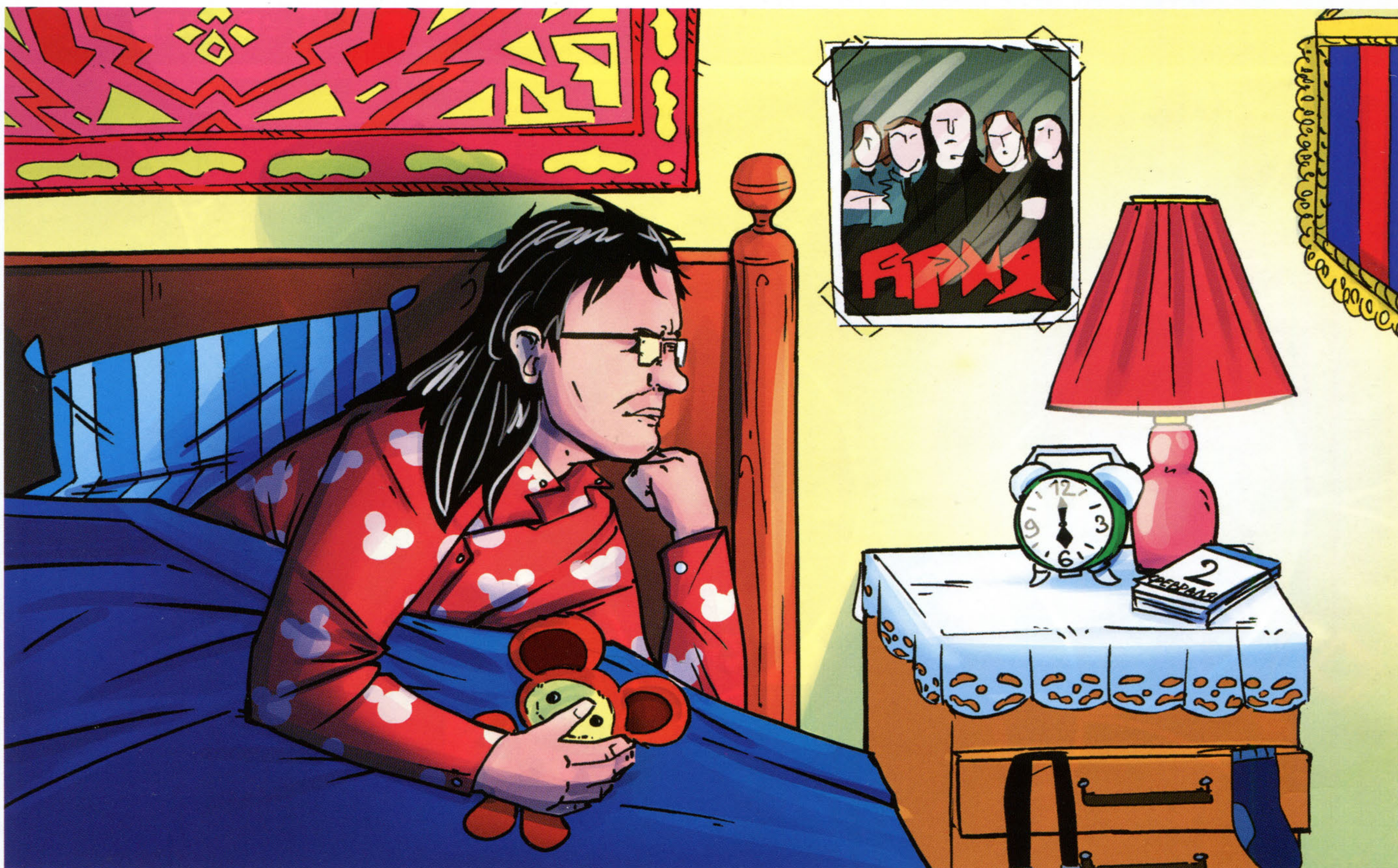
ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



Заказывайте в сети магазинов [HobbyGames.ru](http://HobbyGames.ru)

РЕКЛАМА





Художник: Александр Пронин

## Здравствуйтесь, уважаемый читатель!

Наверняка вы когда-нибудь фантазировали, чем занялись бы, если бы время остановилось. Сразу отметём всякие незаконные способы потратить вечность вроде взлома банковских хранилищ или расстановки замороженных людей в странных позах. Гику первым делом на ум придёт возможность досмотреть свой бэклог сериалов и пройти до конца все сточасовые ролевые игры в открытом мире. Тем более что в 2022-м список того, что нельзя пропустить, изрядно расширился: наша традиционная подборка лучших фильмов, книг и игр прошедшего года ждёт вас на с. 4. А когда вы пройдёте в очередной раз «Скайрим» и «Ведьмака», можно прочитать всю библиотеку, а потом, так уж и быть, заняться самосовершенствованием. Изучить всякие древние языки и философию, научиться мастерить скульптуры из льда и освоить тонкое искусство броска карт в шляпу — в общем, сделать всё то, что сделал (предварительно похулиганив) главный герой всеми любимого фильма «День сурка». Карине Харольда Рэмиса в этом феврале исполняется 30 лет — самое время почитать историю создания этой блестящей романтической комедии на с. 70.

Любви на страницах этого номера в принципе много. Во-первых, в «Игровом клубе» (с. 78) вас ждёт ультимативный обзор самых странных симуляторов свиданий, которые породил безумный японский (и не только) гений. Пройдя все эти игры, вы будете знать, о чём говорить на свидании с голубем, призраком и даже полковником Сандерсом. Во-вторых, на с. 60 мы расскажем о главном поставщике самого романтического и безумно красивого аниме последних лет — Макото Синкае. Посмотрев все его фильмы, вы сможете пронести свою любовь даже сквозь время и расстояния.

И это далеко не все яркие материалы номера. На с. 30 вас ждёт путешествие по альтернативным версиям Советского Союза: от прекрасного далёка Булычёва до клюквенного мира Red Alert. В «Машине времени» мы вспомним о катастрофе шаттла «Колумбия» (с. 86), случившейся 20 лет назад. На страницах «Видеотеатра» (с. 52) вы познакомитесь с творчеством Владислава Старевича — талантливого аниматора из Российской империи, который больше ста лет назад снимал изобретательные кукольные мультфильмы с насекомыми в главных ролях.

Приятного чтения!

**Сергей Серебрянский**  
Главный редактор





Журнал зарегистрирован Федеральной службой  
по надзору в сфере связи, информационных  
технологий и массовых коммуникаций РФ  
(свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75276  
от 7 марта 2019 года).

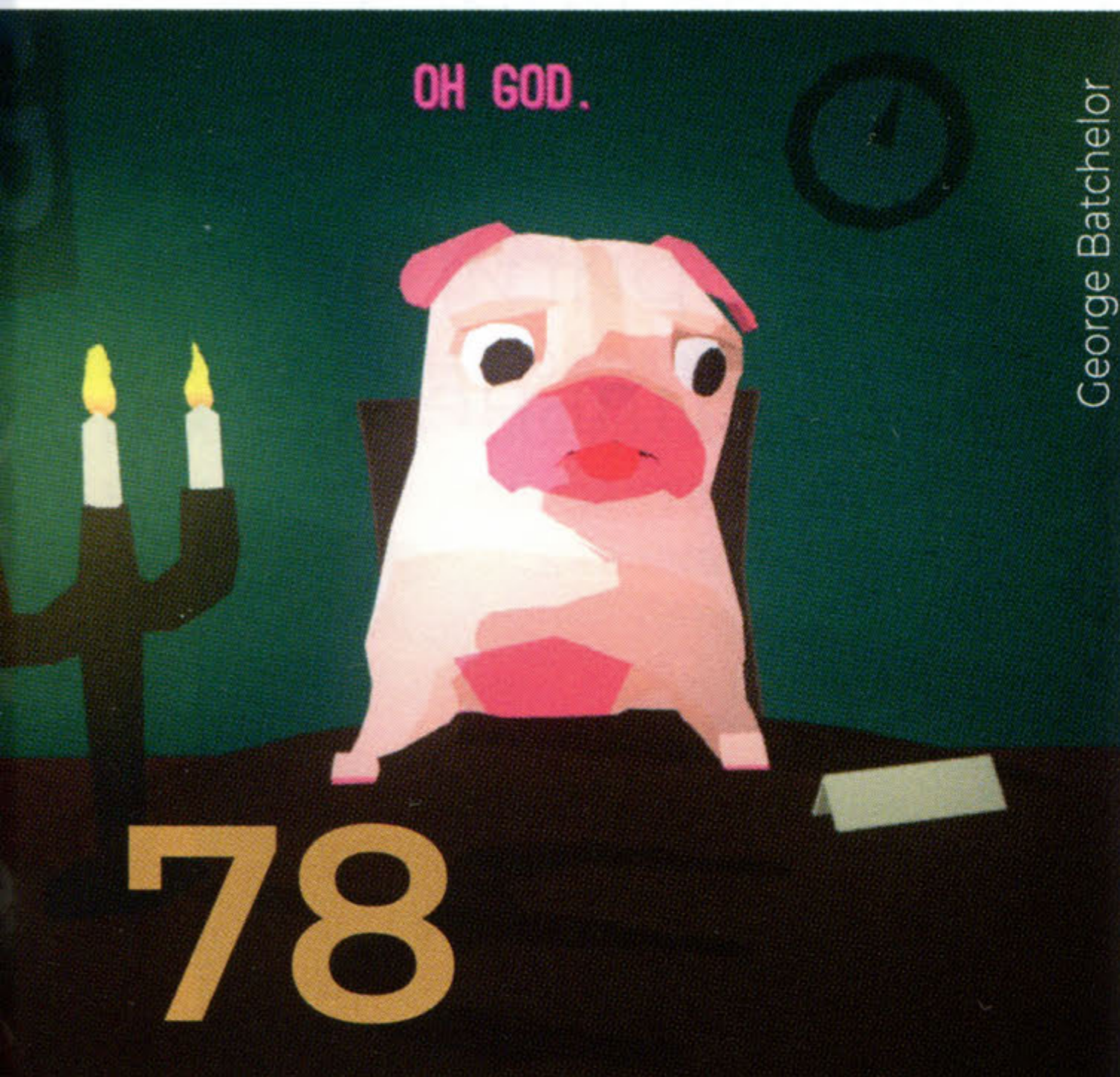




Doug Kerr [CC BY-SA 2.0]

70

ВИДЕОДРОМ  
«ДЕНЬ СУРКА»



George Batchelor

78

ИГРОВОЙ КЛУБ  
СТРАННЫЕ СИМУЛЯТОРЫ СВИДАНИЙ



NASA

86

МАШИНА ВРЕМЕНИ  
КАТАСТРОФА ШАТТЛА «КОЛУМБИЯ»



92

ФАН ХУДОЖНИК СЕРГЕЙ ДУЛИН

## ИТОГИ-2022

- 4 Книги  
9 Кино  
13 Мультфильмы  
16 Сериалы  
20 Видеоигры  
26 Настолки

## ВРАТА МИРОВ

- 30 Миры:  
альтернативный СССР

## КНИЖНЫЙ РЯД

- 36 Книги  
номера

## ВИДЕОДРОМ

- 52 Персона:  
Владислав Старевич

- 60 Аниме:  
Макото Синкай

- 70 Классика:  
«День сурка»

## ИГРОВОЙ КЛУБ

- 78 Ретроспектива:  
странные  
симуляторы свиданий

## МАШИНА ВРЕМЕНИ

- 86 Космос: катастрофа  
шаттла «Колумбия»

## ФАН

- 92 Художник:  
Сергей Дулин

- 102 Рассказ: Маргарита  
Юлина «Поглощение»

- 112 Зона комикса:  
Рустам Ха  
«Приключение  
на 20 минут»

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

ООО «Мир Хобби» ..... вторая обложка, третья обложка,  
..... четвёртая обложка

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 несёт ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Иллюстрация на обложке  
Сергей Дулин

© Издание эффицировано.  
© 2003–2023 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.

### НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

- ESFS Awards  
«Best Magazine» (2006, 2021)  
Бронзовый  
Икар (2006)  
Премия имени  
Александра Беляева (2006)  
Дюрандаль (2006)  
Премия имени  
Александра Беляева (2008)  
Приз имени  
Ивана Ефремова (2008)  
Премия творческой мастерской  
Генри Лайона Олди  
«Второй блин» (2008)  
Странник (2009)  
Роскон (2011)  
Фантассамблея (2013)

### «МИР ФАНТАСТИКИ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

- vk.com/mirfantastiki  
twitter.com/Mir\_Fantastiki  
youtube.com/user/MirFantastiki  
t.me/mirf\_ru  
twitch.tv/mirf\_ru

### АВТОРСТВО В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» 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 один-два пробных текста, рассказать о себе и прислать письмо на адрес [textby@mirf.ru](mailto:textby@mirf.ru). Более подробные инструкции для авторов статей вы найдёте на сайте [mirf.ru](http://mirf.ru).

### ПОДПИСКА В КАТАЛОГАХ

«Пресса России» ..... индекс Е11802  
«Почта России» ..... индекс ПИ055

Распространение журнала «Мир фантастики» за рубежом:

Подписное агентство Creative Service Band  
Сайт: [www.periodicals.ru](http://www.periodicals.ru) • Телефон: +7 (499) 685-13-30  
Индекс в каталоге: 46452

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Текст: Борис Невский

# ЛУЧШИЕ КНИГИ ГОДА

Традиционно «Мир фантастики» подводит книжные итоги года в неизменных номинациях последних лет. И приятно, что среди победителей немало русскоязычных авторов. А с учётом нынешних реалий в последующие годы таковых ожидается ещё больше.

Напоминаем: мы подводим Итоги года, не разделяя книги наших и иностранных авторов (кроме одной специализированной номинации отечественной фантастики). Год выхода оригинального издания также не имеет значения. Побеждает сильнейший!

## Фэнтези года

**Претенденты:** Брент Уикс «Чёрная Призма», Шелли Паркер-Чан «Та, что стала Солнцем», Генри Лайон Олди «Дракон и карп. Книга 1. Кукла-талисман», Тэд Уильямс «Братья ветра»

### Кэтрин Эддисон «Император-гоблин»

Как обычно, среди фэнтезийных книг мощная конкуренция и значимые имена — разве что в компанию жанровых мэтров Генри Лайона Олди с ориентальным фэнтези, Тэда Уильямса с фэнтези эпическим и Брента Уикса с героико-эпическим затесалась новичок Шелли Паркер-Чан,

сочинившая мрачную псевдоисторическую фантазию на основе событий китайской древности. В выигрыше же оказался представитель редкого жанрового направления.

Роман «Император-гоблин» можно назвать познавательным пособием на тему «Как стать боссом с нуля для чайников». Обычный парень без особых знаний и навыков оказывается на императорском троне, вокруг кипят страсти и бушуют интриги. Магией герой не владеет, драться не умеет, союзников у него нет, все окружающие смотрят волками... Он обречён? Однако Эддисон удалось обстоятельно и логично доказать, что можно выбраться даже из самого крепкого капкана и победить — достаточно гибкого ума, широкой души и здравого смысла. Хороший рецепт практически для каждого, кто жаждет добиться успеха!



## Научная фантастика года

**Претенденты:** Дарио Тонани «Хроники ржавчины и песка», Кристофер Руоккио «Демон в белом», Шамиль Идиатуллин «Возвращение „Пионера“», Рафал Косик «Чётки»

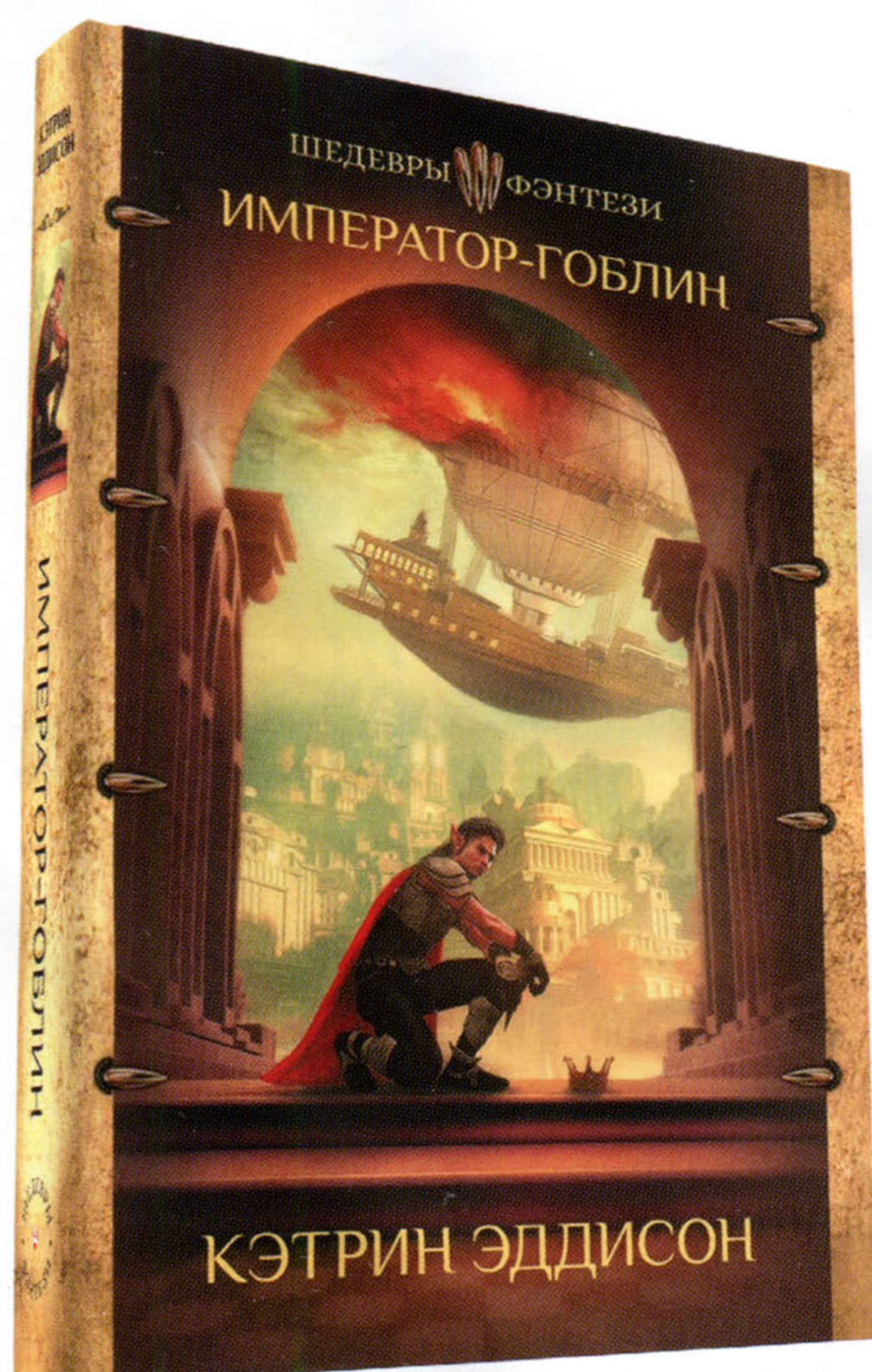
### Роберт Чарльз Уилсон «Дарвиния»

Категория научной фантастики на сей раз получилась эклектичной по направлениям, поджанрам и даже по происхождению авторов. Компанию планетарной фантастике итальянца Тонани составили ностальгически-сатирическая хроноопера россиянина Идиатуллина, посткиберпанк поляка Косика и зубодробительная космоопера американца Кристофера Руоккио. Победил же роман ещё одного американца, хоть

и с канадским паспортом. Причём победитель тоже оказался эклектичным и весьма специфичным.

Во-первых, это довольно старый роман, вышедший в оригинале аж в 1998 году и добравшийся до нас только сейчас. Потому некоторые его идеи могут показаться современному читателю вторичными, хотя это вовсе не так (скорее, именно Уилсон был среди первопроходцев).

Во-вторых, начавшись как альтернативная история с элементами колониальных приключений в духе «Затерянного мира», роман Уилсона оборачивается философской фантастикой с отсылками к идеям Филипа Дика об иллюзорной реальности, затем кибербоевиком а-ля «Матрица»





и «Терминатор», а под занавес превращается в твёрдую НФ о постсингулярном мире. И весь этот тематический коктейль достойно написан и населён яркими персонажами. Как итог — качественная научная фантастика «для всех».

### Мистика и хоррор года

**Претенденты:** Фриц Лейбер «Матерь Тьмы», Виктория Шваб «Галлант», Дин Кунц «Там, где нас нет», Грейди Хендрикс «Руководство по истреблению вампиров от книжного клуба Южного округа»

**Владимир Торин, Олег Яковлев**  
«Мистер Вечный Канун»

Среди номинантов оказались городской мистический гримдарк классика американской фантастики Фрица Лейбера, готическая сказка Виктории Шваб, фантастический триллер известного мастера этого дела Дина Кунца и нетипичный вампирятник Грейди Хендрикс. Но столь солидную компанию опередил мистический триллер с элементами сплаттерпанка от отечественных авторов.

Торину и Яковлеву удалось сочинить книгу, замечательно передающую атмосферу Хеллоуина — не весёлого карнавала с раздачей конфет, а дня, когда в наш мир способна просочиться потусторонняя нечисть. Конечно, в тексте отчётливо маячат тени великих, прежде всего Кинга и Баркера. Однако авторам «Кануна»

удалось нащупать и собственную дорогу, хотя роман не избежал эклектики. Магический реализм о необъяснимом и непознанном, городское фэнтези с тёмной магией, кровавый хоррор с элементами слэшера — и всё это в декорациях семейной хроники со скелетами в шкафах и ненадёжными рассказчиками. Как минимум занимательно и страшно.

### Авторский сборник года

**Претенденты:** Наталия Осяну «Первая печать», Ярослав Барсуков «Башня из грязи и веток», Кен Лю «Потаённая девушка», Фриц Лейбер «Чёрный гондольер»

### Яцек Пекара «Ловцы душ»

Среди номинантов — фэнтезийный роман в трёх повестях Наталии Осяну, сборник «странной фантастики» Ярослава Барсукова, преимущественно НФ-рассказы Кена Лю и собрание ранее почти что неизвестных у нас мистических новелл Фрица Лейбера. Победителем же стал четвёртый и, судя по всему, финальный сборник фэнтезийных повестей о несгибаемом инквизиторе Мордимере Маддердине. Точнее, финальный сборник основного цикла, который завершит пока ещё не написанный роман «Чёрная смерть».

На сей раз перед нами не просто локальные приключения инквизитора



в альтернативном европейском Средневековье, где кровь, интриги, предательство на каждом шагу. Именно в этом сборнике многие концы сюжета сплетаются воедино. Апофеозом становится повесть «Поводыри слепых», которая резко отличается от всех предыдущих историй Пекары и превращает локальные события цикла в поистине эпическую фантазию. Пожалуй, именно из-за того, что «Ловцы душ» — преддверие конца всего и вся, сборник и получился столь запоминающимся.

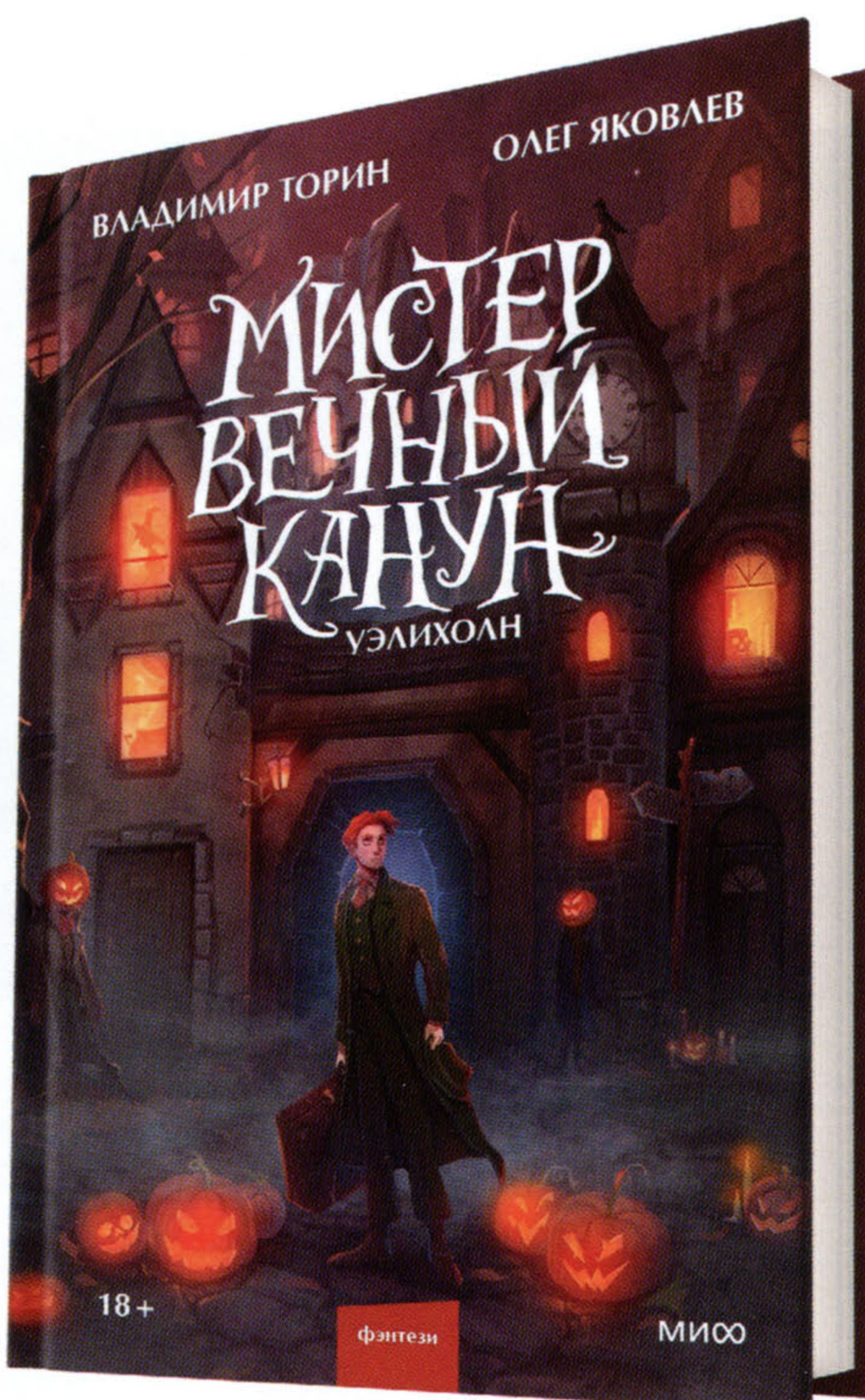
### Антология года

**Претенденты:** «Битва за Лукоморье. Книга 2», «Новое будущее», «Роботы против фей»

### «Невидимые планеты. Новейшая китайская фантастика»

Среди претендентов — межавторская антология «Битва за Лукоморье. Книга 2», первая часть которой победила в прошлом году, собрание футуристических рассказов российских писателей «Новое будущее» и сборник как НФ, так и фэнтези «Роботы против фей». Победителем же стала антология, которую составил Кен Лю, известный американский автор китайского происхождения, уже давно продвигающий на мировом уровне фантастические произведения из Китая.

Главное достоинство сборника — возможность взглянуть на многие хорошо известные нам темы и идеи под совершенно иным углом. Ведь современная китайская фантастика в своих лучших образцах и похожа, и не похожа как на западную, так и на нашу. С одной стороны, сказывается разница в менталитете и культурном коде, а с другой — китайские







фантасты пишут на вечные темы. А ещё в сборнике есть несколько статей, из которых можно узнать немало и о китайской фантастике, и о пишущих её людях, и даже о современном Китае в целом.

### Иллюстрированная книга года

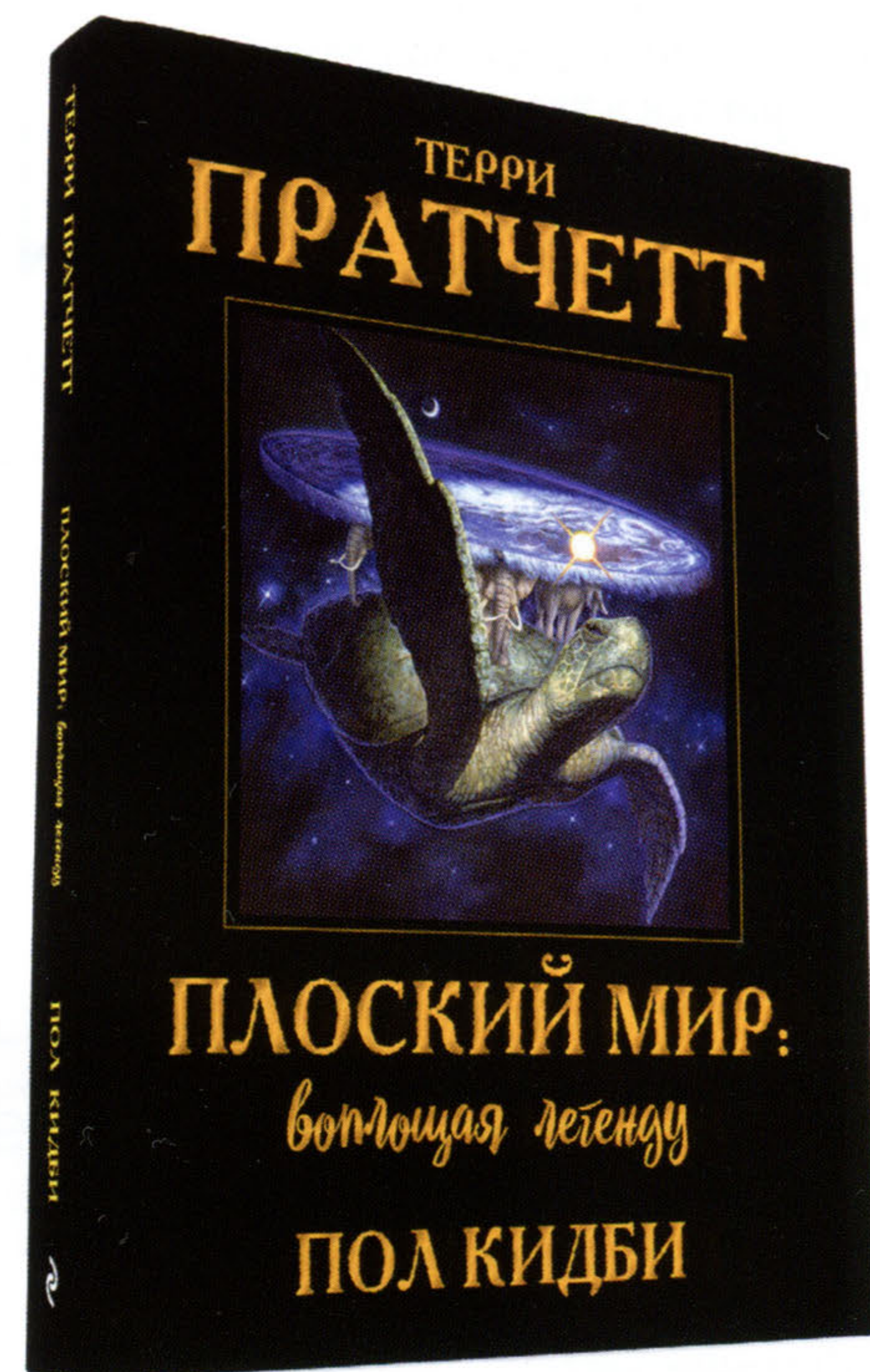
**Претенденты:** Роман Папсуев «Сказки Старой Руси. Наброски 1 и 2», Саймон Столенхаг, Анна Давор «Первобытные картины», Гу Чжэнвэй «Guweiz. Мерцание в темноте»

### Терри Пратчетт, Пол Кидби «Плоский мир: воплощая легенду»

Среди претендентов в этой «красочной» номинации — очередной вклад Романа Папсуева в придуманный им мир русских легенд, альбом знаменитого Саймона Столенхага о всякой древней живности, артбук художника из Сингапура с сюрреалистическими картинами по мотивам аниме и видеоигр. Но наш выбор — не менее красочная книга Терри Пратчетта и Пола Кидби.

В первую очередь эта книга предназначена для поклонников Плоского мира. На её страницах можно встретить множество основных и второстепенных героев, порождённых фантазией Пратчетта. Их портреты и другие иллюстрации поделены на тематические разделы, причём на каждом развороте размещены комментарии самого сэра Терри, как всегда, блестящие остроумием и меткостью. Так что артбук можно не только разглядывать, но и читать.

А параллельно один из самых знаменитых иллюстраторов вселенной Пол Кидби рассказывает, как он переносил фантазии Пратчетта в изобразительную форму. И всё это настолько занимательно, что книга вполне способна не только понравиться фанатам Пратчетта, но и заинтересовать его вселенной тех, кто раньше романы о Плоском мире не читал.



### Детско-юношеская фантастика года

**Претенденты:** Евгения Сафонова «Некроманс. Opus 1», Росс Маккензи «Магазин из Ниоткуда. Ученик чародея», Надя Сова «Станция Лихо», Себастьян де Кастелл «Путь аргоси»

### Екатерина Соболев «Танамор. Незримый враг»

В число номинантов вошли романтическая фантазия Евгении Сафоновой,



Художник: Пол Кидби / Издательство «Эксмо»



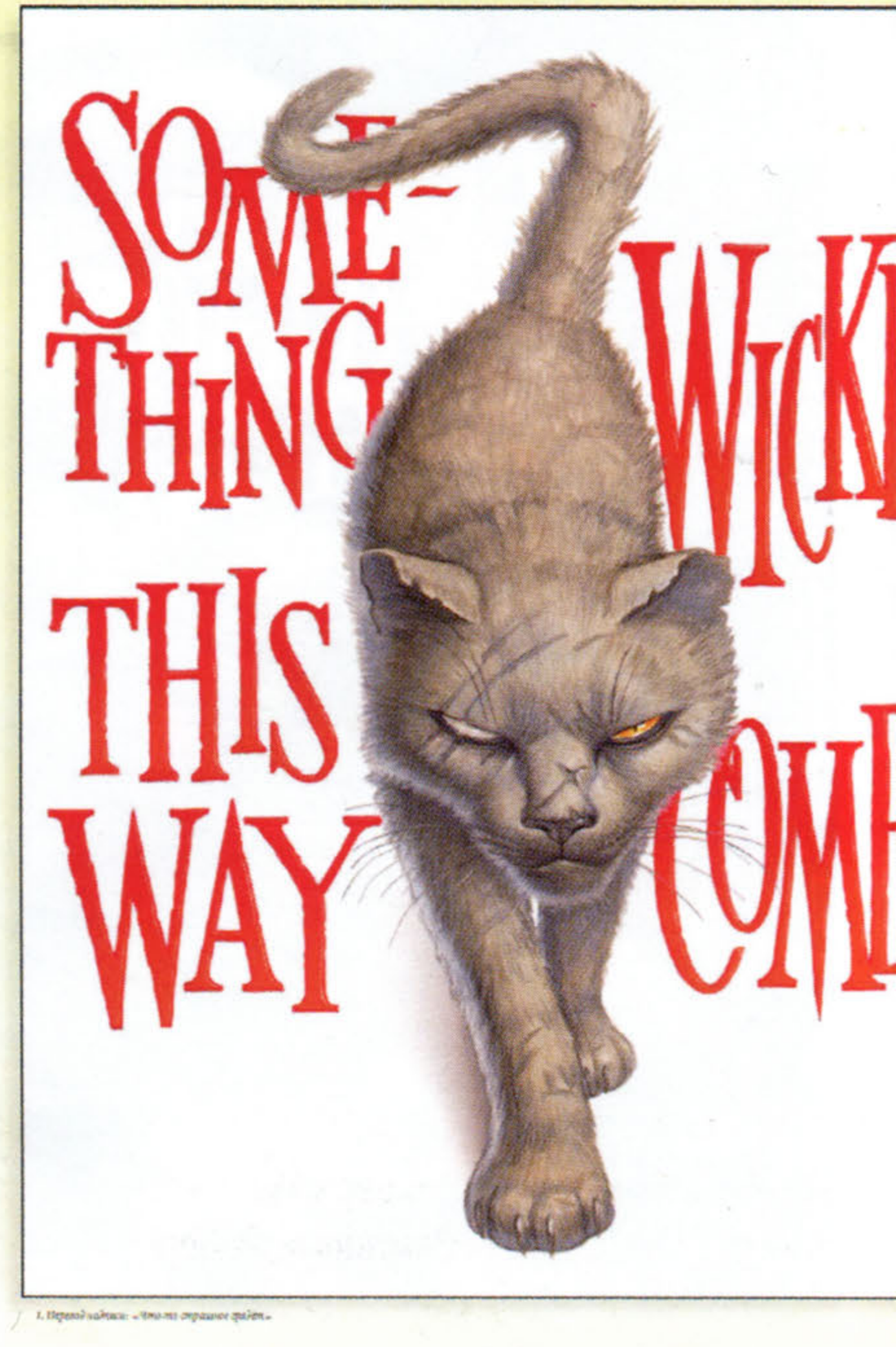
#### Необычные подозреваемые

В Городскую Стражу нанимают всех, без всяких предрассудков, и это во многом связано с узколобыми и циничными представлениями командора Ваймса о человечестве в целом: есть копы, а есть все остальные. Тролли, гномы, депреконы, големи... не важно, из чего ты сделан, он проследит, чтобы из тебя сделали сурового копы.

В каком-то смысле это очень современная спецслужба с воздушным патрулем (депрекон-констебль Свирс верхом на птицах) и даже своим аналогом радаров скорости.

А на Старой алмазодобной фабрике возле штаб-квартиры в Псевдополис-Ярде есть небольшая академия для новобранцев Стражи. Другие города даже платят за то, чтобы их стражники проходили там обучение, и лорд Витинари следит, чтобы цена оставалась умеренной. В конце концов, разве плохо, если полицейские во всех городах до самых гор будут приучены отдавать честь командору Ваймсу?

Художник: Пол Кидби / Издательство «Эксмо»







детская волшебная сказка Росса Маккензи, фольклорное фэнтези Нади Совы и печальная авантюра Себастьяна де Кастелла. А победил финальный том трилогии мистико-детективного фэнтези «Танамор».

Причём это, пожалуй, самый удачный том в цикле. Два предыдущих романа, несмотря на их юношескую направленность, тяготели к довольно мрачной истории о «живом трупе», который пытается расследовать собственное убийство, преодолевая заодно различные препятствия в декорациях викторианской Англии. «Незримый враг» же — удачный синтез мистики, фэнтези, классической НФ, викторианского детектива и по-хорошему нравоучительного «романа взросления». К тому же автор удачно приправляет текст чёрным, но всё же уместным юмором.

А ещё Соболев полностью закрыла все непонятные моменты своей истории, заставив выстрелить каждое из заранее развешанных по сюжетным стенам ружей. В общем, книга получилась на загляденье и достойно завершила довольно нетипичное для творчества автора мистическое фэнтези с нескучными моральными уроками.

### Самая долгожданная книга года

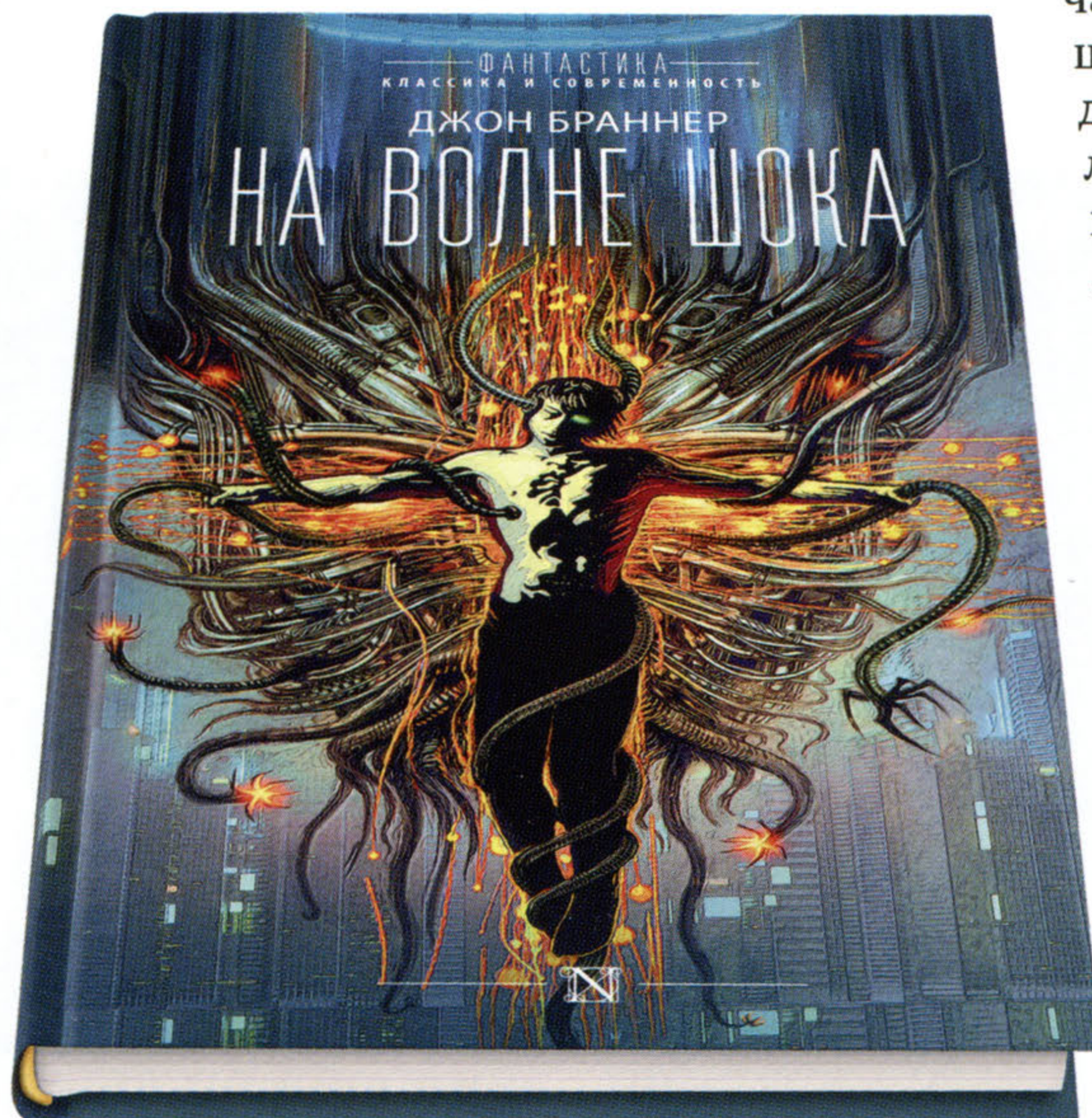
**Претенденты:** Фриц Лейбер «Матерь Тьмы», Джон Стикли «Вампиры», Роберт Чарльз Уилсон «Дарвиния», Джон М. Форд «Дракон не дремлет»

### Джон Браннер «На волне шока»

В этой номинации мы традиционно отмечаем книги, которые были изданы на русском с большим опозданием. В минувшем году в номинацию попали альтернативно-историческая фантазия Джона М. Форда (1983), городское тёмное фэнтези Фрица Лейбера (1977), мистический боевик Джона Стикли (1990) и гибридная НФ Роберта Чарльза Уилсона (1998). Победил же роман, увидевший свет аж в 1975 году. Но победа оказалась с изрядной примесью горечи. Потому что эта любопытная книга об одном из первых хакеров в мировой фантастике служит иллюстрацией поговорки «дорога ложка к обеду».

Роман Браннера можно смело назвать протокиберпанком, одной из тех книг, которые проложили путь Уильяму Гибсону, Майклу Суэнвику и множеству их эпигонов. И в этом его беда. С одной стороны, книга до сих пор актуальна по идеям и темам, которые затрагивает автор. С другой стороны, атмосферно, сюжетно и по множеству мелких деталей роман безнадежно устарел. Выпусти его у нас хотя бы под занавес 1990-х, на заре интернет-эпохи, — вероятно, книга стала бы событием. А так... Да, любопытно познакомиться с классикой, особенно тем, кому нравится нестандартная НФ. Ещё более любопытно разглядеть в этом романе истоки киберпанковых тропов. Но, увы, и только.

Впрочем, хорошо, что его всё-таки издали. Классику нужно знать. Без знания прошлого нет настоящего, а значит, и будущего.



### Фантастиковедение

Ещё одна номинация, совершенно новая и пока что экспериментальная: это нон-фикшен о разных ипостасях фантастики. Её представляет известный критик и фантастиковед Василий Владимировский. И, если такие книги продолжают выходить, невзирая на кризисы, мы планируем сделать эту спецноминацию постоянной.

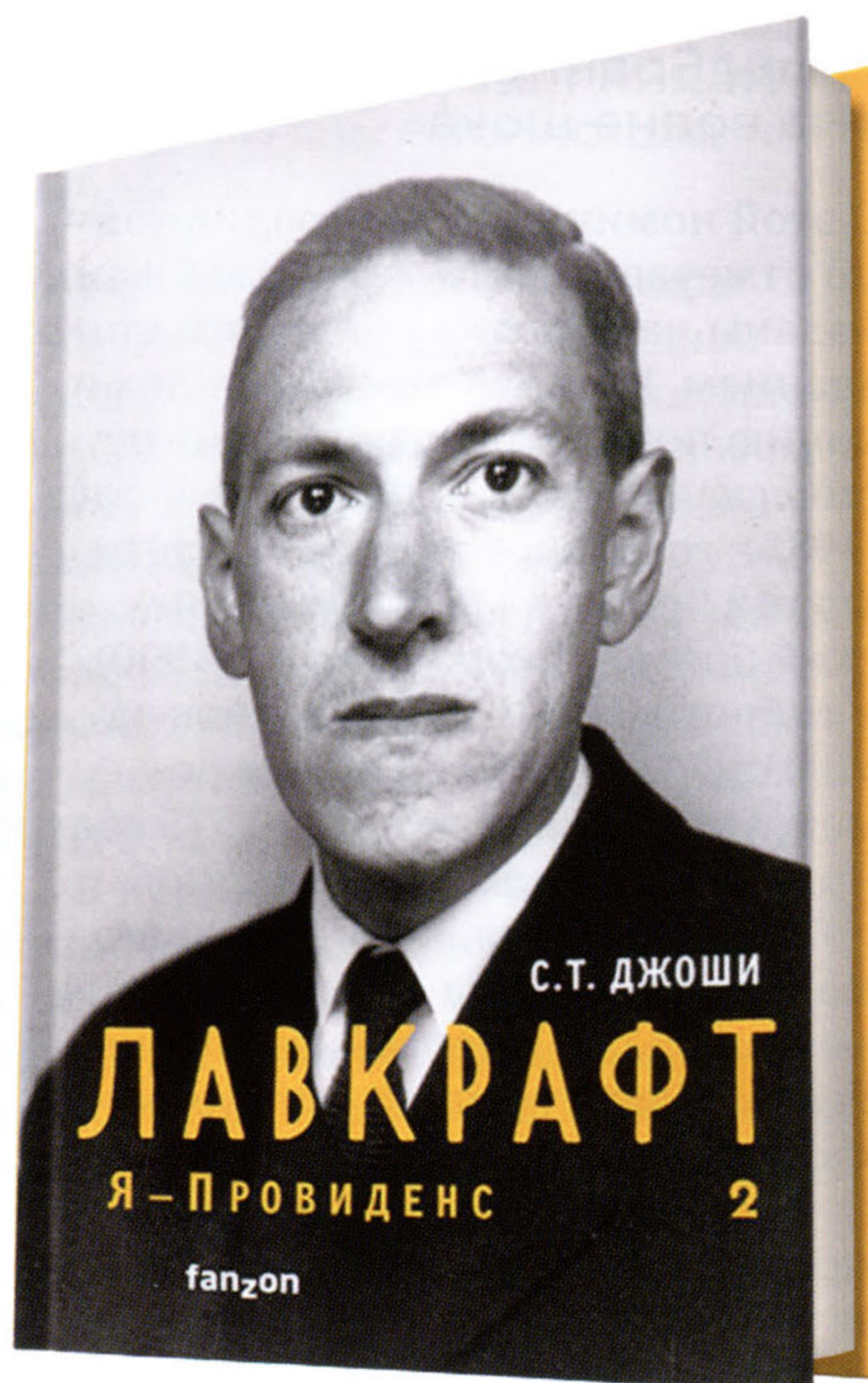
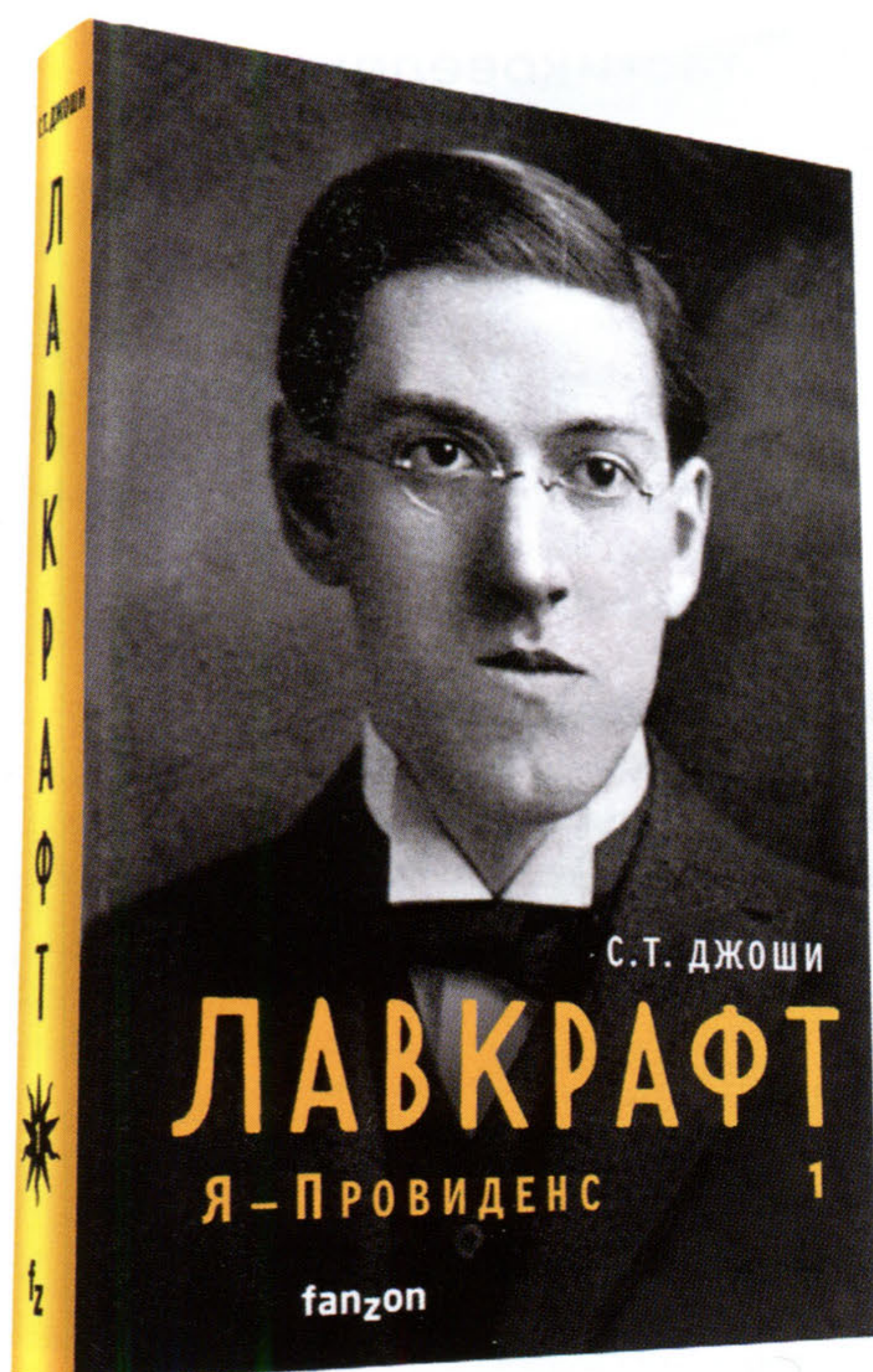
**Претенденты:** Евгений Цымбал «Рождение „Сталкера“: попытка реконструкции», Филип К. Дик «Блуждающая реальность», Том Шиппи «Дж. Р. Р. Толкин: автор века», Дж. Майкл Стражински «Обретая суперсилу. Как я поверил, что всё возможно»

### С. Т. Джоши «Лавкрафт. Я — Провиденс»

Перечень нонфикшена о фантастике и фантастах, опубликованного в 2022 году, не слишком велик. Среди важных новинок стоит отметить книгу «Рождение „Сталкера“» Евгения Цымбалы об истории создания одного из наиболее влиятельных фантастических фильмов XX века; сборник эссе, статей и черновиков великого визионера Филипа К. Дика «Блуждающая реальность»; исследование Тома Шиппи «Дж. Р. Р. Толкин: автор века», где анализируются мифологические и литературные корни цикла о Средиземье; скандальную автобиографию сценариста сериалов «Вавилон-5» и «Восьмое чувство» Дж. Майкла Стражински «Обретая суперсилу».

Однако главным событием года стал выход в России канонической биографии Говарда Филиппа Лавкрафта за авторством С. Т. Джоши, увесистого двухтомника объёмом полторы тысячи страниц. Сложно представить себе фантаста конца двадцатого — начала двадцать первого века, избежавшего влияния Г. Ф. Л. Его произведениями вдохновлялись создатели литературных движений, настольных и видеоигр, фильмов и сериалов. Но в силу сложного характера, противоречивых убеждений и замкнутого образа жизни сам Лавкрафт долго оставался идеальным объектом для разного рода фантазий и спекуляций, не всегда безобидных. В своём фундаментальном исследовании Джоши проливает свет на жизнь и творчество классика и заглядывает в самые тёмные закоулки его души. Дотошно, с академической введливостью он разбирает биографию «затворника из Провиденса» буквально по часам, с многочисленными ссылками на источники,





неопубликованные письма и рукописи, не оставляя пространства для домыслов и инсинуаций. Хотите знать, с кем обедал Лавкрафт 16 июня 1927 года и о чём говорил за трапезой, – спросите Джоши, он знает!

Есть, правда, у этой биографии и существенный недостаток. После её выхода написать про Лавкрафта что-то новое практически невозможно: С. Т. Джоши всё сказал. Хау!

### Книга года

**Претенденты:** Кэтрин Эддисон «Император-гоблин», Владимир Торин, Олег Яковлев «Мистер Вечный Канун», Шелли Паркер-Чан «Та, что стала Солнцем»

### и Магический реализм года

**Претенденты:** Карлос Руис Сафон «Город из пара», Эдуард Веркин «снарк снарк», Шимун Врочек «Зов Лавкрафта», Кристофер Прист «Градуал»

### и Отечественная книга года

**Претенденты:** Алексей Сальников «Оккульттрегер», Марина и Сергей Дяченко «Масштаб», Шимун Врочек «Зов Лавкрафта», Владимир Торин, Олег Яковлев «Мистер Вечный Канун»

### Анна Старобинец «Лисьи Броды»

Как правило, один из лауреатов жанровой номинации становится и Книгой года. Неудивительно, что и на сей раз главный победитель оказался на вершине ещё сразу двух категорий, что, кстати, бывает крайне редко.

В номинации нестандартной фантастики или магического реализма за победу с итоговым лауреатом спорили сборник разноплановых рассказов Карлоса Руиса Сафона, мистический околотриллер Эдуарда Веркина, литературная игра на поле хоррора Шимуна Врочека, почти-реализм Кристофера Приста.

Конкуренцию чемпиону в области лучшей отечественной фантастики составили пропитанная безнадёгой городская фантазия Алексея Сальникова, специфическое фэнтези Марины и Сергея Дяченко, шпионская лавкрафтиана Шимуна Врочека, хеллоуинский сплаттерпанк Владимира Торуна и Олега Яковлева.

В итоге на тройной вершине оказался роман Анны Старобинец



«Лисьи Броды» — и это тоже мистика, которой в минувшем году было на удивление много. Видно, время нынче такое, странное — мистикой изо всех щелей тянет...

Впрочем, роман-победитель довольно сложно поместить в узкие жанровые рамки, что в наши дни опять становится нормой. Мистический триллер, исторический детектив, сказочные приключения с лисами-оборотнями, беглыми заключёнными, офицерами НКВД, бессмертными монахами-даосами, зомби, призраками, немецкими фашистами... и кого там только нет!

Конечно, всё это очень вкусно написано, что для Анны Старобинец типично. Есть невероятно закрученный (временами с сильным перебором) и увлекательный сюжет о поисках бессмертия, богатства, правды, любви и самого себя. Однако то и дело возникает ощущение, что в книге слишком много всего — и приключений, и событий, и переживаний, и размышлений. Возможно, автору стоило более жёстко придерживаться каких-либо рамок, будь то жанровых, сюжетных или смысловых. Хотя мы неспроста относим книгу к магическому реализму, «странной фантастике» — ведь всё предыдущее творчество Анны Старобинец вряд ли можно поместить в какой-либо чисто жанровый загон.

Пожалуй, главное достоинство романа в том, что он довольно дружелюбен к обычному читателю. Ведь немало книг магического реализма явно носят ярлык «не для всех», из-за чего их чтение часто оборачивается непосильным трудом. С романом же Старобинец дело обстоит иначе — да, это не однозначно «жанровая» литература, здесь встречаются тёмные места (сны и видения героев), но для получения удовольствия от «Лисьих Бродов» вовсе не обязательно быть высококолым эстетом, кичащимся своей якобы интеллектуальной избранностью. Это просто хорошая литература с фантастическими элементами, занимательными сюжетными поворотами и смысловой нагрузкой. Что ещё надо в наши дни? 🦊

В голосовании за лучшие книги года приняли участие постоянные авторы и сотрудники редакции «Мира фантастики»: Галина Бельтюкова, Василий Владимирский, Дмитрий Злотницкий, Алексей Ионов, Борис Невский, Ирина Нечаева, Мара Руднева, Сергей Серебрянский, Ульяна Скибина, Дарья Урбанская, Лилия Чужова, Елена Щетинина, Евгения Юрова.



**Текст:** Игорь Хованский, Александр Гагинский, Евгений Пекло, Дмитрий Шепелёв

# ЛУЧШИЕ ФИЛЬМЫ ГОДА

В 2022 году до российских кинотеатров не добрались многие из главных премьер года. А жаль, ведь посмотреть было на что, и в кои-то веки не только на спецэффекты. Тем более что у главного поставщика зрелищ, киновселенной Marvel, выдался не очень удачный сезон. Зато были в этом году и оригинальные сюжеты, и авторские фильмы, и новые взгляды на старые франшизы.

## 10. Добыча

### Фантастический боевик года

Хищники, инопланетные охотники из расы яутжа, уже сражались с сильнейшими противниками — Чужими, суперхищниками и даже самим Шварценеггером. В этом приквеле их дичью стали люди, не владеющие даже огнестрельным оружием, — американские индейцы XVIII века. Но тем страшнее чудовище для героев, тем отчаяннее схватка и тем находчивей нужно быть, чтобы в ней уцелеть. Слабо одолеть с луком и томагавком машину смерти, которую и пули-то с трудом берут?

В финале первого «Хищника» герой Арнольда отказался от современного оружия и решил победить невидимого пришельца хитростью, упорством, грязью и палками. Создатель «Добычи» Дэн Трахтенберг, по сути, превратил этот мощный эпизод в целый фильм, а заодно показал

и культуру команчей, и богатый арсенал яутжа. Получился лучший «Хищник» со времён... последнего «Хищника», которого вы считаете хорошим.

## 9. Преступления будущего

### Артхаус года

Многие поклонники Дэвида Кроненберга досадовали, что режиссёр отказался от экспериментов с плотью и ушёл в реалистические триллеры. В «Преступлениях будущего» Кроненберг вернулся к эстетике «живой технологии», как в «Экзистенции» и «Видеодроме». Но рассказал уже не о том, как техника извращает нашу жизнь, а о великой силе, которую несёт искусство, даже если реальность вокруг радикально поменялась.

В мире фильма у людей стали спонтанно появляться новые органы. Государство пытается вести их учёт, но не успевает

адаптироваться к новой реальности, а художники-акционисты предлагают обществу новое искусство — прилюдную хирургию. Заручиться поддержкой художников пытается и полиция, и революционеры, считающие, что новые органы помогут человечеству бороться с загрязнением окружающей среды.

В духе акционизма фильм не даёт зрителю однозначных ответов и указаний, как поступать. «Преступления будущего» — один из самых странных фильмов года, и как положено настоящему искусству, он разделил зрителей. К счастью, не буквально.

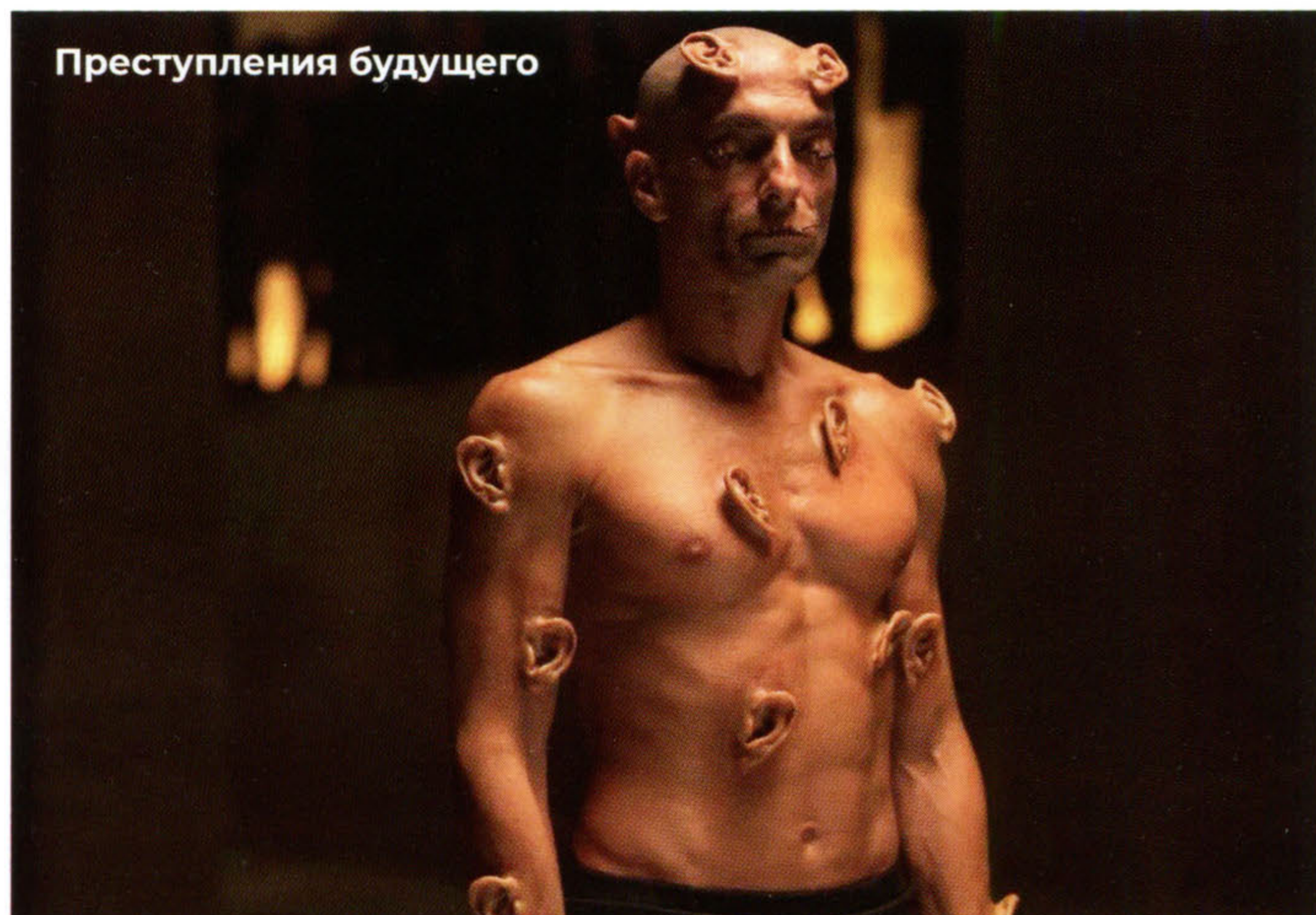
## 8. Сердце пармы

### Российский фильм года

«Сердце пармы» с гордостью носит звание самого удачного исторического фэнтези в современном российском кино. Достижение, конечно, не великое, ведь из конкурентов разве что «Легенда о Коловрате», «Скиф»



Добыча



Преступления будущего



Профит



Сердце пармы



Варяг

и мультфильм «Князь Владимир». В прокате фильм Антона Мегердичева, как и остальные образцы жанра, провалился — чтобы выйти в ноль, нужно было собрать полтора-два миллиарда рублей, а получилось чуть меньше одного.

Но назвать фильм неудачей не получается. Более того, вероятно, со временем «Сердце пармы» обретёт совсем иной статус... Ведь под личиной патриотического блокбастера за деньги Минкульта создатели умудрились протащить в кинотеатры смелое по нынешним меркам и болезненно актуальное кино. Кино, в котором нетерпимость, кровавадность и деспотия не выставлены добродетелями, а худой мир всё ещё лучше доброй войны.

Помимо этого, «Сердце пармы» ещё и компетентно снятый зрительский фильм. Каждая копейка видна на экране, пускай графика далека от совершенства, а сюжет романа Алексея Иванова пришлось нещадно порезать. За такую картину не стыдно. К сожалению, сегодня это редко удаётся сказать про российские проекты.

## 7. Три тысячи лет желаний Фэнтези-фильм года

Когда-то Тильда Суинтон сыграла Орландо — персонажа, чьи любовные истории растянулись на три столетия. Ровно 30 лет спустя она выслушивает истории другого персонажа, растянувшиеся на 3000 лет.

Вампиры и оборотни, подвиньтесь: в этой восточной сказке героем-любовником становится джинн! А именно Идрис Эльба, всё ещё прекрасный в свои 50 лет, идеальный мужчина для разочарованной немолодой дамы, да ещё и обязанный исполнять её желания. Большую часть фильма герои проводят в одном номере — и понемногу переходят от недоверчивого любопытства к взаимопониманию.

Впрочем, куда интересней их отношений в настоящем — истории и эпохи, в которые погружается раб лампы в воспоминаниях: от ветхозаветного древнего Востока до Османской империи, с их ифритами, янычарами и, конечно, прекраснейшими женщинами. Оригинальное фэнтези с яркими

ближневосточными мотивами — то, чего нам давно не хватало.

## 6. Варяг Историко-мистический фильм года

Настоящий Гамлет — не бледный юноша в камзоле и со шпагой. Свою пьесу Шекспир писал по мотивам «Деяний данов», средневековой скандинавской саги о сыне датского конунга, мстящем дяде за убийство отца. По её же мотивам — столь же отдалённым — режиссёр-сценарист Роберт Эггерс снял кровавый и мрачный исторический боевик о древних скандинавах, пропитанный их мифологией и суровым мировоззрением.

Получилось нечто вроде игры Senua's Sacrifice. Может быть, здешняя мистика — драугры, валькирии, духи мертвецов — и впрямь реальна только у поехавшего и суеверного героя в голове, но для сюжета всё это не менее важно, чем подлинные сталь, огонь и кровь. И если Сенуа шла к просветлению, то brutальный датчанин Амлед стремится только

Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)



Три тысячи лет желаний



Чип и Дейл спешат на помощь



Аватар: Путь воды



к мести и Вальхалле. Его жестокость бессмысленна — в глазах нас с вами, людей XXI века, воспитанных на гуманизме. Но это единственный путь, понятный средневековому викинг.

### 5. Чип и Дейл спешат на помощь Комедия года

Во времена, когда «Дисней» пытается переснять все мультфильмы нашего детства, один фильм посмел выбиться из шаблона. Вместо покadroвого ремейка с обновлённой графикой Акива Шаффер снял по «Чипу и Дейлу» своего «Кролика Роджера». В этой метавселенной «Спасатели» — сериал; Чип, Дейл и компания — актёры-мультяшки в Голливуде; герои мультиков и мемов реальны, а однотипные ремейки буквально штампуют на копировальной чудо-машине. Так что былая популярность для Спасателей — скорее проклятие.

Новые «Чип и Дейл» не пытаются яростно давить на ностальгию. Наоборот, их создатели потешаются над модой на ретро и ремейки, троллят

как чувствительных зрителей (Гаечка замужем за Вжиком и у них дети, серьёзно?!), так и собственную конвейерную студию. На этот наглый фильм легко обижаться, но нельзя не оценить его смелость. Снять сатиру на «Дисней» в стенах «Диснея» — вот это подвиг, достойный Спасателей!

### 4. Аватар: Путь воды Продолжение года

Продолжение «Аватара», этот сто раз переносившийся долгострой, наконец вышел и оказался... ну, просто ещё одним «Аватаром»! Красивой, зрелищной, не замораживающей сложным сюжетом боевой сказкой о природе, мирных туземцах и жестоких солдафонах. Тут есть всё лучшее из первой части — экшен, графика, экологический подтекст, но ничего принципиально нового, даже злодей чудесным образом тот же. Джеймсу Кэмерону не удалось повторить чудо «Терминатора 2» и «Чужих» и в третий раз снять сиквел, улучшающий оригинал. Это просто очередная серия новой франшизы.

Но «Аватар» всегда ценили не за сюжет или героев, а за вселенную. Возвращение на планету няшных котиков на'ви стоило того. На сей раз действие развернулось в океане Пандоры — и Кэмерон предался любимому занятию, показывая во всей красе волшебный подводный мир. Три часа «Пути воды» заменяют поход в океанариум или поездку на море среди зимы.

### 3. Не смотрите вверх Сатира года

*Этот фильм вышел в самые последние дни 2021-го и не успел попасть в итоги того года. Лучше поздно, чем никогда.*

Можно упрекать создателя «Не смотрите вверх» Адама Маккея в прямолинейности, в том, что он буквально тычет нас носом в плохо завуалированную метафору, но на эти претензии достаточно ответить: «А где здесь неправда?» Фильм играет в сатиру на все деньги и выигрывает благодаря блестящему актёрскому составу и тому, как далеко заходит в неприимиримости к невежеству.

История о том, как пара астрономов открыла летящую к Земле смертоносную комету, изобилует нелепостями, которым место в телевизионном фарсе, но нетрудно представить, что в реальности всё так бы и вышло. Героям сначала не верят, потом к ним не прислушиваются, потом прислушиваются, но с расчётом максимально заработать на катастрофе. И не требуется никакого заговора в верхах — люди сами выбирают не знать неудобной правды, вернуться к сплетням о жизни звёзд и вере в то, что правители знают, что делать. «Если я закрою глаза, оно уйдёт» — нет, к сожалению, не уйдёт. Последние три года учат нас именно этому.

Не смотрите вверх



Warner Bros.



Бэтмен






Всё, везде и сразу

Ley Line Entertainment

про Эвелин (героиню Мишель Йео) и про каждого из нас.

Героине предстоит разобраться с налогами, с проблемами в семье, с последствиями собственных решений, которые привели к жизни неудачницы, и, наконец, с потенциальным уничтожением всей мультивселенной. Она будет путешествовать по мирам и ответвлениям своей судьбы, овладевать новыми навыками, бросая себя в предельно нелепые ситуации, и постоянно оглядываться на вселенское зло (собственную дочь).

Фильм жонглирует тональностями: заставляет хохотать над миром людей с пальцами-сосисками и енотом-поваром, пускать слезу над проблемой отцов и детей, пугаться, когда грузная налоговая инспекторша превращается в агента из «Матрицы»... При этом создатели умудряются не мельтешить, а удерживать зрительское внимание, развлекать и восхищать. Если вам хочется запомнить 2022 год за что-то доброе, пусть «Всё, везде и сразу» станет вашей позитивной ассоциацией. Ему и это под силу. 

## 2. Бэтмен Супергеройский фильм года

Три года назад мы писали в статье о «Джокере»: «Трудно представить серьёзную драму о страданиях неудавшегося составителя кроссвордов Эдварда Нигмы».

И вот, будто назло, Мэтт Ривз снял ответ «Тёмному рыцарю», где вместо Джокера уже Загадочник стал безумцем, рвущимся «в зад пинать вонючий мир». Маргиналом из интернета, расправляющимся с «хозяевами жизни» — полицейскими, богачами, мафиози, — и по-своему правым, когда критикует систему. «Бэтмен» Ривза — кино явно не из «снайдеровской» киновселенной DC, а вот с «Джокером» он мог бы состыковаться. И там и тут Готэм прогнал до дна, и даже благородное семейство Уэйнов прячет в шкафу скелеты.

Загадочник отлично помогает раскрыть нового Бэтмена. На сей раз Тёмный рыцарь не только выбивал дух из бандитов на ночных крышах, но и показал, за что его считают детективом. Молодой Бэтмен в исполнении Роберта Паттинсона вышел депрессивным, готичным и только теперь осознавшим, что по меркам Готэма он не несчастный сирота, а избалованный мажор. Надеемся увидеть продолжение его истории — и пусть ему снова напомнят, что «все мы живём в обществе».

## 1. Всё, везде и сразу Фильм года

Название фильма соответствует содержанию: фильм действительно таит в себе целую мультивселенную. Эта идея сейчас не в новинку, но здешняя мультивселенная

не просто множество параллельных миров, а ещё и мультивселенная жанров, отсылок к шедеврам кинематографа... и скабрёзного юмора. Дуэт режиссёров Квана и Шайнерта снял одновременно весёлый и трогательный, эпический и личный, фантастический и приземлённый фильм

## Лучший нефантастический фильм года

### RRR — Рядом ревьёт революция

Ну, как нефантастический — жанровую принадлежность этого индийского блокбастера крайне сложно определить. Тут есть, безусловно, элементы и боевика, и мюзикла, и исторической драмы, но больше всего в ленте С. С. Раджамули от героического эпоса. Рама и Бхим, хоть они и были реальными деятелями Индийского освободительного движения, в ленте больше похожи на аватары божеств. Практически бессмертные и всемогущие, они непреклонно идут к своим целям, а заодно подают пример дружбы, способной вдохновить целое поколение (хотя их реальные прототипы едва ли были знакомы).

В RRR есть всё, чтобы лентой мог наслаждаться широкий круг зрителей, — зрелищные трюки и спецэффекты, мощные сюжетные повороты, глубокая драма, лёгкие, расслабляющие сцены, несокрушимая вера в победу добра над злом. И конечно, невероятная индийская самобытность, благодаря которой околосторический боевик выглядит как фэнтези или даже супергеройское кино. Если вы искали всё, везде и сразу в одном фильме — это оно. Только попкорна запасайте побольше — масштабные индийские ленты меньше трёх часов не идут!



DW Entertainment



Текст: Инар Искендинова, Александр Гагинский, Дарья Беленкова, Илья Глазков, Марина Беляева

# ЛУЧШИЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ ГОДА

Мультки! С давних пор «Мир фантастики» уделяет им отдельный топ, в который старается включить не только блокбастеры от Disney, Pixar и DreamWorks, но и необычную, авторскую анимацию. На этот раз мы не стали ограничиваться конкретным числом лент и расставлять их в каком-то порядке. Но Мультфильм Года мы выбрали — и вы уже наверняка догадались, что это.

## Плохие парни

Этой команде грабителей-авантюристов нет равных: великий карманник Волк, взломщик сейфов Змей, гений маскировки Акула, хакерша Тарантула и боец без правил Пиранья. Но один просчёт приводит к тому, что главарю банды Волку приходится спасаться от тюрьмы и обещать, что Плохие парни встанут на путь истинный. Команда «звёздных» преступников, конечно, не хочет расставаться с лаврами и полюбившимся образом жизни, но тут в игру вступает абсолютно новый злодей. Чтобы противостоять ему, Плохим парням приходится примерить личины добряков.

Новая работа DreamWorks уступает главным хитам студии, да и второго «Зверополиса» из неё не получилось, но она заслуживает звания самого семейного фильма-ограбления десятилетия. Остроумная и ироничная лента совмещает драму, комедию, боевик,

детектив, может похвастать драйвовым саундтреком и милым дизайном персонажей.

## Аполлон 10 ½: Приключение космического века

Ричард Линклейтер как никто другой умеет передать красоту ускользающих мгновений и неторопливую поступь эпохи. Так и его «Аполлон 10 ½» — путешествие в прошлое, одновременно эпическое и очень личное, выросшее из воспоминаний о детстве в эпоху космической гонки.

Это история мальчика, который совершит первый (секретный!) полёт на Луну. Линклейтер не скрывает, что сюжет — лишь плод неугомонного воображения героя, но как удержаться от выдумки, когда сама реальность 1960-х похожа на фантастический фильм? Романтика космоса соседствует с угрозой ядерной войны, семейный уют одноэтажной Америки — с авангардной модой

хиппи, игривый джаз Герба Алперта — с психоделией Pink Floyd.

Парадоксы прошлого Линклейтер иллюстрирует необычным сплавом кино и анимации: диалоговые сцены сняты с живыми актёрами и ротоскопированы. Так рождается удивительный мир, точный в деталях и при этом слегка нереальный. Воспоминание взрослого и детская фантазия.

## Этот дом

В этой антологии из трёх коротких мультфильмов студия Marc & Emma впервые обратилась к жанру ужасов — самому естественному и органичному для кукольной анимации жанру. Стиль авторов не то чтобы противоречит атмосфере смутной тревоги, но смотрится специфически. Сама фактура кукол, мягкая и шерстяная, контрастирует с картинами разложения и гниения. Люди и зверьки с маленькими глазками переживают разрушение того, что должно было стать точкой



Плохие парни



Аполлон 10 ½:  
Приключение  
космического века



Nexus Productions



Этот дом



Папин дракон

опоры в ужасающе беспокойном мире, и уничтожаются вместе с ним.

Русский перевод фильма не вполне передаёт, что «The House» — это не просто конкретный дом, а в конечном счёте просто помещение, в котором может происходить... всякое. И символично, что единственная жизнеутверждающая история антологии рассказывает про потерю дома и поиск нового — который ещё, возможно, ничем не обернётся.

### Кот в сапогах 2: Последнее желание

Кот в сапогах, тот самый кабальеро из «Шрека», обладатель самых мимишных глазок, острой шпаги и шляпы с пером, вернулся спустя 11 лет, и этот срок чувствуется. Кот постарел. Он не потерял лихости и обаяния, но растратил свои девять жизней. Попытке вернуть былое и посвящён новый мультфильм — своего рода «Логан» для Кота. Не мрачная драма, конечно, а притча о достойном старении и осознании своей смертности...

...которая иногда мелькает среди головокружительных драк, лихих

ограблений и поисков клада, бесконечных шуток и отличных спецэффектов. Да, в графике прошедшие 11 лет тоже чувствуются — второй «Кот» выглядит намного красивее и сочнее первого.

### Папин дракон

Мальчик Элмер вместе с мамой переезжает в неприветливый Тьмаград. К счастью, даже под бесконечным проливным дождём герою удаётся найти нового друга — Кошку, которая рассказывает ему о Диком острове и о заточённом там драконе. Узнав об этом, Элмер, разумеется, не может не отправиться в путешествие на чудесный остров. Ведь кто же откажется заполучить собственного дракона?

Ирландскую студию Cartoon Saloon мы любим за великолепную «Фольклорную трилогию». Новый мультфильм, конечно, не сравнится с предыдущими работами студии, но всё равно это прекрасно рассказанная и нарисованная история для детей помладше. Дружба Элмера и дракона Бориса, захватывающее путешествие, спасение пусть не мира,

но целого острова, множество опасностей и интересных персонажей — классический рецепт старого доброго приключения, которое придётся по вкусу и детям, и взрослым.

### Красавица и дракон

Обыкновенная японская школьница погружается в виртуальную реальность, где она — прекрасная и голосистая певица Бель. У неё появляются тысячи подписчиков и поклонников, но её сердце волнует лишь загадочный Дракон, боец без правил, которого ищут и не могут поймать модераторы...

Режиссёр Мамору Хосода много лет снимал трогательные драмы из жизни романтических подростков и сказочных фурри, и неудивительно, что всю жизнь он мечтал снять свою версию «Красавицы и чудовища». Не экранизацию сказки Перро, а очень вольную вариацию на тему диснеевского мультфильма. Однако источник вдохновения просматривается лишь в основной теме да в сценах-отсылках и обилии песен.

В остальном же это история о Японии недалёкого будущего, о созидательной и разрушающей силе соцсетей, о принятии себя и о первой любви. И конечно, о семье, подростках и смешных мохнатых тварях. Это же Хосода!

### Морской монстр

Тысячелетиями морские монстры терроризируют прибрежное королевство. Только отважные Охотники на чудовищ дают отпор всевозможным «кайдзю». Легендарный капитан Кроу готовит себе преемника — им станет молодой Джейкоб Холланд. С приёмным сыном они отправляются на охоту за Красным ревуном — монстром, который много лет назад искалечил капитана. На корабле обнаруживается безбилетница — дерзкая

DreamWorks Animation



Кот в сапогах 2: Последнее желание





Красавица и дракон

Studio Chizu



Я краснею

Walt Disney Pictures

и бойкая сиротка Мейси. Ей и Джей-кобу предстоит столкнуться с Красным ревуном нос к носу и раскрыть тайну морских чудовищ, а заодно и королевской династии.

Netflix уже не первый год даёт возможность увидеть свет хорошим мультфильмам, которые в большом прокате вряд ли появились бы. Попадаются среди них и такие бриллианты, как «Клаус». «Морской монстр» недотягивает до его уровня ни по качеству анимации, ни сюжетно, но всё же это стоящий мультфильм. Смотреть «Монстра» стоит всем, кто любит морские приключения в духе «Пиратов Карибского моря» и истории про фантастических существ.

## Я краснею

Жизнь подростка и так полна неприятностей, но юной Мэйлин из Торонто этот возраст принёс на одну огромную проблему больше, чем её сверстникам. Мэйлин обнаруживает, что из-за семейного дара/проклятия, когда её захлёстывают сильные эмоции, она превращается в красную панду. Это катастрофа! Ведь теперь

строгая мама ни за что непустит её на концерт любимой группы. Мэйлин придётся понять, как же справиться с «пушистой проблемой» и всё-таки попасть на концерт.

Мультфильм разделил зрителей и критиков на два лагеря: тех, кто говорит «это неприемлемо!», и тех, кто ставил хештег #жизненно. В отличие от всех предыдущих работ Pixar, это первый мультфильм, который настолько чётко ориентируется на конкретную аудиторию — девочек-подростков. Впрочем, Pixar всегда остаётся Pixar, поэтому результат получился красочным, добрым, смешным и трогательным, для кого-то — близким и понятным, а для других просто любопытным. А ещё сюжет мультфильма строится вокруг красных панд — разве кто-то не любит этих милейших созданий?

## Мультфильм года

### Пиноккио Гильермо дель Торо

Когда некоторые твердят: «Мультки — это для детей», они забывают, что случается, если снимать мультфильм

берётся такой режиссёр, как Гильермо дель Торо. Хорошо знакомая всем с детства сказка о деревянном мальчике, который учится быть человеком, из обычной поучительной истории для детей превращается в сложное повествование о смысле жизни и смерти, о войне, переживании утраты и обретении семьи. Обличение фашизма, сложные детско-родительские отношения, размышления о природе смерти и человечности — вот что представляет собой «Пиноккио Гильермо дель Торо», который просто обречён стать новой классикой.

Современный режиссёр спорит с итальянским сказочником и отказывается от однозначного морализаторства в пользу истории, которая заставит задуматься даже не детей (для них этот мультфильм может быть слишком мрачным), а именно взрослых. Добавьте к этому по-настоящему интересный дизайн, не нацеленный на продажу максимального количества детских игрушек и сопутствующих товаров. А также чудесную музыку и великолепных актёров, которые вдохнули жизнь в своих персонажей. Готово! Перед вами лучший мультфильм 2022 года. 🏆



Морской монстр

Netflix



Пиноккио Гильермо дель Торо



**Текст:** Александр Стрепетиллов, Роман Файницкий, Андрей Станкевич, Денис Старостин, Елена Щетинина, Алексей Ионов

# ЛУЧШИЕ СЕРИАЛЫ ГОДА

В этом списке — то, что мы советуем не пропускать поклонникам фантастики и фэнтези. Мы вернулись в Вестерос, поучаствовали в борьбе с Галактической Империей, а ещё побывали в Море Грёз, Академии «Невермор» и в штаб-квартирах сразу двух загадочных корпораций будущего!

## 10. Периферийные устройства

Эта экранизация книги Уильяма Гибсона «Периферийные устройства» не лишена недостатков. Ураганному темпу оригинала она противопоставляет затяжную экспозицию внутреннего мира героев. Экранное время восьми серий порой расходуется на предыстории второстепенных персонажей и на неспешные, порой ни к чему не ведущие интриги. Вопросы вызывает и концовка сезона — сценаристам куда лучше удаётся личная драма, чем сложная научная фантастика.

И всё же сериал умудряется рассказать уникальную историю. Сюжет пред- и посттехнологического апокалипсиса — киберпанкового, трансгуманистского, но населённого живыми людьми с живыми характерами. Рассказ о финальном предупреждении современному человечеству — возможно, стоящему уже в полушаге от пропасти. Редкий, уникальный гость в экранной

фантастике — вполне возможно, заслуживающий вашего внимания.

## 9. Звёздный путь: Странные новые миры

Современный «Звёздный путь», который мы заслужили после очень спорных «Дискавери» и «Пикара». Кто бы мог подумать, что из-под пера тех же авторов наконец выйдет история, достойная духа классических сериалов?

Тут и знакомый формат «одна серия — одно приключение», и решение проблем смекалкой и дипломатией, и поразительно душевная команда во главе с обаятельным Кристофером Пайком. Энсону Маунту дали как следует разыграться: когда сталкиваешься с очередной космической угрозой, такому вдохновляющему капитану действительно хочется доверить жизнь! Шоу здорово раскрывает ключевых персонажей, бережно ограняя их характеры. При этом в отдельных эпизодах авторы идут на риск и радикально переосмысливают старые образы (привет, новые горны!).

Да, в шоу хватает шероховатостей. В некоторых сериях ощущаются скомканность и спешка при решении конфликтов — лучше бы им посвятили по два эпизода. Но и так сериал остаётся потрясающим космическим приключением, которое увлекает с первого же эпизода. И дарит надежду, что когда-нибудь человечество отринет агрессию и насилие.

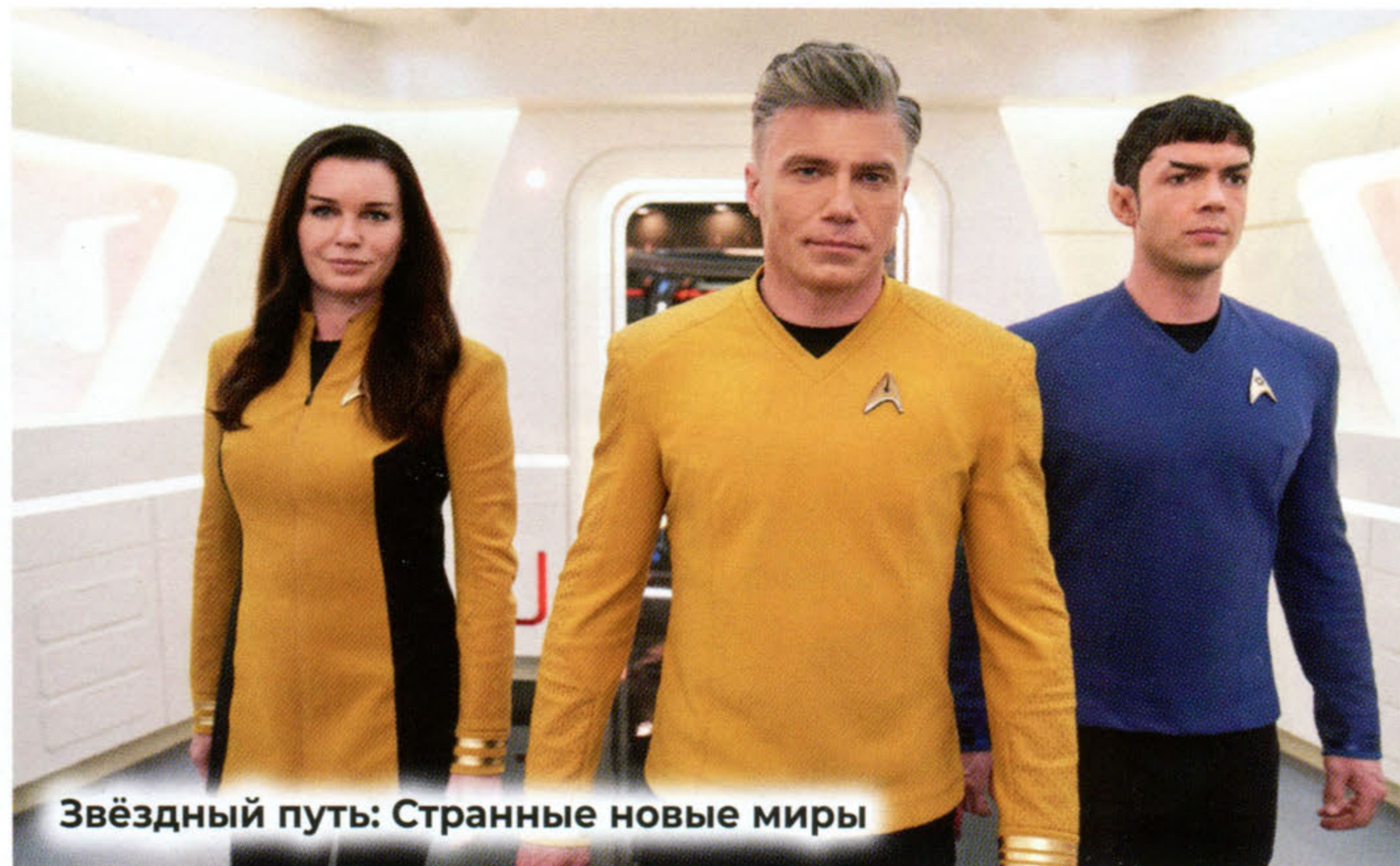
## 8. Лунный рыцарь

В 2022 году по киновселенной Marvel вышло сразу три сериала. «Мисс Марвел» оказалась лёгкой подростковой комедией, как «Человек-паук» с Холландом. «Женщина-Халк» показала повседневную сторону жизни супергероя и играла (чаще неудачно) в разрушение «четвёртой стены».

Из этой тройки выделяется «Лунный рыцарь» — первый психологический триллер в киновселенной Marvel. Выделяется необычным визуальным исполнением, умелым монтажом, обыгрывающим провалы в памяти главного героя и создающим напряжённые экшен-сцены.



Периферийные устройства



Звёздный путь: Странные новые миры





Лунный рыцарь

Marvel Studios Inc.

классической историю в разных под-жанрах — боди-хоррора, готики и даже сатирического ужаса. Не обошлось и без двух экранизаций обожаемого мексиканцем Лавкрафта.

Получилась неровная, но по многим параметрам отличная серия ностальгических страшных сказок. Практические спецэффекты, сюжеты о кладбищенских ворах и художниках-портретистах, яркие декорации и насыщенная картинка — в каждой серии есть своя изюминка, запланированная самим дель Торо или привнесённая одним из его режиссёров.

Впечатляющими эпизодами вроде манипуляции звёздным небом. И конечно, работой над образом главного героя, блестяще сыгранного Оскаром Айзеком. Их двое: смертоносный искатель приключений Марк Спектор и забитый неудачник Стивен Грант — но обитают они в одном теле.

Через эту двойственность сценаристы создают запоминающиеся конфликты и ситуации. За шесть серий нам проводят насыщенную приключениями экскурсию по закоулкам разума Спектора и Гранта, рассказывают об их прошлом и распутывают клубок главного конфликта сериала: реально ли происходящее? «Лунный рыцарь» — не откровение, но он определённо подарит новые впечатления поклонникам Marvel.

## 7. Кабинет редкостей Гильермо дель Торо

Эту антологию ужасов ждали не с опаской, но с осторожностью: уж слишком масштабным казался замах мексиканского режиссёра. Он стал куратором для восьми очень разных творцов, среди которых были и новички, и достаточно известные имена вроде Винченцо Натали и Паноса Косматоса. Каждый из них экранизировал новую или уже ставшую

## 6. Миротворец

Взять команду неизвестных персонажей, провести их через огонь и воду, заставить зрителей над этим смеяться, а потом плакать — в этом весь Джеймс Ганн. Его второй «Отряд самоубийц» был на голову выше первой части, но кто бы мог подумать, что эта картина окажется в тени сольного сериала про Миротворца — далеко не самого интересного члена команды.

А гляди-ка! История про могучего солдата, который «ради мира готов убить детей, женщин и стариков», оказалась одним из лучших супергеройских проектов. Конкуренты из Marvel должны быть посрамлены (а за то, что это сделал Джеймс Ганн, режиссёр «Стражей Галактики», — дважды посрамлены). Под личиной боевика скрывается горькая драма о токсичных отношениях с консервативными родителями — к несчастью, это оказалось просто идеальным попаданием в нерв года.

Кто-то скажет, что Ганн опять эксплуатирует одни и те же приёмы. А мы скажем спасибо за чуткого Джона Сину, играющего на пианино, за всё ещё стального в свои годы Роберта Патрика, за потрясающий танец из заставки и за шутку про окрашенную бороду.

## Сериал года по версии читателей

В нашей группе «ВКонтакте» мы провели голосование в два этапа. И вот как распределились голоса во втором туре — проголосовало 1574 человека (выбирать можно было только один вариант):

1. «Уэнсдэй» (286 голосов, 18,17%);
2. «Дом Дракона» (256 голосов, 16,26%);
3. «Пацаны», 3-й сезон (247 голосов, 15,69%).



Netflix

## 5. Уэнсдэй

Похоже, у Netflix на руках новый молодёжный хит! Трудные подростки и их непростые родители, борьба с общественными предрассудками, проблемы в местном университете, интригующая детективная линия, щепотка драмы, пучок мистики, и вот можно смело запускать промокампанию. Таких сериалов у сервиса пруд пруди, многие из них и впрямь становятся страшно популярными, но, кажется, «Уэнсдэй» удалось по-настоящему очаровать зрителей по всему миру.

Сложно сказать, в чём именно тут дело. То ли Тим Бёртон действительно взялся за старое, зайдя, что называется, на свою территорию (и заодно позвав своего друга — композитора Дэнни Эльфмана). То ли авторы верно рассчитали баланс чёрного юмора и розовой милоты. А может,



Кабинет редкостей Гильермо дель Торо



Миротворец

Warner Bros. Television



Netflix



Уэнсдэй

зрители соскучились по урокам семейных ценностей от Аддамсов? Или не устояли перед талантом несравненной Дженны Ортеги?

Скорее всего, колдовское зелье сработало благодаря всем этим ингредиентам. Сериал оказался настоящей терапевтической отдушиной — особенно в такое непростое время. «Уэнсдэй» есть за что критиковать, но в эти холодные глаза и дрогнувшую полуулыбку нельзя не влюбиться.

#### 4. Песочный человек

Экранизация графического романа Нила Геймана больше 20 лет маршировала в производственном аду. И пожалуй, ожидание того стоило. Именно сейчас технические возможности позволили воссоздать на экране безумный мир снов, фантазий и кошмаров. Без резиновых масок и нарисованных акварелью фонов, бескомпромиссно ярко, безумно и естественно.

«Песочный человек» — это грамотно выстроенный темп повествования с взрывными клиффхэнгерами в конце каждой серии и умелое скольжение между жанрами: от триллера к комедии и обратно, с добавлением тёмного фэнтези,

городской мистики и драмы. Сериал полон харизматичных персонажей — здесь и приковывающие внимание Морфей (Том Старридж) и Коринфянин (Бойд Холбрук), и необычные интерпретации образов Люцифера, Константина и самой Смерти.

Сериал 20-летней выдержки — как хорошее вино для ценителей и гурманов.

#### 3. Дом Дракона

После завершения «Игры престолов» появилось много проектов, которые метили на трон нового главного фэнтези-сериала. Пока что лучше всех выступил «Дом Дракона» — приквел «Игры престолов».

Сериал запросто могло раздавить наследие великого предка — ещё свежи в памяти неудачи последних сезонов. Чтобы справиться с грузом ответственности, в НВО отказались от других проектов по Вестеросу, потратили несколько лет, привлекли Джорджа Мартина и лучших творцов из команды «Игры престолов».

И результат оправдал ожидания! Сериал, начавшийся как неуклюжий и скучный «косплей» предшественника — смотрите, у нас тоже интриги, секс, драконы и жестокость! — с каждым эпизодом рос над собой. Как

взрослели ключевые персонажи, так и «Дом Дракона» постепенно выходил из тени «Игры престолов», обретая собственную фактуру. На руку сценаристам сыграло и то, что экранизировать историческую хронику гораздо проще. Да, ключевые события уже predeterminedены, но образы героев, которые в книгах были условными, действительно ожили на экране.

«Песнь льда и пламени» вернулась — жаль, пока только на экранах, а не в книгах.

#### 2. Звёздные войны: Андор

Мало кто так уж ждал этот сериал про персонажа из фильма «Изгой-один», а он оказался алмазом, грани которого будто не тронул конвейерный станок Disney. Сериал хочется ставить в пример другим проектам по «Звёздным войнам» («Кеноби», особенно тебе!). По мастерству текста и драматургии «Андор» ощущается будто в другой лиге.

Приквел приквела? Опять повстанцы против Империи? Про это разве можно рассказать интересную историю? Можно. Если ты — сценарист и продюсер Тони Гилрой, который ранее работал над политическими триллерами вроде «Карточного домика» и фильмами про Джейсона

Netflix



Песочный человек



Звёздные войны: Андор

Home Box Office (HBO)

Lucasfilm Ltd.



## Лучший сезон старого сериала

### Очень странные дела, 4-й сезон

Второй и третий сезоны «Очень странных дел» в своё время нас порадовали, но избавиться от ощущения некоторой вторичности не получалось. Каково же было удивление, когда четвёртая часть оказалась такой!.. Такой захватывающей и масштабной, многослойной и трогательной. Настоящий летний блокбастер — только с хронометражем почти на 13 часов, за счёт чего были без проблем раскрыты все ключевые сюжетные линии и все основные персонажи. В том числе и новички: полюбившийся публике рок-звезда Эдди и пугающий до мурашек Векна, который достоин стать в один ряд с культовыми злодеями из фильмов ужасов.

Хоррор-часть четвёртого сезона в принципе зашла на ура, хоть и были опасения, что чрезмерное увлечение Изнанкой превратит сериал в боевик. Без драк с монстрами, конечно, не обошлось (а уж каково было исполнение Master of Puppets «Металлики»!), но авторы умело обращались к саспенсу, что добавило происходящему глубины.

Это не значит, что четвёртые «Очень странные дела» идеальны: некоторые темы остались недожаты, а действующих персонажей тут как-то слишком много, и часть из них попросту плетутся с остальными за компанию. Но это приключение в Хоукинсе сложно описать иначе как незабываемое. В общем, кидайте на инициативу!



Борна. Приземлённый сюжет без прикрас показывает имперцев и повстанцев, идущих на всё ради идеи. Гилрой бросает героев в жернова системы и показывает, как в один миг любой, даже самый продуманный план может разрушиться. Мы знаем, что Кассиан Андор доживёт до событий «Изгоя-один», и шоураннер этим вовсе пользуется: неприятностей и горя будущего повстанца хватило бы на десятерых. Иначе какой он будущий повстанец?

«Андор» вышел ровно тогда, когда был так нужен. На контрасте с мрачными событиями в сериале и не только особенно воодушевляют слова из манифеста Немика: «Жажда Империи всё контролировать так отчаянна, потому что она неестественна. Тирания требует постоянных усилий. Она ломается, даёт брешь. Власть хрупка. Угнетение — маска страха».

### 1. Разделение

Но настоящей тёмной лошадкой среди сериалов 2022 года оказалось «Разделение». Фантастическая драма о проблеме баланса между личной жизнью и работой в корпорации с комфортным графиком и якобы человеческим лицом — причём заказанная не кем-то, а самой Apple. Грандиозное исследование, выстроенное вокруг одного фантастического допущения. Что, если на работе вы будете забывать про домашние дела, а дома будете забывать про работу? Если интересно, приглашаем пройти процедуру разделения. Заодно она позволит раз и навсегда решить вопрос корпоративных утечек.

Авторы могли обойтись размышлениями о том, готов ли каждый из нас сделать подобный выбор. Или о том, насколько каждого из нас определяет профессионально-рабочее и лично-домашнее. И шоу

наверняка бы выехало уже на этих темах... Но вдобавок «Разделение» оказалось безупречно написано и сыграно. Эта абсурдистская (анти) утопия, приправленная офисным юмором и погружающая в лиминальные пространства, с первых минут увлекает почище любых триллеров. Сюжетные повороты шаг за шагом раскрывают тайны корпорации, а финальный клиффхэнгер вызывает крик: «Когда дальше?!»

Да, сериал не даёт ответов на все вопросы. Да, всегда есть шанс, что после первого сезона всё скатится в какой-нибудь Lost или «Мир Дикого Запада». Но уже сейчас «Разделение» награждается почётным первым местом — за этот сериал голосовали и наши интра, и наши экстра.

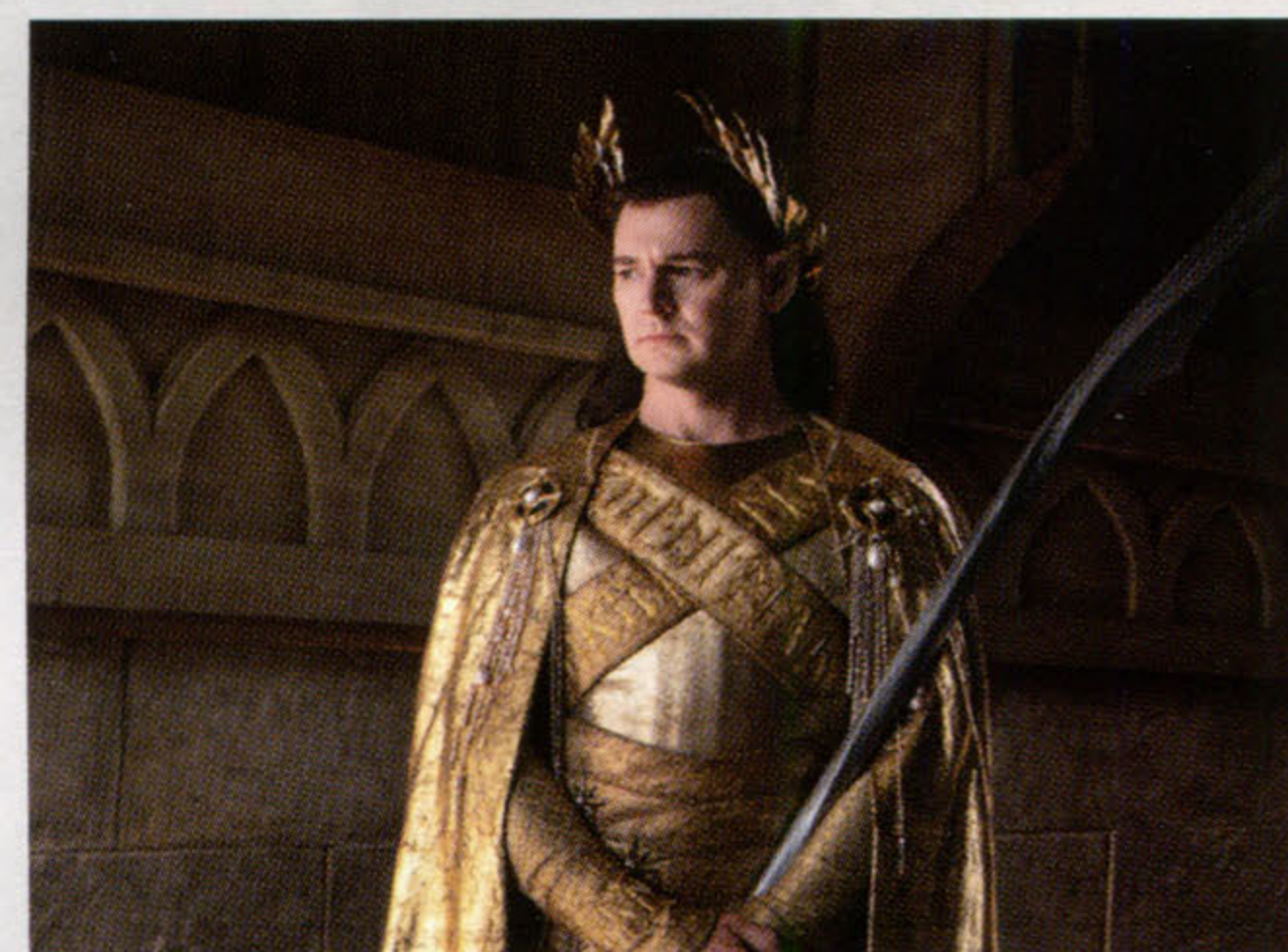
## Самый спорный сериал

### Кольца власти

Споры вокруг сериала начались сразу после того, как Amazon за огромные деньги купил права на экранизацию Толкина. Особенно из-за того, что создатели написали собственный сюжет по Средиземью — по сути, самый дорогой фанфик в истории.

Отчасти сомнения оправдались, отчасти нет. У «Кольца власти» нет проблем с картинкой, Средиземье смотрится столь же красиво, разнообразно и величественно, как у Питера Джексона. Гномы отвечают за юмор и теплоту, а мохноноги очаровательны — хоть заказывай о них отдельный сериал. Но трактовки образов персонажей далеки от толкиновских, а некоторые актёры не попали в роли. Ещё самому дорогому сериалу в истории местами не хватает масштаба. Великие королевства съёжились до пары деревень, а битва за их будущее велась парой сотен бойцов.

Но главный недостаток «Кольца власти» в их структуре. Весь первый сезон — это восьмичасовая экспозиция, которая лишь знакомит с миром и героями. Значимых событий так мало, что они уместились в хронометраж одного эпизода. Пожалуй, от самого дорогого сериала в истории ждёшь чего-то большего. 🐉



Разделение



Текст: Евгений Пекло, Артём Дубровский, Илья Цуканов

# ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА

Когда речь заходит о выборе лучшей игры года, практически всегда выигрывает какой-нибудь дорогой блокбастер. Это не удивительно — имея большие ресурсы, можно сделать максимально совершенную графику, записать симфонический саундтрек и потратить тысячи человеко-часов на создание сценария. В этом году мы разделили списки лучших игр на два основных: дорогие блокбастеры (и те, кому удаётся играть с ними на одном поле) — и игры с куда как более скромными бюджетами и амбициями. И начнём именно с них.

## Лучшие «скромники»

### 7. Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

Про эту игру так и хочется написать — «олдскульный битемап для фанатов старых игр и мультсериала про черепахек 1986 года». Но это будет только половиной правды — Shredder's Revenge далеко не олдскульна, напротив — она весьма дружелюбна к игрокам, в отличие от большинства битемапов конца 1980-х. И главная её ценность не в геймплейных находках, а в ностальгическом погружении. Даже вступительный ролик практически покадрово повторяет ту самую заставку из мультсериала — и когда он подходит к концу, ты ещё несколько секунд сидишь и думаешь: «Эй, а чего серия не начинается?» — и только потом вспоминаешь, что вообще-то запускал игру. Сочная пиксельная графика, отличная музыка и смачные звуки только усиливают ощущение, что ты попал внутрь

мультсериала и управляешь одним из его героев. Но самое главное, Shredder's Revenge возвращает, пусть и на время, давно забытое ощущение из детства: ощущение того, что черепашки-ниндзя — самое крутое, что только есть на свете.

### 6. Rogue Legacy 2

Концепт первой Rogue Legacy звучал великолепно — роуглайт, где каждый раз после смерти главного героя играешь за его ребёнка, который тоже отправился бить монстров в злобный замок. Интерьеры там менялись с каждой новой попыткой прохождения. Внутри творилось нечто в духе Castlevania: разные биомы, рискованный платформинг, назойливые летающие враги и куча светильников со спрятанными в них деньгами. А потом, когда подопечный герой умирал, предлагалось выбрать одного из трёх его детей и потратить все деньги, оставшиеся после неудачной авантюры, на какие-то улучшения оружия и доспехов. А ещё у каждого

наследника были свои особенности — от гигантизма до дальтонизма, который делал игру чёрно-белой. Правда, геймплей скоро наскучивал: уж слишком быстро всё скатывалось в монотонное повторение одного и того же. Rogue Legacy 2 — такая же, только в этот раз разработчики наконец-то заставили свой концепт работать как надо. В сиквеле на порядок больше разнообразия буквально во всём, а персонажи научились меняться прямо по ходу своих приключений за счёт случайных бонусов. Стало куда интереснее.

### 5. OlliOlli World

В уходящем году команда британской студии Roll7 вполне удачно реанимировала свою основную франшизу OlliOlli — серию аркадных симуляторов скейтбординга, где головокружительные и очень зрелищные трюки соседствуют с простым управлением. К рабочей геймплейной формуле добавился яркий визуальный стиль, явно вдохновлённый творениями



Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge



Rogue Legacy 2





Roll7

OlliOlli World

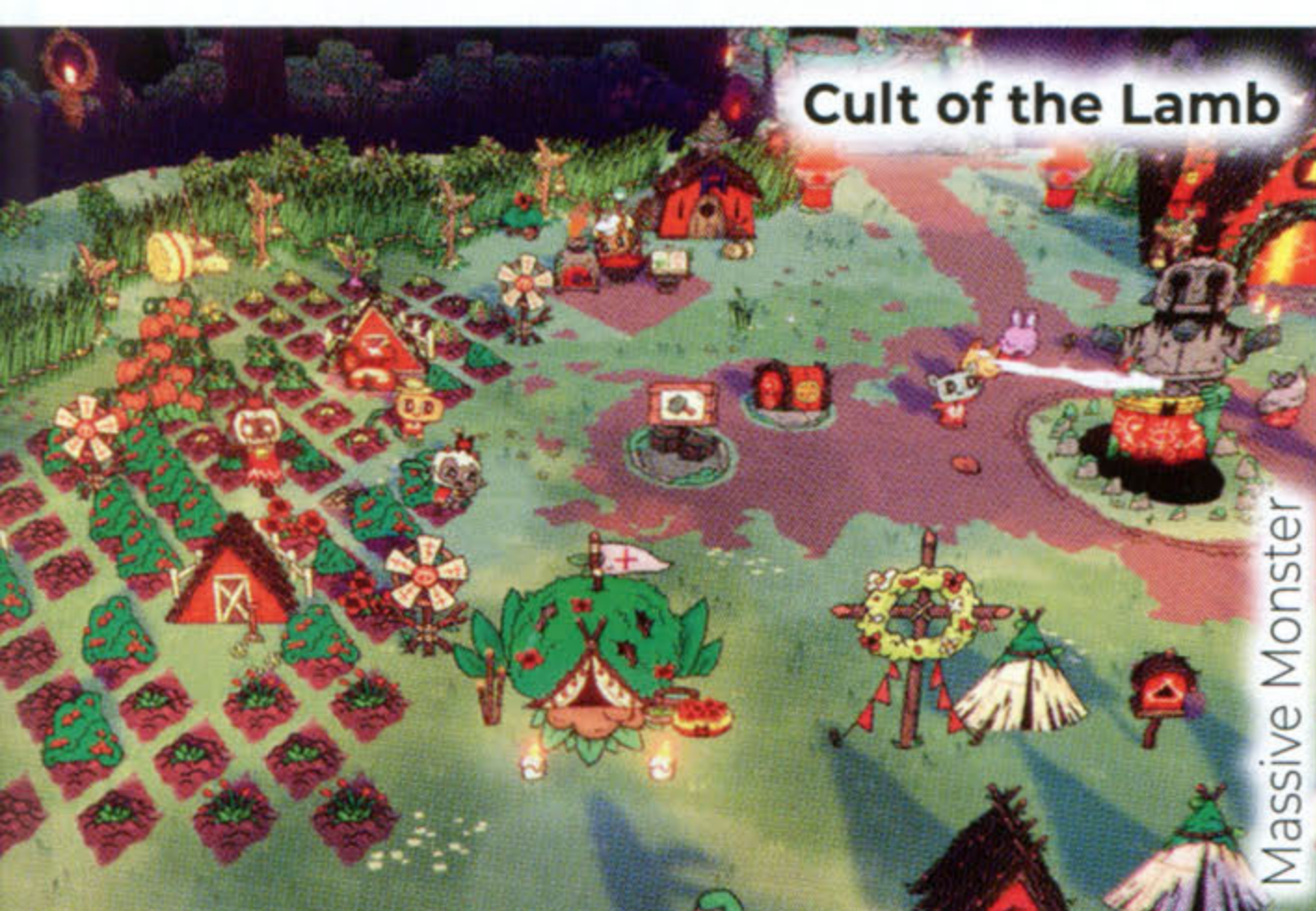
Пендлтону Уорда (автора Adventure Time). А в цветастых локациях поселились довольно колоритные персонажи, по кусочкам рассказывающие об устройстве этой странной скейт-вселенной.

OlliOlli World легко может побороться за звание главного таймкиллера года. Освоить виртуальную доску легко — достаточно всего пары движений стиком на геймпаде — но на чистое выполнение самых крутых трюков у вас уйдут десятки часов увлекательной практики. Добавьте к этому разнообразные локации, меню кастомизации с доброй сотней предметов и возможность соревноваться с друзьями — получится практически идеальное инди для души, позволяющее почувствовать себя настоящим богом скейтбординга.

#### 4. Cult of the Lamb

Cult of the Lamb великолепно продаёт сама себя уже на этапе озвучивания главной идеи. Ягнёнок отказывается быть принесённым в жертву и вместо этого... основывает собственный культ с кровавыми жертвоприношениями, чёрной магией и салатом из фекалий. Беру!

У австралийской студии Massive Monster получилось создать симпатичную, смешную и очень аддиктивную игру, совмещающую простенький рогалик и градостроительный симулятор. Во время процедурно сгенерированных забегов вы фармите ресурсы и находите новых последователей, а между забегами отстраиваете базу своего культа и следите



Cult of the Lamb

Massive Monster

за благополучием подчинённых. Стоит признать, что обеим этим механикам на текущем этапе не хватает глубины и количества доступного контента — что, впрочем, можно исправить будущими дополнениями. Однако проводить время со своими зверушками-культистами и весело, и интересно. А что ещё нужно для счастья любому сатанисту и любителю мультяшных фурри?

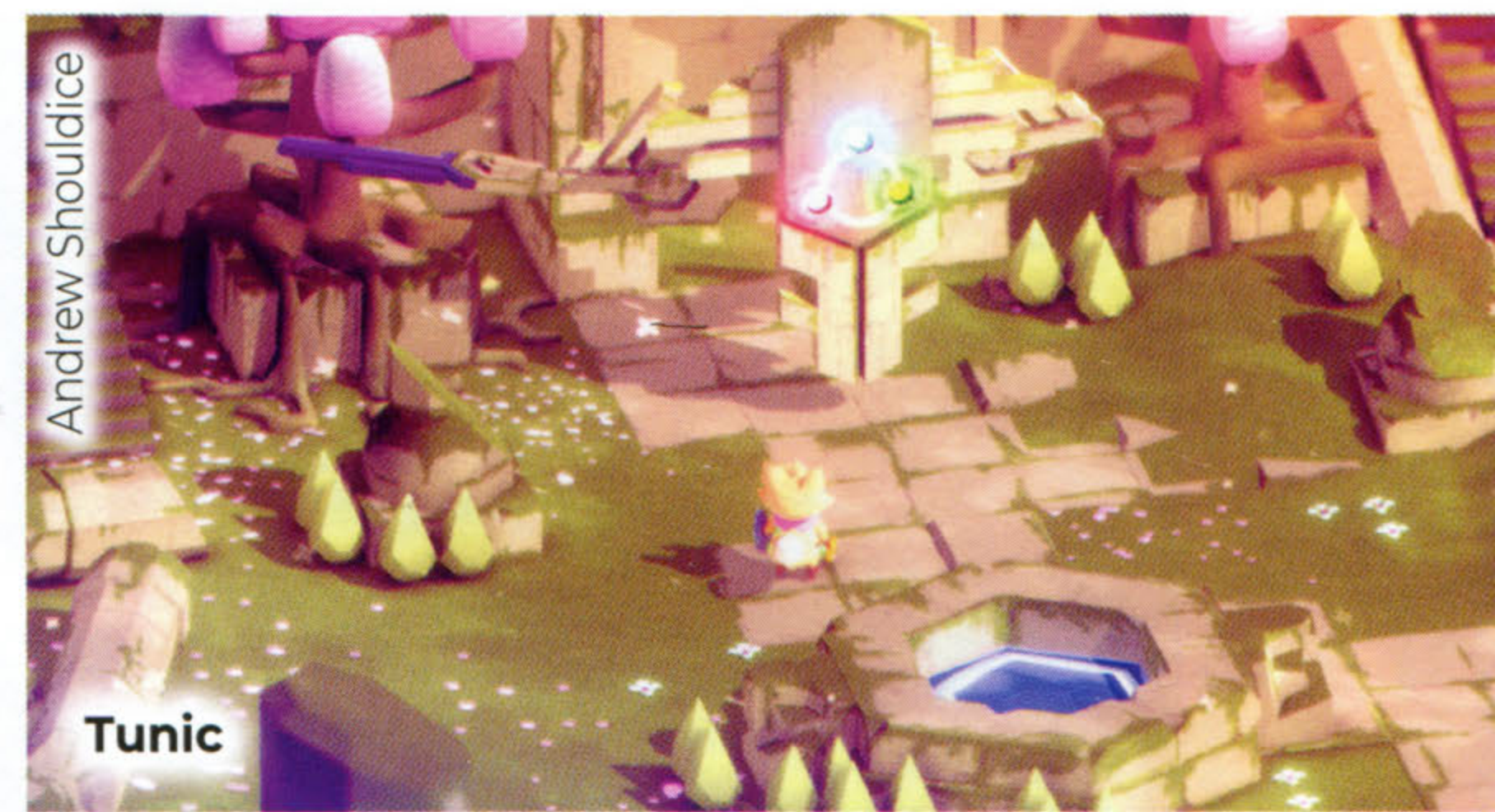
#### 3. Tunic

Милая лисичка, бегающая с мечом по уютным малополигональным руинам. Вот первое впечатление, которое производит игра, — и оно ничего толком не говорит о ней. Под этой обёрткой кроется смесь The Legend of Zelda и Dark Souls. От первой Tunic позаимствовала часть визуального стиля (даже одежда главного героя смахивает на то, что носил Линк) и многие общие механики вроде рубки кустов ради поиска предметов. С соулами Tunic роднит высокая сложность, постоянные пробежки к местам гибели героя и необходимость перекатываться в бою.

Но в итоге оказывается, что и это здесь не основное. Разработчики сделали ставку на то, чтобы как можно дольше поддерживать ощущение исследования игры. В других проектах, даже в Dark Souls, быстро объясняют, что и как нужно делать. В Tunic сперва весь текст, кроме редких отдельных слов, подаётся на языке, не поддающемся расшифровке. Так написано даже внутриигровое руководство пользователя, без которого вообще не обойтись. Приходится во всём разбираться интуитивно, пытаюсь расшифровать значение всего через иллюстрации к текстам, где явно зашифровано куда больше информации. Так освоение даже каких-то базовых механик превращается в пазл — интересный, но при этом не бесящий из-за того, насколько хорошо всё в Tunic продумано. А уж когда дают расшифровать отдельные места руководства, тогда понимаешь, насколько много сюрпризов было скрыто буквально под носом.

#### 2. Neon White

Студия Angel Matrix решила сделать игру, которая могла бы передать ощущения от выполнения спидранов — но без сотен часов подготовки и без заучивания каждого пикселя на локации. В итоге разработчики пришли к концепции платформера от первого лица, где нужно проходить уровни



Andrew Shouldice

Tunic

как можно быстрее, уничтожая каждого врага на своём пути. И студия сделала вообще всё, чтобы заставить эту концепцию работать на полную катушку. Каждый уровень — идеально выстроенная головоломка, в которой нужно найти самый оптимальный маршрут. Дизайн — стильный, но крайне минималистичный, чтобы ничего не отвлекало. Разбросанные по локациям пушки предстают в виде карточек — так игрок меньше боится их уничтожать, чтобы тут же делать двойной прыжок или подтягиваться куда-то на магическом крюке. А группа Machine Girl создала для Neon White настолько драйвовый электронный саундтрек, что под него возникает ещё большее желание побить свой прошлый рекорд и пролететь уровень на пару секунд быстрее. Подкачала только история — она подаётся в виде визуальной новеллы, состоящей из всех до единого клише аниме. Но и её можно проспидранить.

#### 1. Blacktail

##### Инди-игра года

Дебютный проект крошечной польской студии оказался настоящей славянской сказкой с целым самобытным миром, где можно ронять яблоки на спинки ёжикам, разговаривать с муравьями и строить отношения с разумными грибами. Ну а заодно стрелять из лука, сражаться с боссами и, конечно же, колдовать. Поляки продемонстрировали довольно необычный подход к разработке — здесь каждый геймплейный элемент продиктован логикой и спецификой

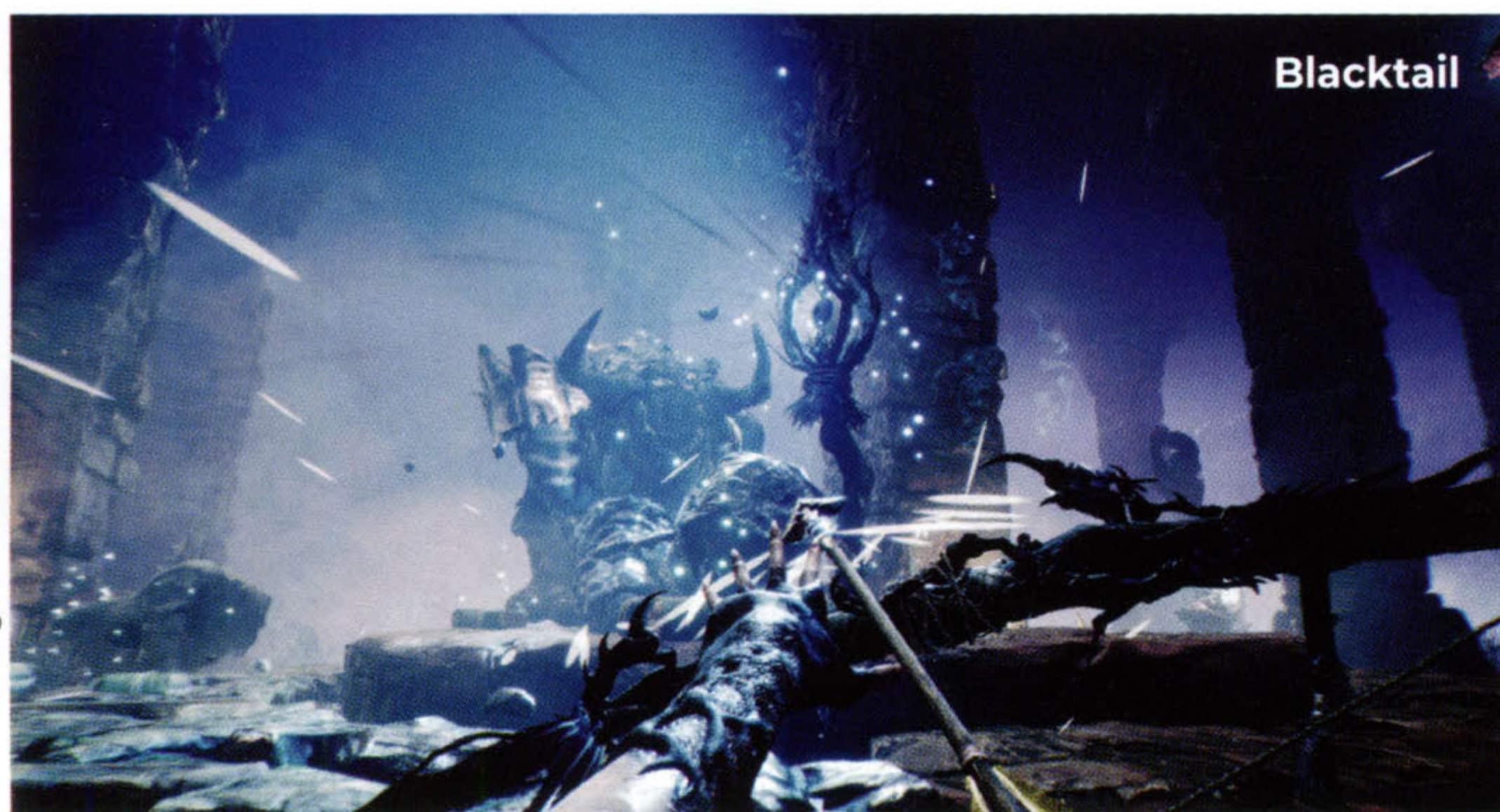


Neon White

Angel Matrix



The Parasight



Blacktail



Dying Light 2: Stay Human

Techland

мира. Blacktail вобрала в себя элементы выживалки, RPG, хоррора, платформера и даже сборника казуальных мини-игр, но при этом осталась собой: авторским инди-проектом, который не хочет ни на что походить или не походить — он просто такой, какой он есть, он живёт и не оглядывается по сторонам. Игра постоянно жонглирует различными геймплеями, а благодаря безудержной фантазии разработчиков никогда не угадаешь, что ещё ждёт тебя за очередным поворотом. Из-за этого исследовать мир чертовски интересно. Но, конечно, главный козырь — наличие очередного котика, с которым героине придётся сталкиваться достаточно регулярно. Котики точно рулят миром. И определяют, какой игре стать лучшей по версии «Мира фантастики» — хотя бы среди небольших проектов.

## Лучшие AAA-проекты

### 15. Dying Light 2: Stay Human

Оригинальная Dying Light невероятно удачно совместила паркур и зомби-апокалипсис, став одной из лучших игр

про ходячих мертвецов за всю историю. От продолжения ожидали многого — благо и амбиции у разработчиков были ого-го. И если с сюжетом не получилось — то ли из-за пандемии, то ли из-за скоропалительного увольнения Криса Авеллона, — то геймплей удался на славу. Кромсать зомби стало ещё смачнее, паркурить — веселее, а механика смены дня и ночи заиграла новыми красками, даря дополнительные порции адреналина.

#### Почему не игра года?

Поляки хотели сделать уникальный проект о зомби, но сделали шаблонный открытый мир. Dying Light спустя годы всё ещё ощущается уникальным опытом, а вот Stay Human — просто компиляцией. Добротной, но лишённой смелости и гениальности.

### 14. High on Life

Вот уж какой игре не откажешь в смелости и оригинальности! Шутер про говорящие пушки от автора «Рика и Морти» вышел ярким, безбашенным — и малость бестолковым. Восьмичасовое приключение рассчитано на достаточно конкретную

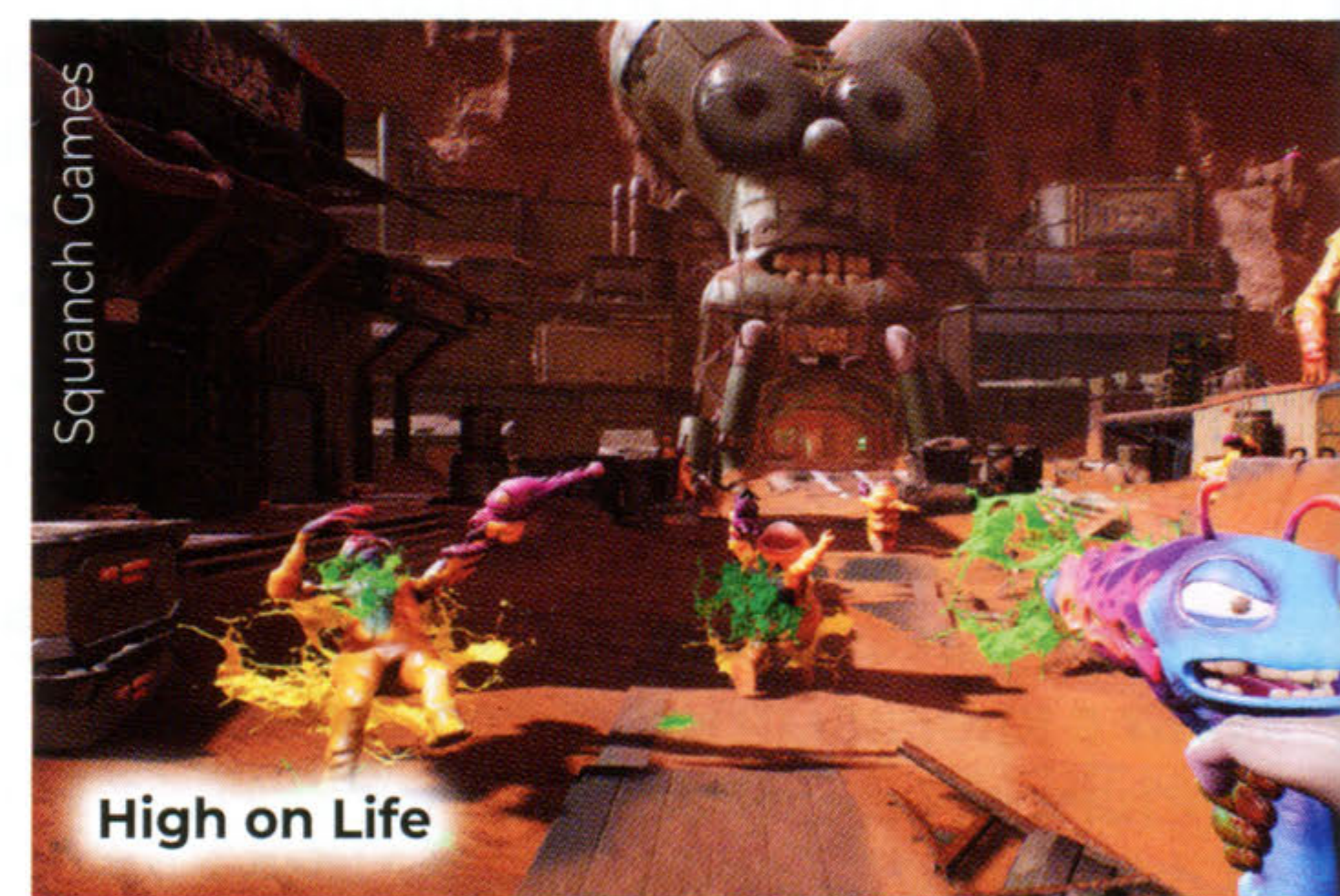
аудиторию: если вы фанат приключений гениального учёного и его внука, стоит заглянуть на огонёк, а если нет — оно вам не надо.

#### Почему не игра года?

Если оригинальность проекта превращает его в «игру сильно не для всех», о какой игре года тут можно говорить? Вот-вот. Будь мы «Миром Рика и Морти», тогда ещё возможно.

### 13. Sonic Frontiers

Ломать стереотипы можно иначе — целясь в широкую аудиторию. Например, разработчики Sonic Frontiers пошли на весьма экстравагантный



High on Life

Squanch Games

## Помешательство-2022

### Vampire Survivors

В последние годы набирает популярность интересный тренд, когда какая-нибудь инди-игра, зачастую даже вышедшая ещё пару лет тому назад, внезапно обретает безумную популярность. В этом году такой игрой стала Vampire Survivors, помесь упрощённого рогалика с буллетхеллом. Скромная пиксельная графика, сотни врагов на экране и понятный геймплей скрывают за собой какую-то сверхъестественную аддиктивность — забеги сменяют друг друга быстро и незаметно. Впрочем, если вы будете умелы и удачливы (главное — удачливы), то ваш забег продлится долго... Возможно, секрет успеха Vampire Survivors в том, что это грамотный сплав таких несовместимых вещей, как казуальность и рогаики. Вместо того чтобы взаимоуничтожиться, эти элементы образовали действительно вирусный продукт, невысокая цена и системные требования которого позволяют прикоснуться к нему практически каждому. Интересно, подарят ли нам грядущие годы что-нибудь столь же вирусное или же тренд сойдёт на нет вместе с пандемией?



Luca Galante





Sonic Frontiers

шаг — попробовали поместить Соника в максимально реалистичное окружение. Не в крупнопиксельные локации, не на яркие мультяшные фоны — а словно на какой-то отдалённый остров из мира игры Death Stranding. При этом они перенесли туда же все каноничные условности вроде сбора колечек и конструкций для разбега. Получилось сюрреалистично, но местами — здорово и приятно. По крайней мере, мы теперь понимаем, насколько может быть интересной игра про Соника в открытом мире.

#### Почему не игра года?

Во Frontiers нужно изрядно поиграть, чтобы принять её странность и втянуться. А в нашем списке полно игр, которые радуют с первых минут.

### 12. A Plague Tale: Requiem

Сиквел Plague Tale: Innocence, как и положено сиквелу, постарался стать «быстрее, выше, сильнее». Получилось, можно сказать, дороже и богаче — но и в геймплейном плане, и в эмоциональном первая игра во многом оказалась куда пронзительнее. Первый раз стелс-игра про детишек, пытающихся выжить во время нашествия крыс и под гнётом свирепствующей инквизиции, захватывала дух. Во второй раз дыхание перехватывает только от картинки.

#### Тогда почему она в этом списке?

Потому что оригинал был настолько хорош, что даже сделать чуть хуже всё равно означает сделать отличную игру. И продолжение истории Амиции и Гуго было интересно узнать.



A Plague Tale: Requiem

### 11. Gotham Knights

Супергеройский проект, который неплохо раскрывает прелесть многообразия персонажей. Четыре героя — это четыре разных геймплея, можно выбрать себе подходящий и с кайфом пролететь большую часть игры. Или наоборот — постоянно менять персонажей и наслаждаться этим. В игре про Бэтмена нам давали играть только за Тёмного рыцаря, а тут такое разнообразие! Плюс к тому — возможность побывать в куче мест и посмотреть на массу персонажей (не перепутайте), знакомых по комиксам DC.

#### Почему не игра года?

Увы, к классным героям должны прилагаться интересные злодеи и хороший сюжет, как это было, например, в «Стражах Галактики». В Gotham Knights радости ограничиваются в основном геймплеем и фансервисом.

### 10. Mario + Rabbids Sparks of Hope

Оригинальная Mario + Rabbids Kingdom Battle была весёлым тактическим развлечением для всей семьи. Придурочные кролики от Ubisoft на пару с персонажами Nintendo весело начищали рыльца противникам, искали секреты и спасали мир. В сиквеле многие боевые механики стали ещё гибче, сражения прибавили в динамике, но общее количество битв выросло, отчего пострадало их разнообразие. А ещё в Sparks of Hope не сделали мультиплеер, что просто преступление!

#### Почему не игра года?

Один из самых страшных грехов для игры с пошаговыми боями — переборщить с их количеством. Когда схватки становятся однотипными и рутинными, но их вам наваливают ещё и ещё, да побольше — это очень раздражает.

### 9. Warhammer 40,000: Darktide

Мочить зомби и еретиков во вселенной «сорокатысячника» — это весело. Делать это отрядом из четверых игроков на красивых локациях — безумно весело. У Darktide есть стиль, у неё есть драйв, харизма и горы нераскрытого потенциала. И в этом, пожалуй, вся проблема — игра хороша, но далека от завершения. Нужны гигабайты нового контента, интересные сюжетные повороты и десятки патчей, исправляющих дисконнекты, зависания и краши.



Gotham Knights



Mario + Rabbids Sparks of Hope

#### Почему не игра года?

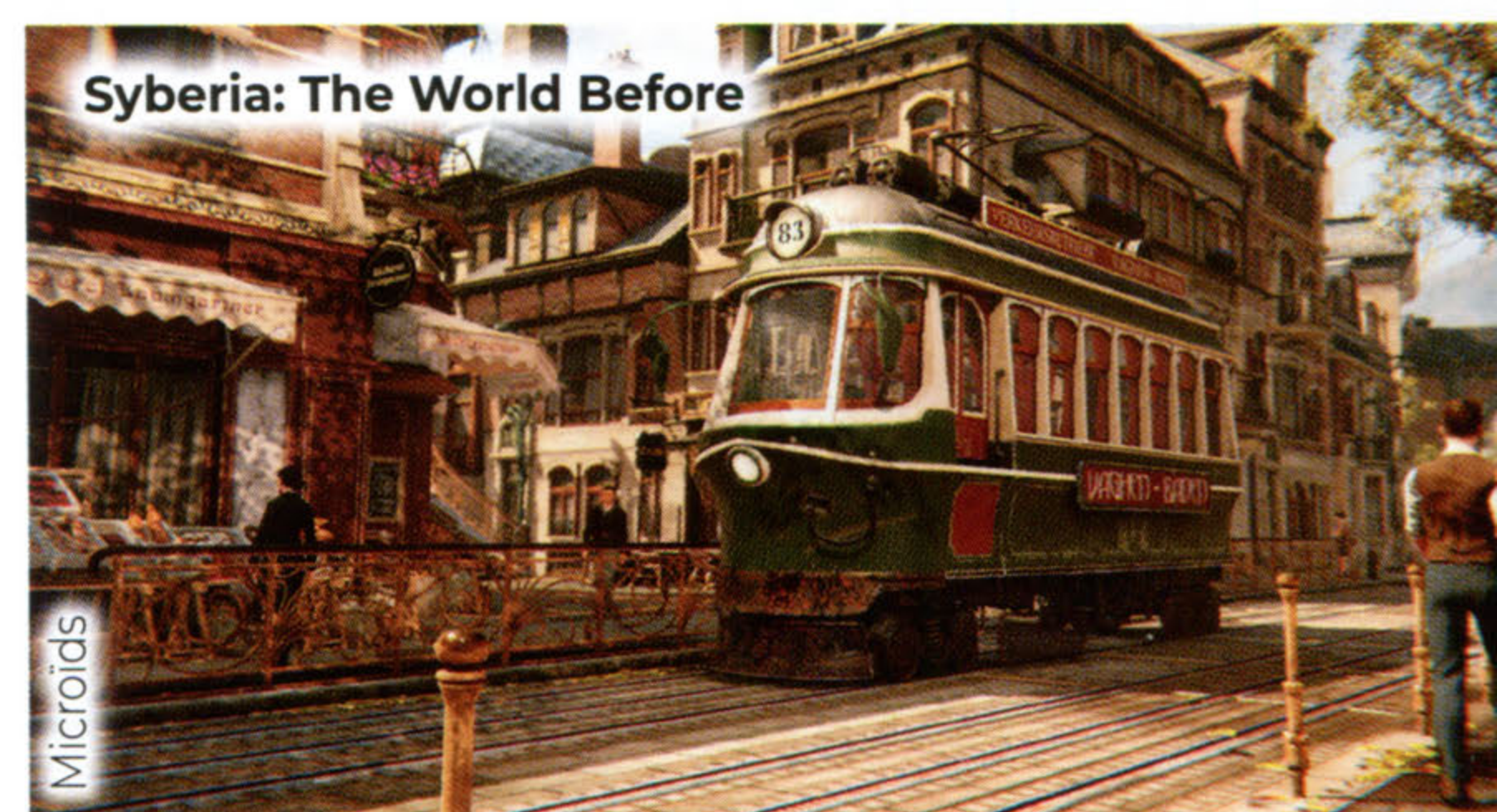
Потому что мы еретики, что с нас взять?!

### 8. Syberia: The World Before

Четвёртую часть «Сибири» обзорщики встретили несколько нервно: после третьей части были велики шансы на то, что игра окажется сплошным разочарованием. Но ругать последний, фактически предсмертный проект Бенуа Сокаля никому не хотелось. К счастью, и не пришлось: маэстро понял, в чём были проблемы третьей игры, и создал на прощание трогательный, атмосферный квест. Здесь есть логичные загадки, две



Warhammer 40,000: Darktide



Syberia: The World Before





интересные главные героини и весьма ценные детали для поклонников сериала.

#### Почему не игра года?

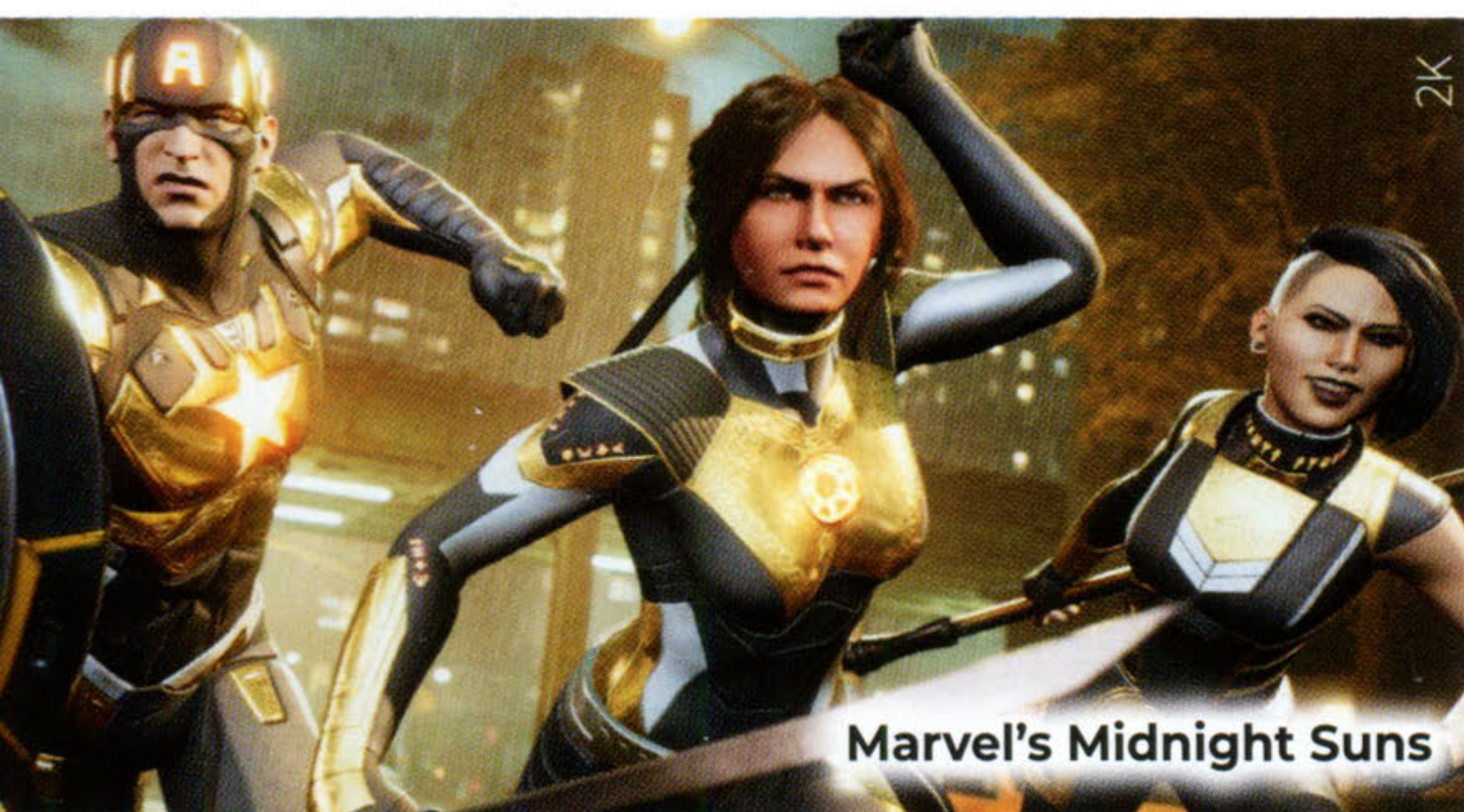
У The World Before хватает мелких недостатков, с которыми приходится мириться: это и кривоватое управление, и отдельные недожаты игровые механики, и общая простота, граничащая с казуальностью.

### 7. Bayonetta 3

Третья игра про разбитную ведьму оказалась настолько амбициозной, что скромная портативная консоль перестала вмещать все хотелки авторов. Множество разных геймплеев, роскошная постановка, поражающий воображение масштаб — всё это явно просится в разрешение 4K на консоль от Sony. Но увы — приходится довольствоваться замыленной картинкой и мечтать, что Nintendo выпустит консоль поновее и добавит третью часть похождений Байонетты в её стартовую линейку.

#### Почему не игра года?

Тот самый случай, когда техническая сторона сильно портит общее впечатление. Да, графика не главное,



но через неё мы воспринимаем 90% геймплея.

### 6. Marvel's Midnight Suns

Вот кто на арене тактических боёв безжалостно отпинал Mario + Rabbids Sparks of Hope — и даже, по непроверенным слухам, оторвал знаменитому водопроводчику один ус! Новое детище Firaxis, может, не столь революционно, как их XCOM, но это свежий взгляд на жанр, который наверняка будут копировать: прикрутить колоду карт к тактическому сражению надо было ещё догадаться! В итоге у нас есть аддиктивная боевая механика, занятный сюжет, решения, которые влияют на героев и происходящие события, да и неплохое представление супергероев Marvel — в том числе не самых известных.

#### Почему не попала в пятёрку лучших?

И в самом деле — ведь Marvel's Midnight Suns определённо достойна там находиться! Давайте будем считать, что она и Total War: Warhammer II делят одно общее пятое-шестое место.

### 5. Total War: Warhammer III

Серия Total War практически в одиночку тащит на себе весь жанр RTS после завершения выхода Starcraft II. А её вархаммерское ответвление делает это с особым усердием. Каждая следующая игра предлагает не просто новый набор рас и земель — появляются дополнительные игровые механики, усложняются правила. При этом все игры и дополнения сделаны в рамках единой парадигмы и стыкуются между собой — а с выходом из беты дополнения «Бессмертные империи» три громадные игры и масса дополнений к ним окончательно соберутся в ультимативный проект, вмещающий в себя весь фэнтезийный Warhammer целиком. Это настолько масштабная затея, что остаётся лишь молча снять шляпу перед разработчиками.

#### Почему не игра года?

Увы, техническое исполнение всё ещё далеко от идеала. Баги, вылеты, тормоза, длительные загрузки — перед нами алмаз, который ещё огранять и огранять. Да и стоит комплект из всех игр и дополнений соответственно.

### 4. Stray

Приключения котика в подземном городе, где нет людей — только



дружелюбные роботы да огромные плотоядные бактерии, — покорили сердца игроков с первого же трейлера. И если откинуть в сторону всякие сделанные на коленке инди, то перед нами — единственный добротный симулятор кота. Добротный, но не идеальный: прыгать, путаться под ногами и точить когти можно, а вот опций «гадить в тапки» и «отрывать комочки шерсти» не прикрутили.

Зато всё остальное — выше всяческих похвал: пластика передана идеально, урчание звучит максимально достоверно, мимимиметр зашкаливает. История, геймплей и проработка окружения тоже достаточно хороши, чтобы приклеить вас намертво к экрану до конца прохождения.

#### Почему не игра года?

Хорошо, но мало. Крохотная французская студия потянула планку качества AAA-проекта, но не его продолжительность — пять часов в компании котика пролетают уж слишком быстро.

### 3. Horizon Запретный Запад

Если бы игра года выбиралась с опорой исключительно на личные впечатления автора этих строк, то новая Horizon однозначно бы победила. Смелая и обаятельная героиня, классный мир, наполненный дикими машинами, множество интересных и совершенно необязательных активностей, разбросанных по карте, умопомрачительная работа дизайнеров, правдоподобные племена и эпический финал — всё это приводит в дикий







God of War: Ragnarök

Sony Interactive Entertainment

восторг и дарит наибольшую порцию ярких игровых впечатлений. Перед нами сиквел уровня «Терминатора 2», не меньше — великолепная работа над ошибками и недочётами оригинала и потрясающее развитие его идей.

### Почему не игра года?

Многие восприняли новую Horizon ровно и холодно. «Запретный Запад» не задел ни одной струнки их души, представ просто очередной дорогой песочницей от крупной корпорации. Проекту определённо не хватает «народности», чтобы по праву стать игрой года.

## 2. God of War: Ragnarök

Сиквел одной из главных игр для PS4 оказался второй половиной истории — не больше и не меньше. Здесь та же замечательная боёвка, великолепная графика (воплощение резьбы по дереву — всё ещё лучшее, что встречалось в видеоиграх), развитие отношений отца и сына, альтернативный взгляд на мифологию, классные персонажи, врезающиеся в память события, божественный саундтрек — куда ни ткни, попадаешь в воплощённое совершенство.

Но игре 2018 года досталась более драматичная часть истории, она была суровой и беспощадной, а в Ragnarök ощущается даже неуместная тяга к хеппи-эндам. Кроме того, сам Рагнарёк, эпический финал, к которому мы шли две игры, в итоге оказался каким-то сумбурным, суетливым, мелкомасштабным. Грандиозные финальные битвы в «Horizon Запретный Запад» и «Одни из нас. Часть II» дарят куда как более яркие эмоции.

### Почему не игра года?

Потому что это вторая половина игры, которая уже получила свой заслуженный титул четыре года назад.

## 1. Elden Ring

Игра года по версии «Мира фантастики»

Миядзаки опять смог. Он опять выпустил соулс-игру, которая свела

## Лучшая нефантастическая игра

### Victoria 3

Очередная стратегия от Paradox. И да, это было бы ругательство, выпускай они по пять игр в год, и чтоб каждая была похожа на предыдущую. Но нет: каждое их творение — это штучный товар, где маньяки своего дела, словно какие-то швейцарские часовщики, доводят до совершенства проверенные временем механики, придумывают новые, а потом вставляют получившееся произведение искусства в роскошный корпус. Так что «стратегия от Paradox» — это именно что знак качества. Victoria 3, как и положено, весьма сложная и хитроумная стратегия, отличительной чертой которой стал упор именно на экономику. Воевать тут можно, но весьма пунктирно — напрямую управлять военными действиями не выйдет: нанимайте генерала, выдавайте ему войска и объясняйте, каких примерно результатов вы ждёте. Хорошо подготовились — он вернётся с победой. Отличная музыка, спокойная, стильная картинка и огромное количество стран, за которые можно сыграть, позволяют провалиться в Victoria 3 на сотни часов. А там, глядишь, как раз выйдет новая стратегия от Paradox — которая тоже наверняка поборется за звание лучшей нефантастической игры года по версии «Мира фантастики».



Paradox Interactive

мир с ума и в которой люди пропадали и пропадают до сих пор. Новый депрессивный мир, на редкость креативные враги и боссы, сотни тайн, мимо которых можно пройти, не догадавшись, что они были рядом, подаваемый крупными лор, хардкорность на грани садомазохизма — маэстро верен себе.

Однако надо понимать, что это не только триумф японского гурю гейм-индустрии, но и его серьёзное поражение. Открытый мир получился далёким от той безупречности, которой Миядзаки обычно добивается в своих играх. Тут много повторяющихся мест, ситуаций и даже боссов — и это серьёзный промах для человека, чьи проекты любят за неиссякаемую изобретательность. Мир, созданный студией FromSoftware, оказался слишком уж большим, чтобы его можно было наполнить уникальным контентом за пять лет разработки. И вам придётся это стерпеть, ведь бросать такую игру, особенно после 100 часов прохождения, жалко. Впрочем, ничего нового для соулс-игры: плакать, колоться, но продолжать ползти по кактусам.

В очередной раз игрой года становится проект FromSoftware, и это говорит о том, что эпоха соулборнов ещё далеко не окончена. С жанром продолжают экспериментировать как его создатель, так и десятки подражателей — и пока идеальной во всех отношениях соулс-игры не появилось, им остаётся к чему стремиться. Так что можно рассматривать недоработки Elden Ring как задел на будущее, как гарантию, что жанр будет жить дальше. Ведь если достигнуть совершенства — зачем куда-то двигаться потом? 🐉



Elden Ring

FromSoftware



Текст: Юлия Харина

# ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ГОДА

Несмотря на все сложности и несколько отменённых проектов по локализациям, в 2022 году вышло множество хороших настольных игр. В этом списке есть и свежие новинки ушедшего года, и хиты, которых российские игроки ждали несколько лет. Захватывающие фэнтези-приключения, глубокие экономические стратегии, получасовые несложные филлеры — выбирайте на свой вкус!

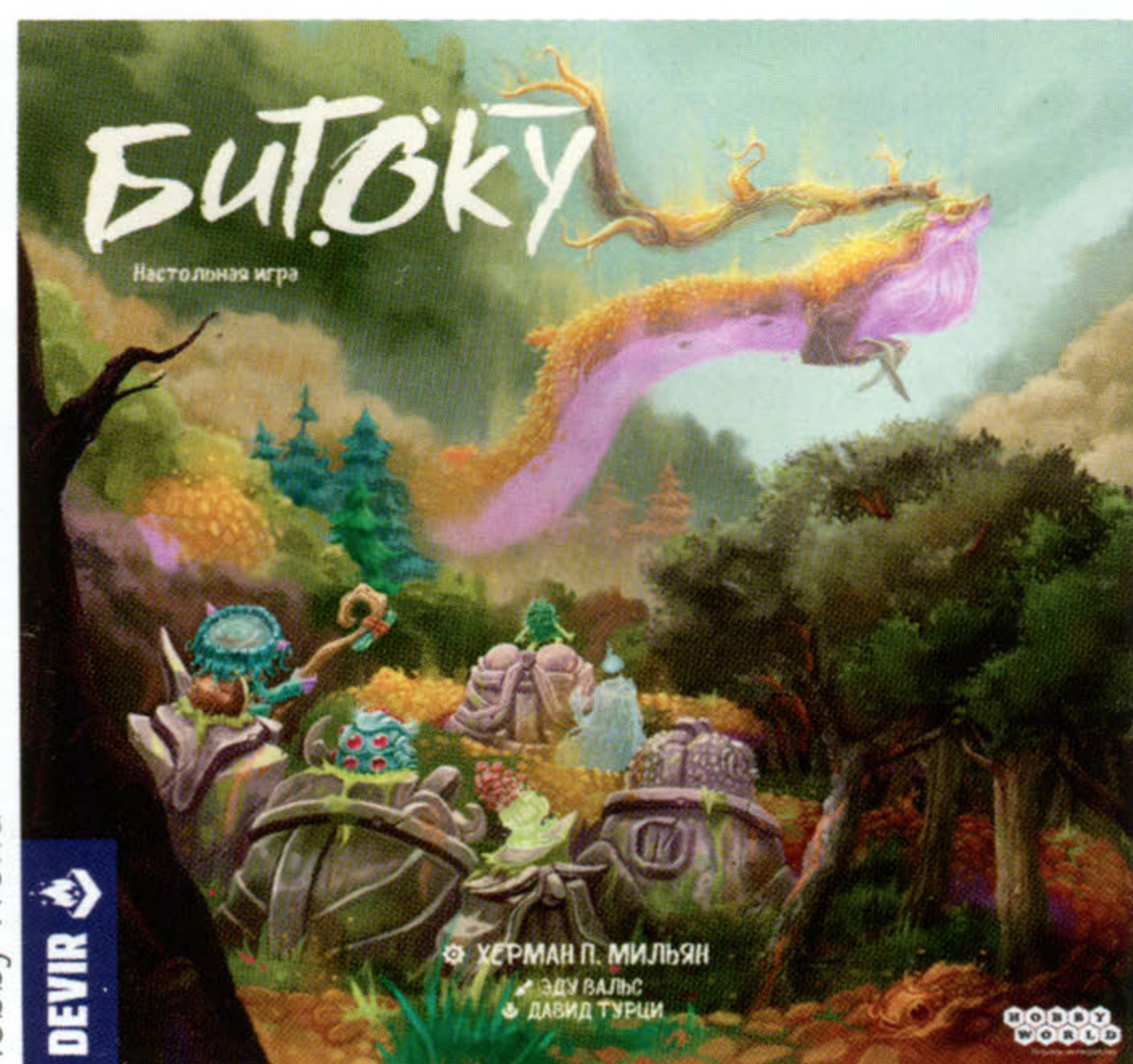
## Битоку Еврогейм года

**Претенденты:** «Машина погоды», «Вечная зима: Палеоиндейцы», «Бухта торговцев», «Вдали от солнца», «Мастера пламени», «Неизвестная планета»

В этой категории нас ждал особенно сложный выбор, ведь хороших экономических стратегий за год вышло множество! Здесь и новое творение знаменитого Витала Ласерды «Машина погоды», и комплексный еврогейм о первобытных племенах «Вечная зима», и «Бухта торговцев»,

построенная на асимметрии игры за разных персонажей. А ещё «Мастера пламени» с их милыми дракончиками, работающими в магических лавках, и две очень разные игры о покорении космоса: «Вдали от солнца» основана на прокачке технологий, а «Неизвестная планета» — на заполнении планшета полимино-тайлами.

Но победителем становится вышедшая на русском языке под самым занавес года «Битоку». Игра сразу привлекает внимание внешним видом: крупное игровое поле и многочисленные жетоны окрашены в невероятно сочные цвета, да и геймплей буквально дышит японской мифологией. По сюжету Великий Дух Леса скоро должен уйти на покой, и ему необходимо успеть выбрать себе преемника. Для этого он четыре года-раунда будет наблюдать, кто из претендентов на его место лучше справляется со своими духовными обязанностями. Чтобы набрать больше всех очков добродетели, игроки будут разыгрывать карты с ёкаями и битоку и отправлять кубики-рабочих выполнять множество заданий: вести паломников по пути мудрости, собирать ресурсы, строить здания, искать сокровища и исполнять видения.



«Битоку» не получится назвать игрой для начинающих — правила здесь довольно сложные, особенно при первом прочтении, когда игроки ещё не запомнили, какой японский термин что обозначает, чем кодам отличается от ивакуры и как соединять митами со стрекозами. Однако стоит во всём разобраться — и вам откроется глубокая стратегия с множеством путей к победе и волшебным оформлением.

## Тираны Подземья Лучшая карточная игра

**Претенденты:** «Покорение Марса. Экспедиция „Арес“», «Дорога приключений. Архив Буресвета», «Максимум Апокалипсис», «Конец Вечности»

В этой категории есть и игры, в которых, помимо карт, встречаются и другие компоненты (различные фишки, жетоны и даже игровые поля), но после первой же партии становится понятно, что душа игрового процесса — это карты. Можно собирать из них успешно работающий движок или копить сету, добавлять их в личные колоды или использовать для битв с врагами, но без них обойтись не получится.

В игре «Покорение Марса. Экспедиция „Арес“» из карт создаётся экономический движок, а в игре «Дорога приключений. Архив Буресвета» — биография героя, который живёт в мире, созданном писателем Бренденом Сандерсоном. В «Конец Вечности» игроки в роли великих магов с помощью карт сражаются со всевозможными чудовищами, а в «Максимум Апокалипсисе» — пытаются пережить конец света в его различных вариациях.

Но все эти игры уступили первенство колодостроительным «Тиранам Подземья», которых российские игроки ждали аж с 2016 года. А причин для ожидания было множество:





простые правила, которые можно объяснить буквально за 10 минут, очень вариативный игровой процесс, оформление с прекрасными иллюстрациями из Dungeons & Dragons и большое разнообразие геймплея благодаря шести наборам колод в одной коробке.

Игроки берут на себя роли глав Великих домов дреу — тёмных эльфов, чьи города раскинулись в огромном подземелье. Их национальный вид спорта — сражения и войны друг с другом, и именно этим предстоит заниматься в игре. Каждый ход игроки разыгрывают карты из личных колод, чтобы либо приобретать новые карты, либо продвигать войска по полю, захватывая локации и уничтожая отряды соперников. Помимо дреу, в противостояние втянуто множество существ, знакомых каждому почитателю фэнтези: драконы, элементы, иллииды, демоны, вампиры, восставшие мертвецы и прочие.

## Приключения Робина Гуда Лучший кооператив

**Претенденты:** «Ольтре», «Descent. Сказания тьмы», «Максимум Апокалипсис», «Стройполис»

Жанр, в котором игроки единой командой сражаются против игры, не теряет популярности. В этом году мы с друзьями могли защитить замок и окружающие деревни в «Ольтре», спасти целое королевство Терринот в новой части игры Descent, попытаться выжить после конца света в «Максимум Апокалипсисе» или построить общий город в минималистичном «Стройполисе».

Победителя этой категории, помимо знаменитого героя, отличает очень оригинальный подход к геймплею. Карта Шервудского леса в «Приключениях Робина Гуда» не разделена на клетки или сектора: дальность передвижения



контролируют деревянные фигурки, изображающие идущих или бегущих членов разбойничьей шайки. За сюжет игровой кампании отвечает внушительная книга кампании в твёрдой обложке, а многочисленные изменения игроки отмечают, переворачивая части составного игрового поля. В общем, автор игры Михаэль Менцель сделал всё, чтобы глубже погрузить нас в события легенды и как можно меньше отвлекать от интересной истории игровыми условностями!

## Bullet Самый необычный геймплей

**Претенденты:** «Эпоха облаков», «Кубитос», «Бухта торговцев», «Вторжение с небес», «Ведьмин круг»

Категория, в которой вы не найдёте «очередных» игр в жанре размещения рабочих или «ещё одного» данжен-кроулера. В центре внимания — те, кто смог в своём геймплее предложить что-то принципиально новое, оригинальное, нигде не встречавшееся.

В «Эпохе облаков», например, количество собранных дирижаблями ресурсов нужно предугадывать, тщательно разглядывая карты городов в полупрозрачных протекторах с облаками. В «Кубитосе» нас ждала азартная гонка кубических существ, результаты которой зависят от верно набранных кубов-болельщиков. «Бухта торговцев» удивила полной асимметрией героев, как будто участники этой стратегии играют в совершенно разные игры. «Вторжение с небес» помогало провести время в одиночестве, ведь это игра о спасении Земли от пришельцев для одного игрока. А «Ведьмин круг» — семейная игра о варке зелий, в которой котлы с ингредиентами передают друг другу.

Но самой оригинальной в прошлом году оказалась Bullet — перестрелка между анимешными красотками, в которой ожидания своего

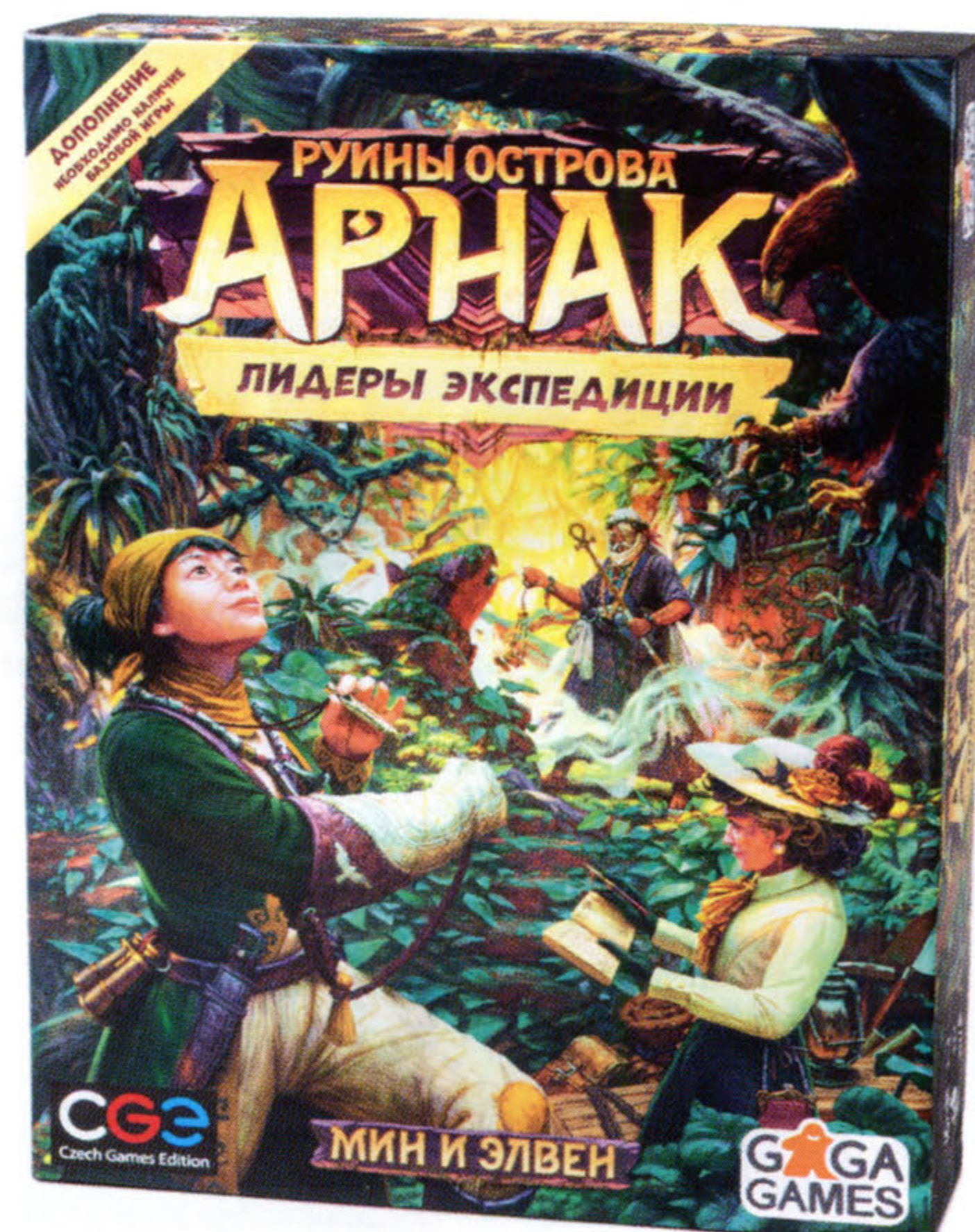
хода просто нет. Всё происходит одновременно: в каждого игрока летят разноцветные пули из мешочка, а чтобы отразить их или перенаправить в соперников, нужно с помощью особых умений передвигать жетоны пуль на планшете и собирать их в определённые узоры. Всё это — под динамичную музыку и тиканье неумолимого таймера. Победит тот, кто продержится больше раундов.

## Руины острова Арнак. Лидеры экспедиции Лучшее дополнение

**Претенденты:** «Осквернённый Грааль: Эпоха легенд / Последний рыцарь / Эхо прошлого», «Остров духов: Гиблый край», «Палео. Новое начало», «Космический контакт. Космическое вторжение», «Предназначение. Море песка», «Дюна: Империя. Расцвет иксанцев», «Особняки безумия. Зловещие путешествия», «Ужас Архэма. Карточная игра. На краю земли»

Список претендентов в этой номинации получился самым длинным — в 2022 году очень многие хорошие игры обзавелись достойными дополнениями. Они добавляли в игровой процесс новые истории, компоненты и механики. Особое мастерство гейм-дизайнера — сделать так, чтобы дополнение не перегрузило и не переусложнило базовую игру. Лучше всего это удалось создателям стратегии «Руины острова Арнак». «Лидеры экспедиции» так хорошо вписываются в геймплей, что большинство игравших в них говорят: «Теперь играть буду только с дополнением!»

Археологи, исследующие загадочный остров, наконец-то обрели лица и уникальные возможности. Герои получились очень разными:







CaGa Games

Руины острова Арнак. Лидеры экспедиции

кто-то разгуливает по джунглям в одиночку, кому-то помогает орёл, а один вообще проводит ритуалы с помощью карт страха, вредных для остальных игроков. Каждого лидера экспедиции хочется опробовать в деле, ведь стиль игры за них очень отличается. Общее только одно — умелый стратег имеет все шансы победить любым из лидеров. Эта асимметрия — именно то, чего не хватало и без того отличной базе.

## Каскадия

### Лучшая нефантастическая игра

**Претенденты:** «Холст», «Великая стена», «Властители», «Канбан», «Идеальный кадр», Pax Renaissance, «Тюльпаномания», «Хора. Становление империи», «Лиссабон»

В этой категории каждый год главная сложность — составить список претендентов из всего многообразия игр, в которых нет фантастического допущения. Прошедший год не стал исключением — здесь есть жанры на любой вкус! Две экономических стратегии для продвинутых игроков от Витала Ласерды — о строительстве португальской столицы «Лиссабон» и о работе автомобильного завода «Канбан». Полукооператив о противостоянии китайских и монгольских

войск «Великая стена». Две очень разных стратегии о Европе эпохи Возрождения: в Pax Renaissance игроки выступают в роли банкиров, а во «Властителях» — в роли представителей великих итальянских династий. В игре «Хора. Становление империи» надо развивать античную цивилизацию, в «Тюльпаномании» — выращивать и продавать цветы, в «Идеальном кадре» — расставлять гостей на фото, а в «Холсте» — создавать картины с помощью полупрозрачных протекторов.

Но всех этих достойных конкурентов обошла «Каскадия» — прекрасный семейный абстракт, в который одинаково интересно сыграть и опытным, и начинающим игрокам. Каждый ход участники расширяют перед собой природные ареалы — леса, реки, горы — и заселяют их подходящими животными. Правильное расположение зверей и зон их обитания приносит победные очки. Быстрые партии затягивают с головой, и после оглашения результатов так и хочется тут же начать следующую партию, чтобы поудачнее расположить яркие деревянные жетоны с медведями, орлами и оленями.

## ISS Vanguard

### Лучшая нелокализованная новинка

**Претенденты:** Frosthaven, Frostpunk, Wonderland's War, Aeon Trespass: Odyssey, Nemesis: Lockdown, Oathsworn: Into the Deepwood

Номинация, от списка претендентов в которой сердце обливается кровью! Многие из этих игр были заявлены для издания на русском языке, но из-за начавшихся в феврале событий контракты были заморожены. Так, пока можно не ждать Frosthaven — продолжение «Мрачной гавани» и Frostpunk — стратегию о замерзающем городе, основанную на одноимённой видеоигре. Список пополняет Nemesis: Lockdown, вторая часть космического хоррора «Немезида», в которой дело происходит на поверхности Марса.

Остальных номинантов на локализацию пока никто не брал, а жаль! Wonderland's War — это залихватские сражения персонажей «Алисы в Стране чудес», Aeon Trespass: Odyssey — эпическая война с гигантскими монстрами в мире, где Древняя Греция смешалась с научной фантастикой, а Oathsworn: Into the Deepwood — тоже сражения с чудовищами, но в мире тёмного фэнтези.



Awaken Realms

Особенно обидно, что у российских издательств прервалось сотрудничество с польской фирмой Awaken Realms, создателей таких хитов, как «Немезида» и «Осквернённый Грааль». Лучшей нелокализованной новинкой уходящего года мы признаём их новое творение — ISS Vanguard, кооперативное фантастическое приключение, в котором игроки исследуют космические просторы на борту общего звездолёта.

Геймплей делится на несколько составляющих. Команде предстоит выбирать, какие планеты посетить и кем спуститься на поверхность — там игроков ждут как мирные исследования, так и битвы с врагами. А по возвращении можно усовершенствовать корабль, и это представлено в виде отдельного судового журнала с кармашками под приобретаемые карты. Каждый разворот — свой корабельный отсек. Всё это обернуто в сюжет, созданный профессиональным писателем Кшиштофом Пискорским. История полна интересных выборов и внезапных поворотов.

## Я не человек

### Лучшая отечественная новинка

**Претенденты:** «Менестрели», «Квилт», «Лесные тайны», «Волки Одина», «Я не робот»

Отечественные гейм-дизайнеры почти не выходят на поле крупных проектов с собственными данжен-кроулерами или стратегиями о развитии целых цивилизаций. Во многом это связано с неразвитостью производства в России — на наших заводах пока ещё не делают качественные пластиковые миниатюры или сложные деревянные компоненты. Тем не менее с каждым годом выходит всё больше приятных семеек и несложных филлеров.

Таковы, например, «Менестрели» — игра жанра «кинь-и-напиши»,



Crowd Games



Дедуктивная настольная игра

**Я НЕ ЧЕЛОВЕК**

Все изображения сгенерированы нейросетью



в которой не надо писать: вместо этого после броска кубиков на планшеты выставляются очаровательные миплы рыцарей, магов и прекрасных дам. В «Квилте» предстоит раскрашивать цветными карандашами картинки на планшетах. «Лесные тайны» — яркое путешествие по волшебному лесу, где надо собрать подарки духов. В карточных «Волках Одина» происходят быстрые сражения между отрядами викингов, призывающих на свою сторону древних богов. А в играх для вечеринок «Я не робот» и «Я не человек» нужно с помощью картинок и ассоциаций искать среди своих рядов засланную машину (или, наоборот, кожаного мешка).

Честно признаемся: награду в этой номинации мы присуждаем не за выдающийся геймплей, а за актуальность. «Я не человек» и «Я не робот» — пара почти идентичных патигеймов, которые по игровому процессу напоминают смесь «Диксита» и «Находки для шпиона». Один из игроков не знает, какая из девяти выложенных картинок загадана, и по названным ассоциациям ему предстоит сделать верный выбор, при этом не выдав себя.

Но если про версию «Я не робот»

больше ничего не добавить, то «Я не человек» привлекает большой надписью на коробке: «Первая настольная игра, оформленная нейросетью». Да-да, в пункте «Художник» буклета правил официально написано: Midjourney. Эта нейросеть на протяжении года выдавала множество прекрасных и очень разноплановых иллюстраций, что вызвало бурные дебаты о роли художника в современном мире.

В игре «Я не человек» это пришлось как нельзя кстати, ведь по сюжету все за столом роботы, кроме одного затесавшегося человека (именно он не знает, какая картинка загадана). Разглядывать творения нейросети и представлять, что очень скоро машины начнут устраивать нам проверки капчей — весело и немного тревожно одновременно.

## Descent. Сказания тьмы

### Америтреш года

**Претенденты:** «Войны Чёрной Розы», «Нечто», «Непостижимое», «А.Д.Е.Л.Б.», «Анх. Боги Египта»

### Игра года

Претендентами были все игры, победившие в предыдущих номинациях.

В стане любителей игр с элементами случайности в уходящем году правила полукооперативы. «Нечто» делало игроков участниками фильма ужасов, где любой мог оказаться замаскированным пришельцем. В «Непостижимом» среди пассажиров лайнера затесались культисты, жаждущие призвать древних богов из книг Лавкрафта. А в «А.Д.Е.Л.Б.» один из игроков брал на себя роль безумного ИИ, который пытается уничтожить экипаж космического корабля. Были и достойные представители с другими механиками: в «Войнах Чёрной Розы» на столе кипели сражения боевых магов, а в «Анхе» — битва за Древний Египет между Ра, Анубисом и Осирисом.



Победитель этой категории набрал больше всех голосов и по итогам общего зачёта, а значит, становится лучшей настольной игрой 2022 года по мнению «Мира фантастики»! Новая часть серии Descent «Сказания тьмы» — это не просто эпическое, а прямо-таки монументальное ролевое приключение. В огромной коробке среди компонентов скрывается множество собираемых из картона 3D-элементов местности, а ещё — россыпь миниатюр невероятного качества.

Террилоту снова грозит опасность, и отряд бравых героев отправляется в увлекательные странствия по дремучим лесам, древним подземельям и другим локациям, чтобы победить Главного Гада. Среди героев — женщина-рыцарь, эльф, маг огня, котик-вор, полудракон и сильная чёрная гномка. За поведение врагов и сюжетные повороты отвечает электронное приложение, вокруг которого при первом анонсе игры было сломано немало копий (многие любители настольных игр не приемлют никаких гаджетов за столом).

Однако продажи и за рубежом, и в России показали, что ни наличие приложения, ни спорный стиль рисунка не помешали игрокам оценить геймплей «Сказаний тьмы» по достоинству. Оригинальная система прокачки и использования способностей на двусторонних картах, захватывающие, по-настоящему разнообразные сценарии и отсутствие необходимости кому-то всю кампанию играть на стороне Зла принесли игре «Descent. Сказания тьмы» заслуженную популярность. Ждём продолжения! 🏆

В голосование за шорт-лист и победителей принимали участие Игорь Трескунов, Артём Стёпин, Юрий Варнов (Geek Media), Алексей Юшин, Юлия Харина, Илья Мурсеев (OMGames), Тимур Дорохов («Настолки LIVE»), Филипп Ерёмченко («Твой Игровой») и Алексей Зуйков («Два в Кубе»).



Я не человек





Текст: Кирилл Шайдунов

# ПЯТЬДЕСЯТ ОТТЕНКОВ КРАСНОГО

Каким видели  
альтернативный СССР в фантастике

Пробуждение у вас выдалось не из лучших — всё-таки не стоило на новогоднем корпоративе пить тот коктейль из шампанского и экзотической кротовухи. Будильник на смартфоне не сработал, да и сам гаджет куда-то запропастился. А невнятный бубнёж из угла подобно кувалде дробит кирпичи тяжёлых мыслей в утомлённой голове, превращая их в острую крошку. Давно пора уже отключить эту проклятую радиоточку. «...Образования... Советских коммунистических республик. И к другим новостям...»



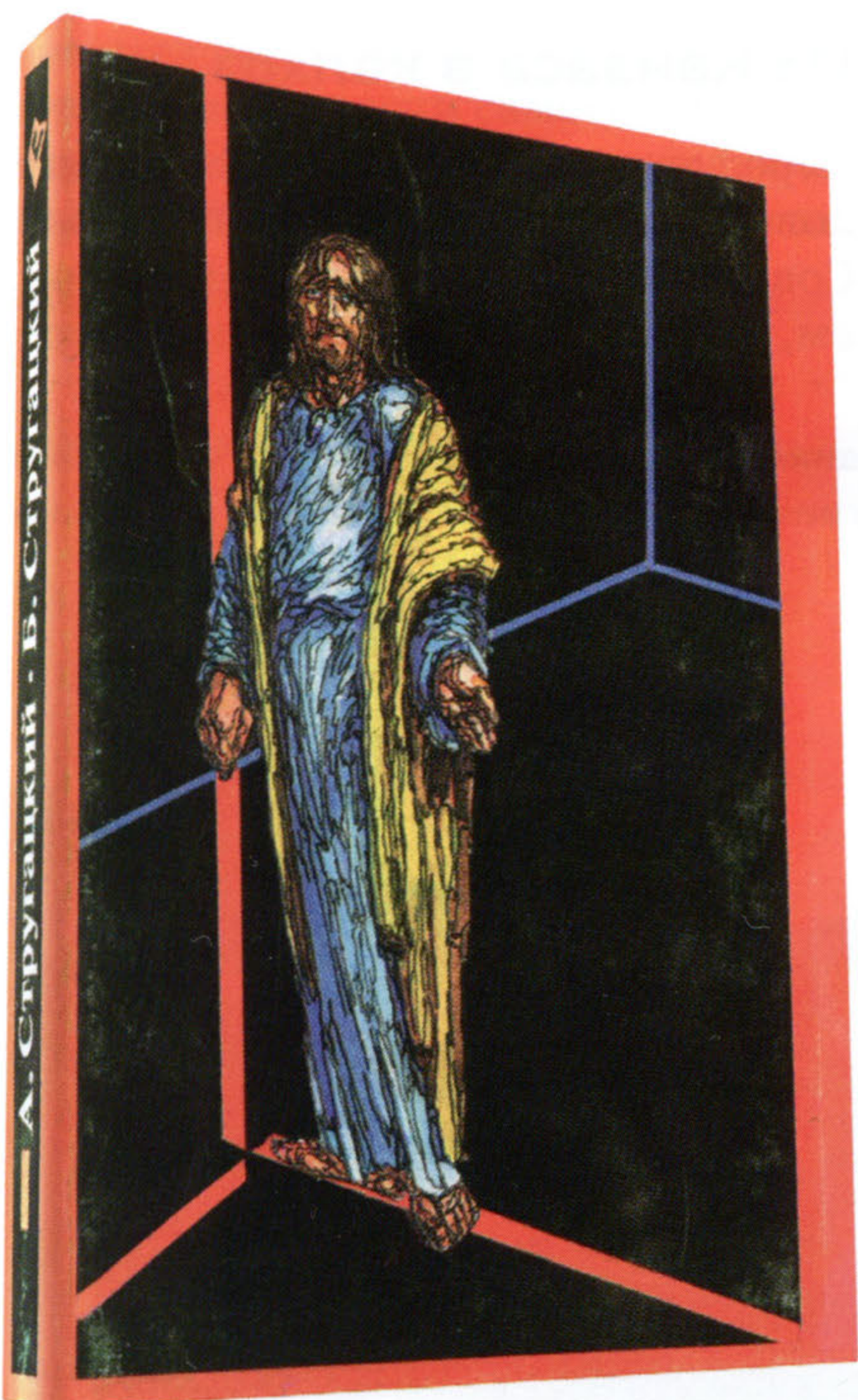
Картина явно не складывалась. Вы в жизни не слышали ни про героя войны и космонавта Ивана Жилина, недавно в очередной раз награждённого, ни про танки «Мамонт», неусыпно стерегущие рубежи родины, ни про аннексию Канады капиталистами из США. Слова вызвали смутные воспоминания, не связанные с повседневной жизнью. Стоп, какая к черту радиоточка, если на кухне должна висеть современная OLED-панель?

Знакомый сценарий? Да, попандцев часто заносит именно в СССР. Но что, если пространственный сдвиг (случившийся из-за ТАРДИС, машины времени, взрыва петарды «Корсар» под ногами) закинет вас в вымышленную версию Союза? В гуманистический мир светлого будущего, в псевдоутопию, построенную на чужих ошибках и страданиях, или даже в мир ярко-красной клюквы с обязательным GULAG и дирижаблями «Киров», которые так любят *reporting* зубастым ртом? Давайте проведём небольшую экскурсию, поглядим на двухствольные танки в музеях и, может даже, чем чёрт не шутит, подберём себе вселенную по вкусу.

## Полдень, хиппи, Иисус

Первая остановка — мир братьев Стругацких, описанный в романе «Отягощённые злом, или Сорок лет спустя». «Да, коммунары, фотонные

«Отягощённые злом» во многом подводят итог всему творчеству братьев Стругацких



звездолёты, гольфики на арканарских площадях», — скажет начитанный читатель. И окажется неправ.

СССР (без литеры К) живёт и здравствует, приобретая условно-демократический вид, и напоминает версию перестроечных времён. Существуют всевозможные обкомы и парткомы, но в целом в городке Ташлинске, где происходит действие, царит благолепие, благодушие, плюрализм и прочий социалистический реализм. Казалось бы.

Увы, хотя квартирный вопрос на 1/6 части суши вроде бы был решён, неприязнь общества к неформалам (стилягам, хиппи, рокерам и т. п.) не пропала. На этот раз в центре внимания находится Флора — коммуна, чем-то напоминающая поселения тех же хиппи. Только эти дети цветов ведут «натурально-растительный» образ жизни — на сходстве с растениями основаны их внешний вид и жаргон. Добропорядочная общественность возмущена существованием этого рассадника порока, смущающего умы; возмущена и часть молодёжи. Единственным защитником Флоры оказывается талантливый педагог Г. А. Носов. Прочие — те, благодаря кому в молодых ребятах расцветает нигилизм, кто желает построить политическую карьеру на клеймении «поганой молодёжи», да и просто злобствующие обыватели, — желают решить проблему. Пусть это и не проблема вообще: просто считается, что если кто-то не похож на них, значит, он опасен и подлежит уничтожению, в прямом и переносном смысле.

Интересна и другая линия, развивающаяся в прошлом и уже ненаучно-мистическая. Некий Демиург, существо абсолютно непостижимое (намекается, что это такой одичавший за века Иисус), ищет человека, способного ни много ни мало истребить мировое зло. Вокруг него собралась шайка маргиналов с завиральными идеями, и в конце концов (небольшой спойлер) в руки к нему попадает тот самый Носов — очевидно, оказавшийся искомой личностью.

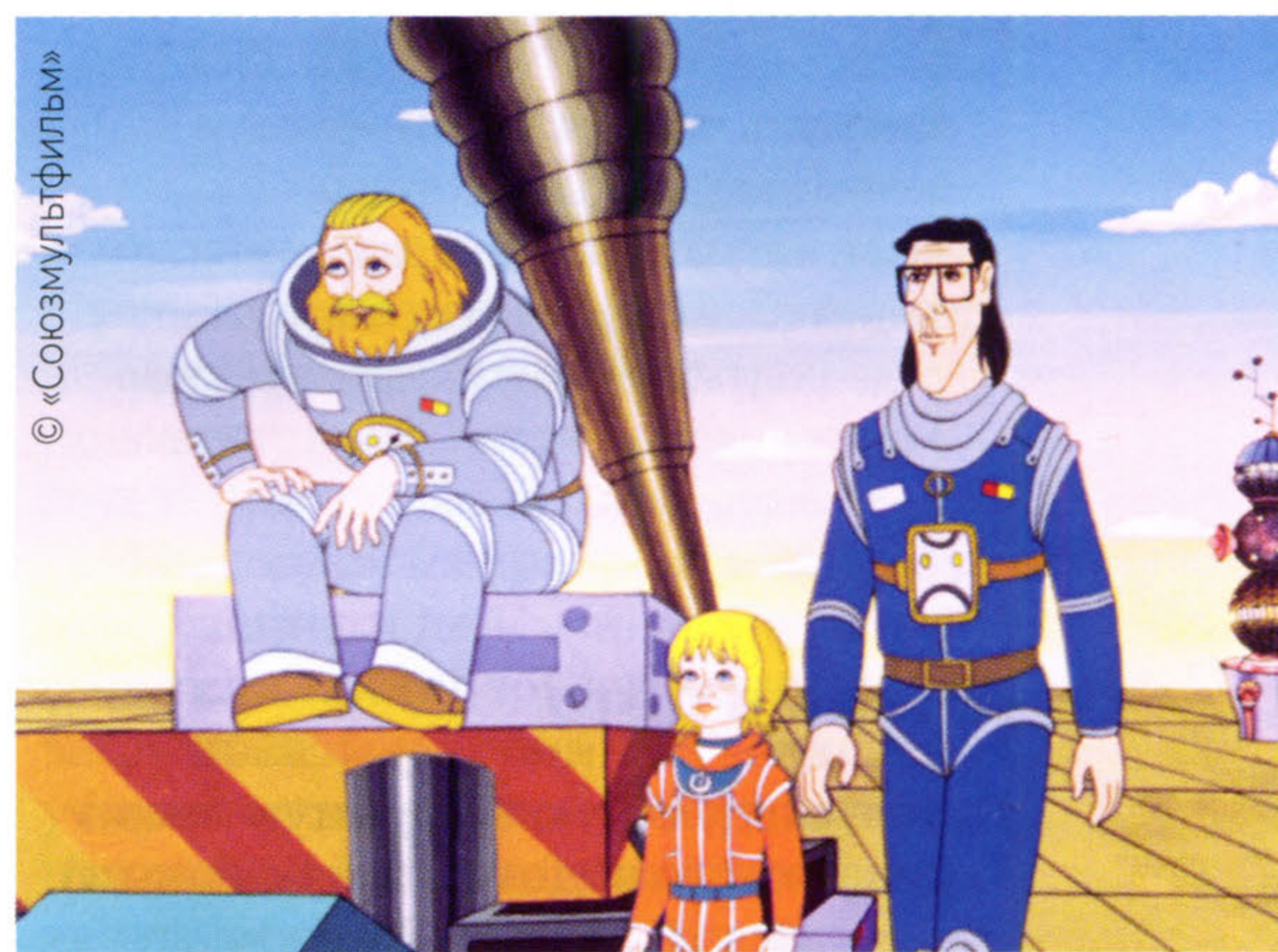
И вот теперь самое время вспомнить коммунаров Полдня — людей, изменившихся качественно, с абсолютно иными моралью и психологией, и Общую теорию воспитания, очень похожую на подход самого Носова. Да, это всего лишь версия, ничем не подтверждённая, — но было бы занятно, если бы атеистический Полдень возник благодаря манипуляциям созданий божественного уровня.

**Чем здесь заняться:** поселиться в «нехорошей» квартире с парой божественных существ и толпой разномастных фриков. Примкнуть к благодушным жителям Флоры (а если вам захочется адреналина, есть ещё и «дикообразы», которые дерутся мотоциклетными цепями) или встать на сторону самоотверженного педагога. Главное — не поддаваться инстинктам разъярённого обывателя... и не заключать сделок со страховым агентом, подозрительно похожим на Евгения Леонова.

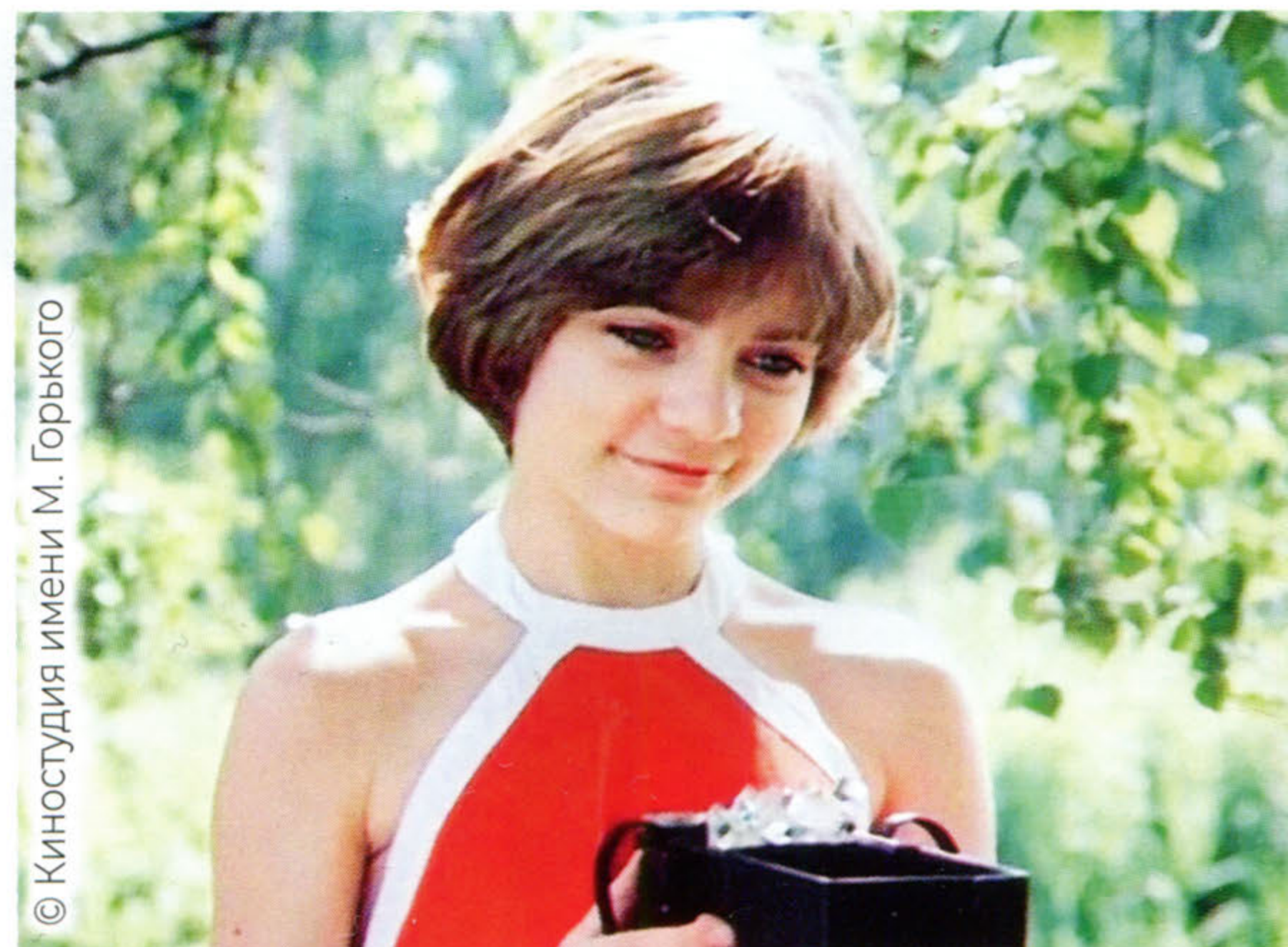
## Прекрасное далёко

Нельзя обойти вниманием цикл Кира Булычёва об Алисе — возможно, самую любимую версию будущего на постсоветском пространстве, не в последнюю очередь благодаря экранизациям, пусть и далеко ушедшим от оригинала. В главную героиню этих историй влюблялись мальчишки всего Союза, а фразы робота Вертера и умного, сообразительного Гозоруна разошлись на цитаты и мемы.

«Тайна третьей планеты» (1981) обрела культовый статус во многом из-за своего светлого, оптимистичного настроения



Из-за скромных возможностей телевидения мир прекрасного далёка в «Гостях из будущего» показан довольно скупо





Прекрасный и удивительный, хоть и наполненный опасностями мир Алисы Селезнёвой в полной мере раскрывается только в книжной версии, хотя неповторимым шармом обладают и экранизации. Это мир победившего гуманизма и науки — причём местные учёные вовсе не слабаки и способны наподдать всяким там космическим пиратам, вооружившись последними достижениями прогресса. Хотя по ряду историй можно сделать вывод, что всё не так однозначно. В отличие от Полдня, где Земля идеальна (ну, почти), здесь, помимо автобусов-телепортов и бесплатного мороженого, есть и откровенное раздолбайство, да и не все государства, судя по всему, развиты одинаково. С завидной частотой герои сталкиваются с неприятностями, которых нередко ищут себе сами.

По одной из теорий — вроде безосновательной, но логичной, — мир Алисы стал таким после ядерной войны — так характер хулигана меняется в лучшую сторону после жестокого потрясения. Но всё же хочется верить, что люди станут такими сами, без очищающей силы атомного армагеддона.

**Чем здесь заняться:** найти настоящую Атлантиду, подружиться с разумным космолётом и ктулхуподобным Громозекой, слетать на машине времени в сказочную эпоху, подвергнуться лёгкому троллингу со стороны говорящего козла и узнать, что механика Зелёного зовут Филидор.

## Дверь в лето

Путь в следующую вселенную лежит через уютную водонапорную башню с множеством дверей. В целом это место довольно приятное, правда,

Злые огнестрельные матрёшки — самый яркий образ в довольно блёклой экранизации



## Супермен не превратился в откровенного тирана, а, напротив, помог Красной империи расцвести — впрочем, не без сомнительных методов

местные жители могут незваных гостей, скажем, застрелить.

Аркан, он же Земля-1, появляется в романе Сергея Лукьяненко «Черновик» и на первый взгляд выглядит совершенной утопией, особенно для любителей советского пломбира за 19 копеек. Общественный строй — не коммунизм, но что-то определённо близкое к нему (хоть и под триколором). Дружба народов и настоящий мультикультурализм процветают, революции и мировые войны либо не унесли столько жизней, либо не состоялись совсем. Казалось бы, живи да радуйся. Если бы не одно (и даже не одно) но.

Во главе Аркана стоят функционалы — существа, обладающие сверхспособностями-«функциями». Некоторые функционалы — «таможенники», как наш главный герой, способные открывать порталы в другие миры. В мир-античность, в мир стимпанка, в мир, где всем заправляет Ватикан и, внезапно, на коне оказываются биотехнологии. Даже в мир, где воздух наполнен психоделиками. Интересно? Для тех немногих, имеющих доступ к услугам таможенников, — безусловно.

Самим обитателям этих миров, как ни странно, такое положение дел на пользу не идёт. Аркан на несколько лет отстаёт от «нашей» Земли и корректирует собственную историю, а на других вселенных ставит социальные и биологические эксперименты — ради общего (читай: своего) блага, полностью оправдывая своё название. Да и любопытно

же посмотреть, как людишки копошатся! В безжалостности и высокомерии функционалы могут переплюнуть всех существующих и вымышленных неэтичных учёных, вместе взятых. Целый мир как поле для экспериментов — это вам не лагерный медблок.

В экранизации тоже есть Союз — он занял место книжной Нирваны (того самого мира с психоделиками в воздухе). Правда, здесь наркотики выпускает не грибок, а некий борщевик, а грязные люди в обносках сутками трудятся на благо Партии и Правительства под руководством некоего гибрида партийной функционерки и марвеловского Тора. А Аркан... ну, там есть матрёшки-терминаторы. Здесь везде матрёшки-терминаторы. Воистину, советская клюква — самая развесистая клюква в мире.

**Чем здесь заняться:** если вы ностальгируете по тому самому СССР — пожалуй, Аркан станет для вас идеальным местом жительства. Населённый доброжелательными людьми, практически не тронутый войнами и революциями и, естественно, с самым вкусным мороженым. Другое дело — то, какой ценой достигнуто благоденствие. Да и функционалам-таможенникам сюда лучше не соваться ради своего же блага.

## Из Канзаса в колхоз

Перефразируя «Хранителей», сверхчеловек существует — и это гражданин Советского Союза с лазерным зрением, сверхскоростью, неуязвимостью

Миры в фильме «Черновик» (2018) заметно отличаются от книжных. Так, Нирвана превратилась в гипетрофированную советскую антиутопию







Бэтмен в мире «Красного сына» получился настолько колоритным, что едва не затмил главного героя



Помимо советской Америки, «скользящие» успели посетить мир, где не изобрели антибиотики, и мир, где США проиграли войну за независимость

и способностью к полётам. Ну вы знаете, эти русские.

Конечно, сей товарищ одарён не только потому, что каждый день делает зарядку, — это тот самый Супермен. В комиксе Марка Миллара «Красный сын» капсула с криптонским младенцем вместо полей Канзаса угодила в советский колхоз. Сверхчеловек стал своего рода супероружием — но не превратился в откровенного тирана, а, напротив, помог Красной империи расцвести — впрочем, не без сомнительных методов. Бэтмен же здесь стал диссидентом и террористом после того, как его родителей погубило НКВД.

Супермен во главе СССР, Лекс Лютор, желающий падения диктатуры, и Бэтмен-подпольщик в ушанке — на первый взгляд всё это кажется какой-то глупой шуткой, но только до ознакомления с комиксом. Талант Миллара помог родиться яркой альтернативной версии самого американского супергероя — и весьма оригинальной версии Советского Союза.

**Чем здесь заняться:** если не устраивает сытая и спокойная жизнь (в которой диссидентам промывают мозги), всегда можно присоединиться к бэт-подполью и, например, носить стильную бэт-ушанку зимой и летом. Только не селитесь в Сталинграде, прочтёте — поймёте.

## Товарищ Линкольн

В западной поп-культуре сохранившийся Союз, как правило, вид имеет одновременно неприглядный, комичный, но вместе с тем чертовски опасный.

Например, в пилотном эпизоде сериала «Скользят» четвёрка путешественников по параллельным

мирам с помощью прибора для создания пространственной воронки (увы, далёкого по качеству от гаджета Рика Санчеса) попадает в США эпохи развитого социализма. Здесь после поражения Штатов в Корейской войне социализм начал развиваться на американской территории, при помощи Китая растоптав белый заборчик кованым кирзовым сапожищем. Каких же успехов удалось добиться оккупантам за без малого полвека?

Прежде всего, заменить буржуазного Линкольна на Ленина (а что, даже созвучно), поднять патриотизм до небывалого уровня — воздавать почести гимну приходится даже за рулём автомобиля. Даже странно, что в этой реальности иметь личный транспорт ещё допускается — хотя, возможно, он доступен только таксистам и сотрудникам КГБ. А вот для пользования публичными таксофонами почему-то требуется особое разрешение, без которого тебя будут преследовать агенты в штатском. В остальном же всё стандартно: аресты, расстрелы, карательная психиатрия, ГУЛАГ. Солдат и агентов тайной полиции на здешних улицах больше, чем, собственно, обычных прохожих. Ах да, ещё же есть местное телевидение — в шоу в стиле «Час суда»; правда, судят там за использование валюты — пропуска в подполье, а чернокожие рэперы в вышиванках призывают сдавать запасы зерна.

**Чем здесь заняться:** лучше бы вам для себя уяснить, чем здесь нельзя заниматься, товарищ! Вы ведь товарищ? А может, террорист, желающий реставрации капитализма? Что это за грязная бумажка, неужели доллар? А ну-ка пройдёте!

## Чудеса науки

Не обошлось без сверхнауки, но уже родной советской, и в шуторе Singularity. Здесь в научном комплексе с симпатичным названием «Каторга-12» (видимо, от создателей Koshmar Gulag из «Легенд завтрашнего дня») проводили эксперименты с неким элементом-99. Всё шло достаточно неплохо, пока до него не дотянулся проклятый... нет, не Сталин, а Хрущёв. Произошла авария, как на комбинате «Маяк», вперемешку с Чернобылем, а проект закрыли до наших дней. Теперь случился новый выброс радиации, и решать проблему направили американских морпехов, ведь кто лучше них решает подобные проблемы, особенно на чужих территориях.

Благодаря их храбрым и самоотверженным действиям Хрущёва сместили... и теперь кузькину мать миру показывает один из злодейских учёных из островной лаборатории, Николай Демичев. Сначала он захватывает власть в СССР (а жизнь

Singularity — занятная смесь Bioshock, Half-Life, Call of Duty и Fallout с целыми бочками клюквенного варенья







## Земля 2061

Забудьте лязг затворов и вспышки ядерных взрывов. Проект «СССР-2061» (2061.su) был задуман как будущее, до которого хочется дожить. Будущее, которое создаётся коллективно, в рисунках и словах десятков людей.

Позиция авторов проекта проста: взять только лучшее из советского прошлого, убрать худшее из настоящего — так и получится дивный новый мир уже безо всяких признаков антиутопии. По версии создателей этого мира, здесь не было ядерных войн, как и торжества трансгуманизма и киберпанка. Есть только созидательный труд и движение к покорению Солнечной системы — для начала. А там, как говорится, и бесконечность — не предел.

**Чем здесь заняться:** создать программу «Доступное жильё» за Третьим Сатурнианским кольцом, поселиться в марсианской коммуне, поехать на вахту на астероидный пояс или за кислотным туманом на Венеру.

## Старые приключения Электроника

Все помнят старое кино про весёлого раздолбая Сыроежкина и его кибердвойника Электроника (брatья Торсуевы), противостоящих обаятельнейшим злодеям Урри (Николай Караченцов) и Стампу (Владимир Басов). Позабыты хлопоты, берут они охотно старинные полотна, внезапно появляется брат-близнец... Индусы, вы со своим «Роботом» были не первые!

И всё же обидно за оригинал, книгу Евгения Велтистова «Электроник — мальчик из чемодана». Именно Стругацких и Булычёва по-прежнему на слуху, а многие ли помнят сейчас первоисточник фильма? И многие ли помнят, что действие там происходит не в СССР 1970-х, а в светлом будущем?

В мире, где живёт Сыроежкин, космос покоряют пока что на уровне орбитальных полётов, зато в школе изучают кибернетику — и даже хулиганистый Макар Гусев хочет стать инженером. Да и сам легкомысленный Сыроежкин в мечтах разывается между программированием и работой инженера и фантазирует не о чём-нибудь, а о синхрофазотронах и антиматерии. Ещё есть видеосвязь, огромные телевизоры и весьма развитая робототехника, а вот дефицита никакого нет. Именно это позволило создать антропоморфного

В мире Red Alert показан один из самых абсурдных примеров клюквы. Потому игру так и любят в нашей стране

там и так была не сахар, о чём можно узнать из забавных внутриигровых материалов), а потом исполняет мечту горе-патриотов: наносит ядерный удар по США. Героям же предстоит вернуться в прошлое и уничтожить «Каторгу» до того, как случится катастрофа.

**Чем здесь заняться:** если есть склонность к науке — помочь сделать СССР мировым гегемоном, а при тяге к власти ещё и возглавить диктатуру имени себя... в смысле, обеспечить торжество социализма. А если ваша фамилия Ренко, помните: Демичева нельзя... а, чёрт бы вас побрал.

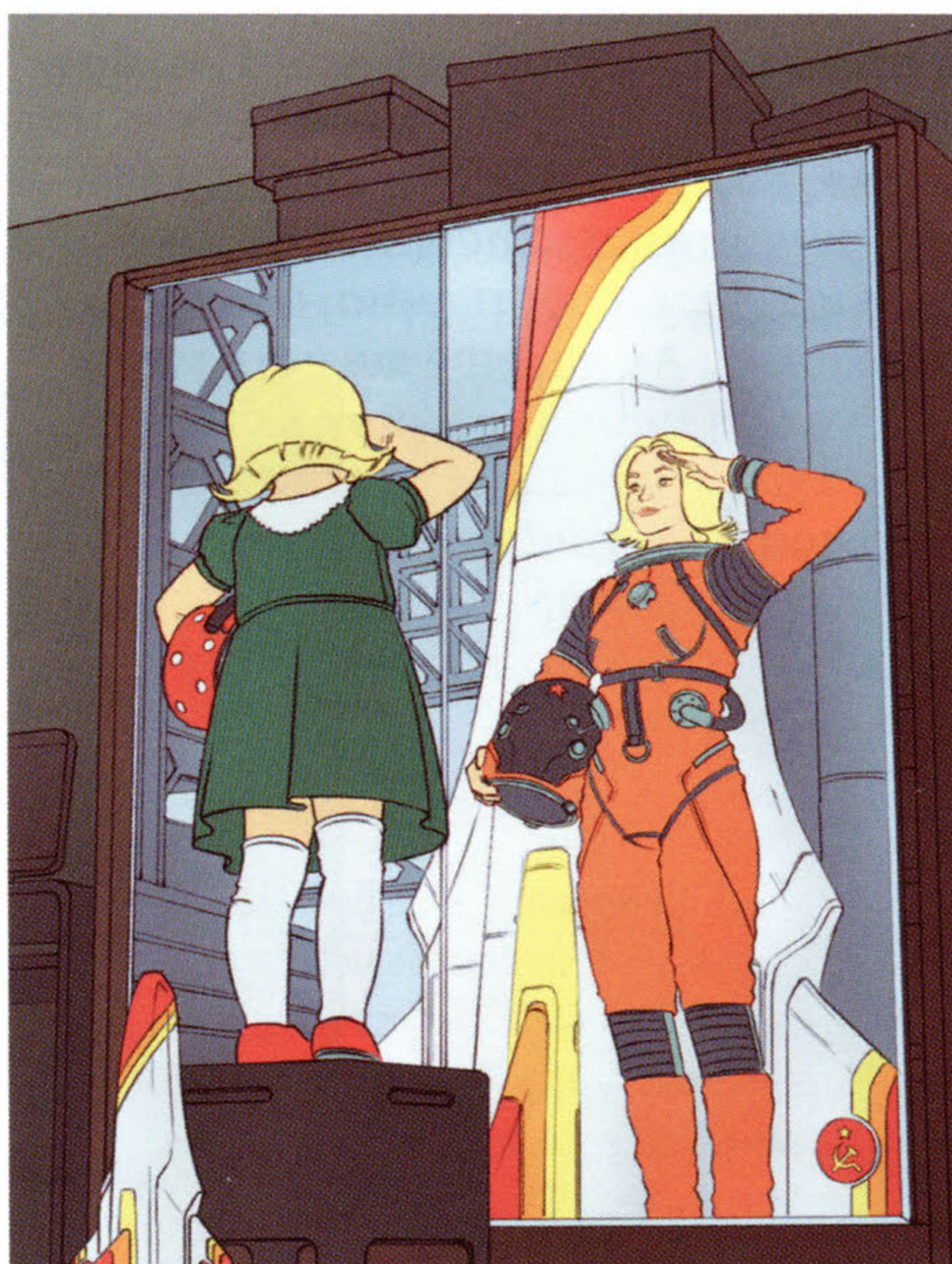
## Золотые купола танки «Мамонт» радуют

Было бы несправедливо не заглянуть во вселенную трилогии Red Alert. Из всех лепестков розы красных миров этот, так сказать, самый красный. Все черты, которые придают злым коммунистам, тут довели до абсурда. Капиталистических младенцев они, конечно, не едят — но только потому, что для проклятых комми это слишком мелко. А вот провести газовую атаку по мирному населению, использовать Эйфелеву башню как супероружие, разрушить символы угнетения трудящихся — Пентагон и статую Свободы (помни: в совсем другой стране так вольно дышит человек!) — другое дело. Естественно, в советской армии в ходу ППШ и ватники в любое время года, а любой военный объект обильно усыпан куполами с серпом и молотом. Матушка-Россия всегда была страной противоречий.

Что интересно, альтернативных СССР в серии аж два. В первой игре события постарались привязать к сюжетной линии основной линейки игр Command & Conquer и истории Братства НОД (знаменитый Кейн станет фактически тeneвым главнокомандующим). Но с сиквела эти события отходят на задний план, заодно отпустив тормоза абсурда. Пожалуй, это и к лучшему.

**Чем здесь заняться:** проложить танковыми гусеницами парочку новых хайвеев, самому сказать по радиации «„Киров“ репортинг!», проехать с зажигательным турне по Европе с шоу молний (за безопасность зрителей организаторы не отвечают) и прокатиться на машине времени, чтобы прикончить одного усатого австрийского художника.

Иллюстрация Александра Богослова «Перед зеркалом» (I приз зритель на конкурсе «Девушка с Земли»)







Художник Евгений Мигунов

В повести более правдоподобно объясняется причина сходства робота и Серёжи: профессор списывает внешность с ростовой фотографии мальчика, напечатанной в журнале (иллюстрация из издания повести 1968 года)



Одесская киностудия

В 2022 году Юрий и Владимир Торсуевы рассказали, что снимутся в продолжении «Приключений Электроника»

робота, который мечтает научиться смеяться и может дать достойный отпор мафии, совсем не такой обаятельной, как в экранизации.

**Чем здесь заняться:** если вы программист или математик — этот мир для вас идеален. Принцип «от каждого по возможностям, каждому по потребностям» тут и правда работает. Можно устроиться педагогом в школу, где что ни ученик — то без пяти минут гений, или поучаствовать в разработке кибернетических школьников, главное — не подключать их к источнику питания с высоким напряжением. А если вы криминальный элемент, готовьтесь получить пинков от страус-терьера. Не спрашивайте, как это возможно.

## Просто мираж

Был в реальном СССР и свой Скайнет, правда, без Терминаторов. Точнее, это была попытка разработать систему для управления народным хозяйством в масштабах государства. Холодный машинный расчёт мог бы заменить множество «начальников отделов лёгонькой промышленности». Учёный-кибернетик Китов ещё в 1950-е предложил проект «Красная книга», а позднее директор Института кибернетики Глушков продвигал ОГАС (Общегосударственную автоматизированную систему учёта и обработки информации). Увы, таким смелым проектам никто не позволил воплотиться в жизнь. Но Виктор Аргонов с музыкальным проектом «2032: Легенда о несбывшемся будущем» предположил, как бы выглядело подобное будущее.

По сюжету «электроник-оперы» генеральным секретарём стал академик Николай Иосифович Плотников, разработавший АСГУ — Автоматизи-

рованную систему государственного управления на основе ИИ. Система автоматизирует все сферы жизни, и наступило то самое «включают роботы, счастлив человек».

Но хочет ли быть счастливым сам человек, особенно из высших правительственных эшелонов? По мнению партии и правительства в лице генерального секретаря, при социализме работа — самоцель, а в идеальном машинном будущем человечество станет откровенно бездельничать и выродится. Так ли это? Может, если не нужно будет заниматься однообразным выматывающим трудом, больше времени останется для труда осмысленного и творческого?

В опере также показан извечный конфликт с Западом и трагическая любовная линия, конец которой становится финалом, судя по всему, и для всего мира. И всё это в сопровождении синтезаторов и вокала в стиле «Миража». Смесь воистину ядерная.

Техноопера «2032: Легенда о несбывшемся будущем» распространяется по лицензии Creative Commons. Все звуковые дорожки и файлы аранжировок выложены в свободный доступ



**Чем здесь заняться:** да, похоже, чем угодно. Автоматизация упрощает многие сферы жизни, и наконец-то люди могут работать не только ради колбасы и финской стенки, да и социализм обрёл человеческое лицо. К сожалению, с человеческим фактором и эмоциональностью машина ничего поделать не в силах — и итог тому закономерен. Давайте лучше поедим к Алисе или Горбовскому — а то и в наш несовершенный мир. Его ещё можно сделать лучше.

\*\*\*

Рассказать получилось далеко не обо всём. В том или ином виде СССР или вдохновлённые им вымышленные государства существуют в десятках, если не в сотнях произведений. Суровые комиссары и вальхалльские ледяные воины из Warhammer 40,000, Алексей Толстой со своими лучами смерти инженера Гарина и межпланетными перелётами, революционная «Планета бурь», «Обратная сторона Луны» и «Чернобыль» с идеалистично-карамельным миром и дисковыми айфонами... И это только малая часть того, о чём можно было бы рассказать.

Советский проект огромен. В том, что касается территорий, свершений, да и пролитой крови, — во всём этом присутствует сверхчеловеческий размах. Кто знает, чего можно было бы достичь, если бы удалось не допустить тех промахов, на которые потомки смотрят свысока. Так или иначе, это наша история, и она навсегда отпечаталась в российской и мировой культуре. Советский Союз существовал всего-то 70 лет — не так уж много по меркам истории. Но как источник творческого вдохновения он жил, живёт и будет жить.



Текст: Дмитрий Злотницкий

**Роман****Жанр:** эпическое фэнтези**Художники:** А. Провоторов, И. Ламзина, С. Гарнец, И. Орлов**Издательство:** «Лаборатория фантастики», 2022**Возрастной рейтинг:** 16+**580 + 580 стр., 500 экз.****«Полари», часть 1****Похоже на:**

- Брендон Сандерсон, цикл «Архив Буресвета»
- Роберт Джордан, цикл «Колесо Времени»

## Стоит ли читать



Тем, кто любит обстоятельное эпическое фэнтези с фокусом на персонажах, вполне.

### УДАЧНО

- масштабный интригующий сюжет
- задел для продолжений
- интересные персонажи
- качество издания и бонусы

### НЕУДАЧНО

- схематично прописанная политика
- избыточная многословность автора

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Роман Суржиков Стрела, монета, искра

У деятельного и энергичного Адриана, правителя империи Полари, нет очевидного наследника, а потому вокруг трона всю плетутся интриги. В их пучину попадает Минерва, которая оказывается куда ближе к престолу, чем могла предположить. Тем временем амбициозный сын герцога Эрвин Ориджин отправляется в опасное путешествие в неисследованные края. А скромный торговец Хармон Паула получает шанс обогатиться так, как не смел и мечтать. Империя Полари стоит на пороге перемен, и всем этим столь разным людям предстоит сыграть в них значительную роль.

В 2019 году вышло первое издание «Стрелы, монеты, искры», и можно было бы сказать, что его практически не заметили, если бы роман неожиданно не стал лауреатом премии «Книга года по версии Фантлаба» в номинации для русскоязычных авторов. В последующие несколько лет новые тома цикла «Полари» выходили лишь в Сети, а Роман Суржиков завоевал репутацию восходящей звезды эпического фэнтези — в чём можно убедиться по множеству хвалебных отзывов на том же «Фантлабе». Но вот в бумаге его книги не выходили. Исправить это упущение взялся именно «Фантлаб», в планах которого выпустить весь цикл.

Пока же свет увидело переиздание «Стрелы, монеты, искры» в авторской редакции, и хочется отметить, что оно получилось просто великолепным. Разбитый на два тома роман украшают около полусотни чёрно-белых иллюстраций. Специально для нового издания Суржиков подготовил обширные комментарии практически к каждой главе. Наконец, бонусом стал путеводитель по землям Полари. Издание вышло небольшим тиражом и получилось недешёвым, но это тот случай, когда цена не вызывает вопросов.

«Стрела, монета, искра» действительно заслуживает такого издания — это один из самых примечательных и многообещающих проектов в русскоязычном фэнтези за последние годы. Немного громоздкий заголовок символизирует трёх главных героев книги, чьи истории заметно отличаются по содержанию и поначалу развиваются практически независимо друг от друга. «Стрелой» выступает Эрвин Ориджин, который собирался поиграть в престолы. Взамен его ждут приключения в далёких землях, и эти приключения, вероятно, закалят изнеженного аристократа — если не убьют его раньше. Главы «монеты» посвящены купцу, который променял размеренную сытую жизнь на возможность проверить невероятную сделку. А «искрой» выступает

## Слово творца

Я пишу о людях. О характерах и душах, об их изюминках и причудах. О том, как меняются и развиваются, о том, как ломаются. В качестве декораций выбираю то, что видится мне интересным и особенно ярко оттеняет характеры: фантастичные миры, экстремальные события. Также люблю загадки, а особенно — людей, которые ищут решения.

родственница Императора, выросшая вдали от столицы и внезапно оказавшаяся в круговерти придворных интриг.

Хотя сюжетных линий в романе не так уж и много по меркам эпического фэнтези, Суржиков, сделав протагонистами людей разного происхождения, опыта и социального статуса, сумел придать истории многогранности и показать разные взгляды на мир. Все три линии получились событийно насыщенными и, несмотря на неспешность повествования, не на шутку захватывающими. Автор тщательно прописал образы главных героев, сделал их живыми и неоднозначными, да и многие второстепенные персонажи вышли весьма выразительными. Нельзя не отметить, что одним из основных двигателей как глобальных событий, так и личных историй в «Стреле, монете, искре» служит такое редкое для фэнтези явление, как научно-технический прогресс. Перемены, привнесённые им в мир, придают оригинальности в остальном довольно стандартному, хотя и старательно проработанному сеттингу.

Много на страницах книги будет и политики, но реализована она у Суржикова неоднозначно. С одной стороны, в исполнении автора придворные интриги и борьба за власть весьма увлекательны. С другой — некоторые придуманные Суржиковым ситуации (например, с условиями выбора невесты для императора) выглядят совершенно искусственными.

Кроме того, к минусам «Стрелы, монеты, искры» стоит отнести то, что автор подчас излишне многословен и склонен по несколько раз повторять информацию, которая читателю уже известна.

**Итог:** Роман Суржиков выписал интересный мир и персонажей, заложив достойный фундамент для масштабной истории. Сумеет ли автор полностью раскрыть её потенциал, который чувствуется по первой книге, покажут следующие тома.



# Дария Беляева

## Красная тетрадь

Двенадцатое лето станет самым важным в жизни Арлена: он отправится в специальный санаторий, где станет солдатом с особыми способностями, которые помогут в борьбе за правое дело социализма. Каждый день в санатории будет тщательно описан в тетради правильного красного цвета. Способности, кстати, раскроются благодаря червю в голове мальчика. Симбиотические черви, многие сотни лет назад слившиеся с колонистами представители местной фауны, с рождения есть у всех жителей небольшой изолированной планеты Аврора, но только избранные используют паразита на благо общества. Жить после этого остаётся от силы лет пятнадцать. Но ведь главное — принести пользу и оправдать доверие, разве нет?

Первый, внешний слой «Красной тетради», захватывающий внимание читателя, — замечательная стилизация под старую добрую пионерскую повесть. Стилизация полностью удалась и на уровне окружения, и на уровне образа мышления главного героя. Все атрибуты на месте: летние санатории, трамваи, заводы, борьба с капитализмом (правда, космическим), плакаты, «Байкал» и эскимо, даже манная каша с маслом — чем не пресловутое «назад в СССР»? Кажется, что неизвестным энтузиастам удалось обернуть время вспять на отдельно взятой планете, и только чуть погодя замечаешь подозрительную гипертрофированность и исключительность этой картины мира.

Форма дневника подростка действительно лучше всего подходит для подобных сложных и эмоциональных историй, стороннее описание не производило бы такого глубокого эффекта. Одновременно забавно и горько читать рассуждения мальчика, воспринимающего хвастуна-алкоголика как героя и искренне мечтающего о светлом социалистическом будущем; ещё печальнее наблюдать за изменениями его взглядов, за тем, как идеалистические конструкции детского мышления разбиваются о сложности реальной жизни и о человеческие поступки, не укладывающиеся ни в какие предписания.

Кстати об идеализме и предписаниях. Роман Дарии Беляевой — настоящая находка для любителей всяческих нравственных дилемм. Естественно, затрагивается тема ксенофобии, обоснованной и не очень; рассматриваются проблемы в отношениях с родственниками, друзьями, наставниками и в чём-то более слабыми людьми; поднимаются вечные вопросы о сущности души и личности, о необходимости выбора между верностью родине и близким,

между служением обществу и устройством личного счастья. Звучит всё это довольно пафосно, но на деле автор успешно встраивает все элементы в увлекательный сюжет, постепенно наращивая градус серьёзности, и в результате книга превращается в напряжённую драму с неразрешимыми конфликтами.

Любой конфликт, в свою очередь, невозможен без подходящих персонажей. Четыре центральных героя — сам Арлен, его лучший друг Андрей, братья Володя и Боря — а также встреченный ими уже в санатории приятель Ваня — обладают яркой индивидуальностью. Перепутать их будет сложно — в отличие от детей на второстепенных ролях, также участвующих в эксперименте или приехавших в «санаторий» с родителями; впрочем, они и не столь важны.

Взрослые в «Красной тетради», что нетипично для романа о младших подростках, чуть ли не разнообразнее самих юных протагонистов. Тут тебе и асоциальная семейка солдата с посттравматическим расстройством и инопланетной формой инвалидности; и ностальгирующий по далёкому (для мира «Красной тетради») XX веку писатель; и страшно гордящаяся своим сыном мать, которая неосознанно пытается доказать сама себе, что нежеланный ребёнок не испортил ей жизнь, а совсем наоборот...

Впрочем, не всё настолько безукоризненно. Некоторые трагедии кажутся искусственными — скажем, непонятная деструктивная наклонность друга Арлена, Андрюши; пары-тройки натуралистичных эпизодов вообще можно было бы избежать. Однако именно такой подход, пожалуй, позволяет создать нужное автору ощущение реальной человеческой жизни, в сущности мало чем отличающейся от нашей, — жизни жестокой, местами страшной и противной, но чаще вдохновляющей и прекрасной. В наших силах воспринимать её в том или ином ключе, и только мы сами можем повернуть жизнь в лучшее русло — ведь, как убеждён протагонист, «даже если всё будет зря, необходимо приложить все силы, потому что ничего, кроме этих попыток, у нас нет».

**Итог:** разностороннее, глубокое и захватывающее произведение, автор которого размышляет о многом, но в особенности о том, что можно оставаться человеком, даже будучи экспериментальным образцом с паразитом-симбионтом в голове.

Текст: Евгения Юрова



**Роман**

**Жанр:** философская НФ

**Издательства:** «АСТ», «Астрель-СПб», 2022

**Серия:** «Красные тетради»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**544 с., 2 500 экз.**

**Похоже на:**

- Аркадий и Борис Стругацкие «Жук в муравейнике»
- Мариам Петросян «Дом, в котором...»



**Стоит ли читать**

Стоит — не так много книг, сочетающих актуальные нравственные вопросы, необычный сеттинг на отечественной основе и сюжет, от которого невозможно оторваться.

**УДАЧНО**

- лёгкий слог
- увлекательный сюжет
- удачное переосмысление советской НФ
- поучительность без морализаторства

**НЕУДАЧНО**

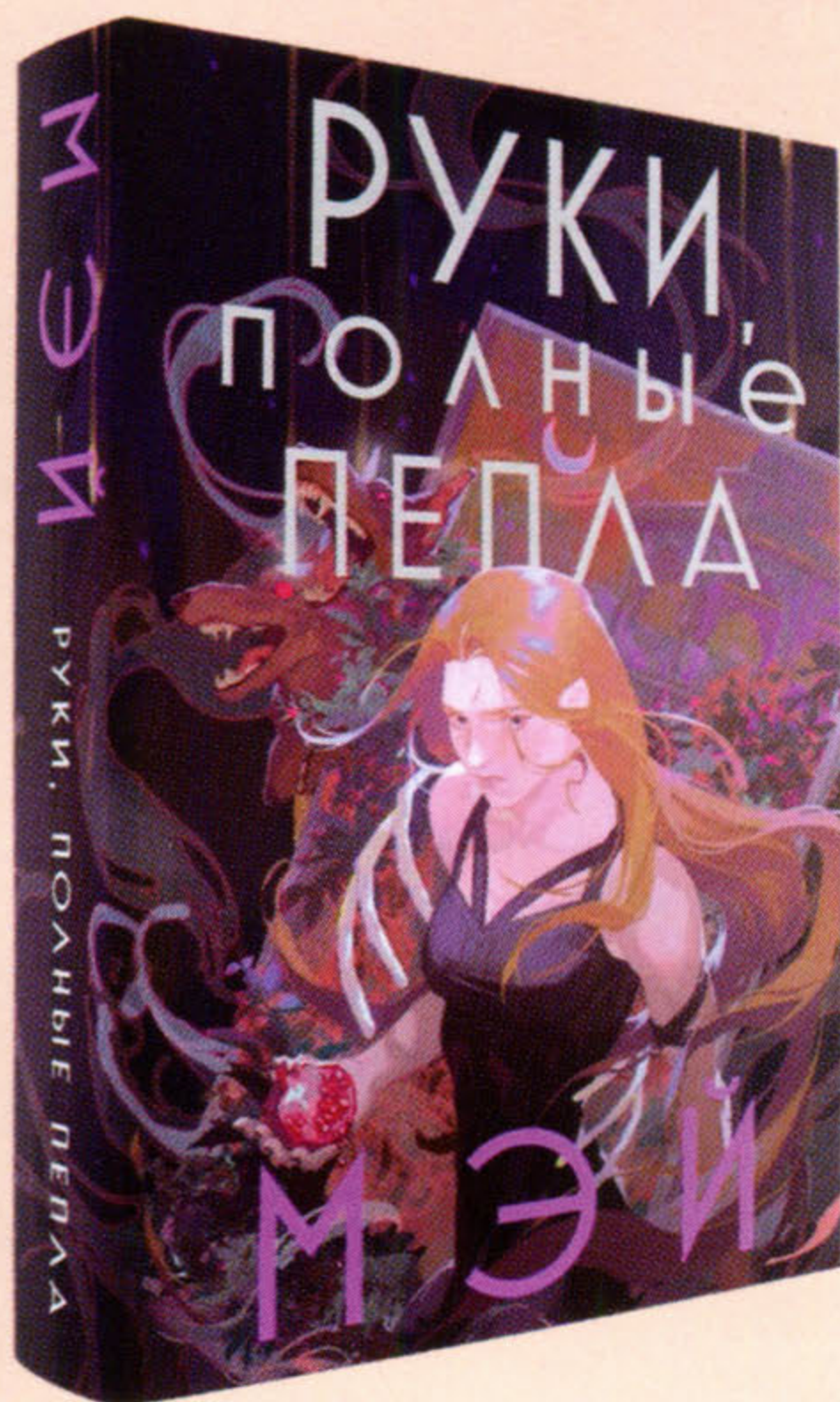
- перебор с натуралистичностью

8

**ОЦЕНКА «МФ»**  
хорошо



Текст: Ульяна Скибина

**Роман****Жанр:** городское мифологическое фэнтези**Художник:** xinxinsh**Издательство:** «Эксмо», 2022**Серия:** «Young Adult.

Книжный бунт. Фантастика»

**Возрастной рейтинг:** 16+**416 с., 5000 экз.****«Боги в свете неона», часть 1****Похоже на:**

- Нил Гейман  
«Американские боги»
- Александра Бракен «Лора»

## Стоит ли читать



Да, если любите мифологию и сюжеты о древних богах в современном мире.

### УДАЧНО

- сюжет
- смешение жанров
- нетипичные образы персонажей

### НЕУДАЧНО

- второстепенные герои порой затмевают главных
- некоторые персонажи не раскрыты

# 7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Мэй Руки, полные пепла

Древние боги никогда не умирали. Аид и Гипнос поют в рок-группе, Сет держит ночной клуб, Нефтида устраивает выставки, а солнечный Амон варит кофе и печёт блинчики. Таинственная Геката, замкнутый Нуаду, мальчик-волк Фенрир — все они давным-давно затерялись среди смертных. Но даже покой бессмертных можно нарушить: кто-то убивает богов, и пока пантеоны всего мира пытаются понять, что происходит и откуда ждать удара, Аид надеется увидеть искру узнавания в глазах Софи, девушки из клуба. Он уверен, что это Персефона, его королева, вынужденная каждый раз умирать и возрождаться в новом теле.

Развитие литературы в последнее столетие тесно связано с неослабевающим интересом к мифу и мифологическим образам. Истории разных пантеонов переплетаются, авторы ищут в знакомых героях новые черты, раскрывают известные сюжеты с неожиданной стороны и пишут книги всевозможных жанров и направлений: от романтических фэнтези-циклов про Аида и Персефону («Прикосновение тьмы» Скарлетт Сент-Клэр) до кросс-жанровых сновидческих путешествий в сопровождении разных богов («Американские боги» Нила Геймана).

Роман «Руки, полные пепла», первый в цикле «Боги в свете неона», хочется сравнить именно с книгой Геймана. В современном Лондоне горят ночные огни и звучит тяжёлый рок, над клубами сияют неоновые вывески, а в толпе можно запросто встретить греческих, египетских, скандинавских и кельтских богов. Мэй написала историю на стыке жанров: это и городское мифологическое фэнтези, и детектив, и драма, порой перерастающая в трагикомедию, и (в меньшей степени) история любви Аида и Персефоны.

Несмотря на то что боги из различных мифологий часто встречаются в художественной литературе, автору удалось создать интересные, даже нетипичные образы. Амон лучезарный и мягкий,

Софи напряглась и ощутила что-то похожее на силу Сета. Здесь тоже была буря — но не хаос и песок. Скорее смерч из тьмы и смерти, беснующийся на месте, отрывающий пласты влажной земли, вырывающий кости из могил и кружащий их вместе с прахом и чужими тайнами.

## Слово творца

Меня всегда интересовала и мифология, и существа, которые живут очень давно. Поэтому я хотела посмотреть, как старые боги чувствовали бы себя в современном мире, как к нему приспособились бы, оставаясь притом узнаваемыми. Некоторые сознательно выбирают быть ближе к людям, другие становятся далеки и от богов, и от людей. В сюжет вписались разные пантеоны, но показать я хотела не только любовь, но и дружбу, и семейные отношения, причём так, чтобы они были адекватными и здоровыми. А сама история не казалась неоново-холодной, даже когда в сюжет вплетается детектив, а оставляла в итоге ощущение уюта, как аромат блинчиков с кухни.

он на первый взгляд вовсе не похож на главу египетского пантеона. У насмешливой Хель в волосах кости и колокольчики, а руки пахнут смертью и погребальными кострами. Сет — яростный бог разрушения и песчаных бурь — не лишён благородства и искренне привязан к друзьям и супруге Нефтиде. Конечно, какие-то боги только упоминаются на страницах романа (например, Один и Локи), а другие толком не раскрыты, но «Руки, полные пепла» — только первая книга трилогии.

История Аида и Персефоны тоже раскрывается с неожиданной стороны. В романе Мэй Персефона проживает обыкновенную человеческую жизнь и не помнит себя до того момента, как встречается с Аидом. Затем богиня весны уходит с мужем, правит подземным царством и умирает — и тогда цикл запускается вновь. В «Руках, полных пепла» Аиду приходится находить дорогу к сердцу Софи, школьницы, в которой он видит возрождённую Персефону. Но Софи не помнит ни его, ни других богов, ни своего прошлого.

Однако читатели, ожидающие лишь историю любви Аида и Персефоны, могут быть разочарованы. Порой властители подземного царства меркнут на фоне других героев, а детективная часть начинает преобладать над романтической линией. Но это с трудом можно назвать недостатком, ведь трилогия изначально не была заявлена как романтическое фэнтези. В любом случае расследование убийств, связанных с миром мёртвых, увлекает, а некоторые повороты сюжета довольно трудно предугадать. Роман динамичен, а слог хоть и прост, но не лишён поэтичности.

**Итог:** многообещающее начало трилогии — с современными, но вечными богами, с детективным расследованием и предвестием Рагнарёка. Сюжет не провисает и держит в напряжении, и, хоть второстепенные герои порой затмевают главных, автору удалось привнести новизну в давно знакомые образы.



# Ксения Власова

## Рок и Кара

Юная принцесса Кара, похоронив презиравшего её отца, готовится к двойному празднику: коронации добрейшей души брата и свадьбе с любимым человеком. Увы, все планы рушатся в мгновение ока: наглец из соседнего клана, оправдываясь полузабытым ритуалом, убивает наследника и сам восходит на престол. Гореть бы девушке с сёстрами на костре, как положено всем родичам проигравшей династии, если бы не странный родственник захватчика, Рок, который по неведомым мотивам берётся готовить Кару к реваншу. Но простым триумф не будет: вместе с короной на девушку свалится и невиданная ответственность.

Новый роман Ксении Власовой, прежде известной по типичному женскому ромфанту, можно назвать практически универсальным.

Казалось бы, здесь есть всё, за что мы любим псевдосредневековое фэнтези: придворные интриги, бесчеловечные нравы, жестокие схватки, любовные сцены. Стоит отметить и местный культ: монотеистической религии в мир Кары не завезли, а потому в нём процветает достоверное язычество, лишь минимально изменённое в угоду цивилизации. Свидетельство тому — тринадцать кланов, каждый из которых почитает то или иное животное, культ предков, исключительно говорящие имена, большое внимание к знамениям и соблюдение вызывающих дрожь ритуалов. На одних только местных верованиях реально было бы построить неслабый сюжет, но религиозной составляющей автор, к её чести, не ограничивается.

Ещё о любовных сценах: подробных «взрослых эпизодов» на несколько разворотов, напроць сбивающих темп повествования, тут, к счастью, нет, но любителям романтики есть где разгуляться. Не совсем понятно, хорошо ли это: с одной стороны, конечно, аудитория расширяется, с другой — «морковную» линию можно было изрядно сократить без каких-либо потерь. Да, драма оттого поострее и страсти поярче, однако по масштабу и важности для сюжета интриги и политика гораздо

значительнее, нежели переживания вроде «а почему он на меня так посмотрел?».

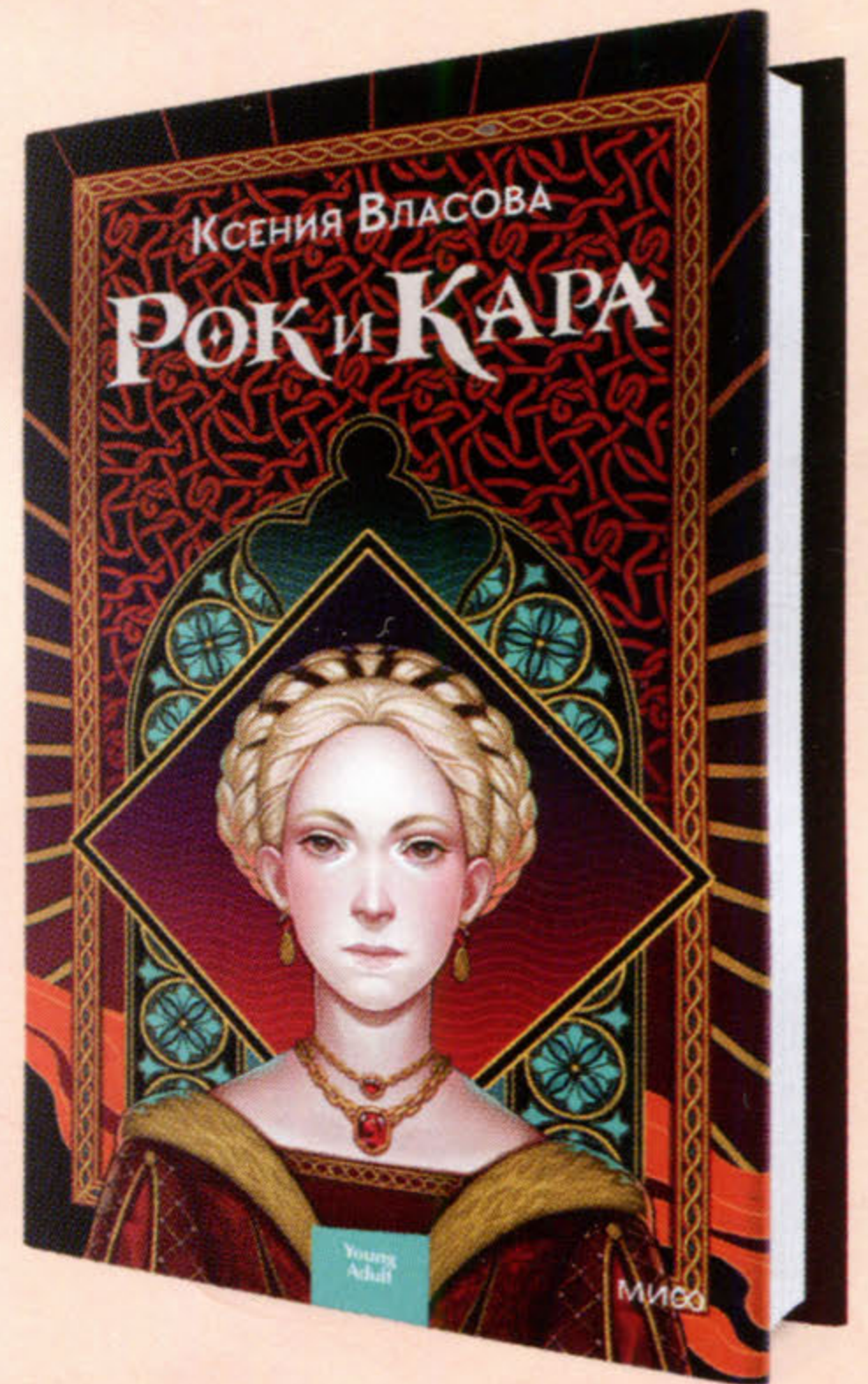
Лучшее же в книге — философская и психологическая сторона. Диапазон проблем, на которые — небезуспешно! — замахивается автор, приятно удивляет. Прежде всего это вопрос свободы выбора. Кара последовательно освобождается от чужого влияния и впутывается в новое, учась отличать свою волю от навязанных идей, ищет собственный путь и оптимальный *modus operandi* в управлении государством. С этой темой неразрывно связаны другие — тема ответственности, особенно ответственности правителя, а также тема баланса цели и средств. Короче говоря, если вам казалось, что можно управлять государством, сохраняя незапятнанную репутацию и чистую совесть, — вам именно казалось. Ещё один мотив, причём остросоциальный, — роль национальных меньшинств и превратности их интеграции в общество по инициативе сверху. Да, в книге фигурируют люди с магическими способностями — в числе таких героев, кстати, и Кара, от которой, собственно, идея и исходит, — а не притесняемые народности, но суть происходящего это не меняет. Кто-то из «обычных» жителей страны рассматривает магов как пушечное мясо в грядущей войне, кто-то боится их как опасных чужих, а кто-то спокойно принимает как равных. Очень похоже на нашу реальность, не правда ли? Затрагиваются и более личные проблемы. На примере Рока, скажем, замечательно демонстрируется, до чего порой доходит человек, гонимый семьёй и просто-напросто стремящийся избавиться от одиночества.

Что интересно, достигаются вышеупомянутые высоты мысли не детальной проработкой характеров (о пристрастиях персонажей мы как раз знаем мало), а скорее тщательным моделированием «общих» ситуаций, которые оттого становятся даже более любопытными, ибо могут быть применены к кому угодно.

Единственный объективный недостаток текста — дефицит самоиронии. Кара, судя по используемым ею метафорам, воспринимает себя как жутко важную, судьбоносную фигуру, что может несколько надоесть. Эпиграфы перед каждой главой, почерпнутые из шахмат, также не кажутся столь обязательными и, похоже, просто делают роман патетичнее.

**Итог:** редкий пример здорового феминизма и увлекательного сюжета в одном флаконе. Роману цены бы не было, не поспеешь автор на иронию.

Текст: Евгения Юрова



**Роман**

**Жанр:** психологическое фэнтези

**Художник:** С. Рейн

**Издательство:** «МИФ», 2022

**352 с., 3 500 экз.**

**Серия:** «Red Violet.

Тёмные миры»

**Возрастной рейтинг:** 16+

**Похоже на:**

- Анви Рид «Пир теней»
- игра Crusader Kings III (2020)



### Стоит ли читать

Да, тем, кому хочется «Игры престолов» с уклоном в психологию и социологию, вполне подойдёт.

#### УДАЧНО

- интересные персонажи и их взаимодействие
- необычные, но правдоподобные верования
- атмосфера реалистичного средневековья

#### НЕУДАЧНО

- избыток пафоса

8

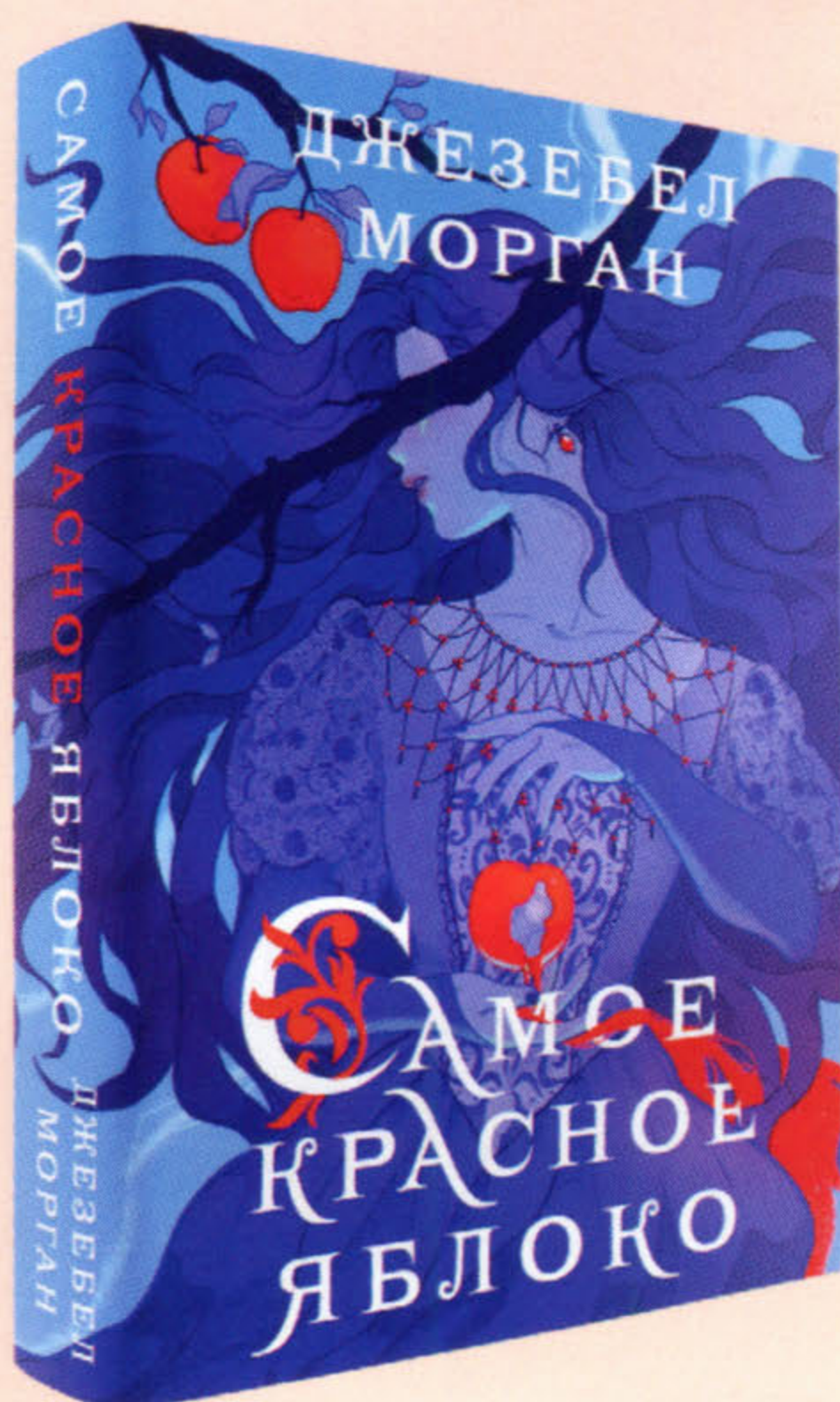
ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

### Новый рубеж

На счету Ксении Власовой уже более десятка фэнтезийных романов, однако почти все они выходили лишь в виде электронной публикации. Только в прошлом году романы автора привлекли внимание традиционных издательств.



Текст: Ульяна Скибина



Роман

Жанр: фэнтезийный ретеллинг

Художник: DJune9

Издательство: «Эксмо», 2023

Серия: «Охотники за мирами»

Возрастной рейтинг: 16+

352 с., 7000 экз.

Похоже на:

- Хоуп Миррлиз «Луд-Туманный»
- Нил Гейман «Снег, зеркало, яблоки»

## Стоит ли читать



Да, если любите ретеллинги классических сказок.

## УДАЧНО

- напевный и метафоричный язык
- хорошо выдержанная атмосфера
- удачный ретеллинг

## НЕУДАЧНО

- законы мира и смешение мифологий вызывают вопросы
- некоторые второстепенные герои не раскрыты

7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Джезебел Морган

## Самое красное яблоко

В садах семьи Холланд растут самые прекрасные яблоки во всей Альбрии — красные, как кровь, с мякотью белой, как снег. Залог богатства и процветания, омытый кровью и скреплённый тёмными клятвами. Год от года самые лучшие плоды нужно оставлять на опушке леса для тамошних обитателей, но Джанет Холланд, старшая дочь, нарушила вековой запрет — принесла яблоки, но подглядела за пиршеством «добрых соседей». Чтобы спастись от гнева волшебного народа, Джанет пришлось отправиться ко двору короля и прислуживать невесте юного королевича. Вот только магия фейри настигает её и там, ведь королевич зачарован, а его прекрасная невеста заключила сделку с добрыми соседями...

Джезебел Морган написала дивную сказку — холодную и меланхоличную, как сон длинной йольской ночью. Знакомые каждому ребёнку истории Белоснежки и Золушки переплетаются с кельтскими мифами и обрастают неожиданными деталями. Традиционные фольклорные сюжеты о смерти и воскрешении, о нарушенных запретах, о волшебной стране, где время течёт иначе, соединяются с историей предательства и искупления, с рассуждением о смене эпох, цене прогресса и ненависти ко всему чуждому. Красные яблоки, омытые кровью, могут принести как гибель, так и исцеление. Дочь служанки и лорда, вынужденная спать в золе, танцует в холмах. Принц с кожей белой, как снег, волосами чёрными, как зимняя ночь, и магией фейри в крови восходит на трон. Недобрая королева смотрит в зеркало, чтобы видеть лицо умирающего супруга.

Действие романа происходит в выдуманной Альбрии, однако созданный автором мир явно вдохновлён мифологией, фольклором и традициями Британских островов. Дивный народ боится рябины и железа, люди справляют праздники Колеса года и говорят о псах Дикой Охоты. Даже имя рассказчицы — Джанет — напоминает о героине шотландской сказки, не побоявшейся дать отпор королеве эльфов и спасшей прекрасного рыцаря Тэмлейна. Невольно возникает вопрос, отчего в выдуманном королевстве так много традиций, заимствованных из кельтской культуры, однако нельзя сказать, что это выглядит совсем уж негармонично: мифология Британских островов органично переплетается с авторским дискурсом

## Об авторе

Джезебел Морган — псевдоним российской писательницы Юлии Рубиной. Под этим псевдонимом она сочиняет юношеское фэнтези, в 2021 году «Эксмо» выпустило её дебютную дилогию «Иди через тёмный лес».



Ей, верно, недолго жить оставалось, но, на счастье, через их город в канун Бельтайна проезжал королевич со свитой, и девчонка решила — вот её шанс. Она ушла в холмы, и танцевала там, и поила менгиры своей кровью, и сыпала громкими, глупыми обещаниями, которые никогда бы не смогла сдержать. И её услышали.

и придуманными легендами. Но об Альбрии читателю мало что известно; это объясняется как сказочной традицией, так и особенностями текста (часть романа главная героиня, от лица которой ведётся повествование, находится вдали от столицы, и значимые события чаще всего доходят до неё в виде слухов), однако может смутить тех, кто ожидает от книги сложного мироустройства.

Слог у Джезебел Морган очень напевный и метафоричный — такой, каким и должен быть язык сказки, даже если сказка эта тёмная и герои её неоднозначны. Недобрая королева должна расплатиться своей кровью за ошибку. Вернувшийся из изгнания король мечтает о прогрессе и железных дорогах, но мечты эти оборачиваются кошмаром. Принц фейри жаждет любви, и жажда эта приводит к гибели. И каждому из них предстоит сделать страшный выбор.

Надо отметить, что в романе практически отсутствует любовная линия, что не делает его хуже. В конце концов, в нём много говорится об иной любви — сыновней, материнской и сестринской. О любви к родной земле. И о принятии того, что кажется чуждым.

**Итог:** поэтичная, мрачная сказка о нарушенных запретах, политических интригах, страхах и смене эпох — с принцем фейри, дивным народом, кровавыми яблоками и недоброй королевой.



# Новое будущее Антология

Представления о будущем стремительно меняются вместе с настоящим, и сейчас читать прогнозы, к примеру, столетней давности грустно и смешно. Кажется, фантастическая литература так и не предсказала ничего по-настоящему важного (особенно в области технологий), но тем не менее прогностические функции на неё возлагают регулярно. В этом сборнике тринадцать современных русских авторов пытаются вывести из настоящего цельный образ будущего — которого, разумеется, тоже не случится.

В последнее время по ряду остросоциальных причин представители европейской цивилизации испытывают большие проблемы с тем, чтобы выстроить образ будущего, и безобидный эскапизм фантастики — не худшее лекарство. «Новое будущее» — это сборник размышлений почти что на вольную тему, объединивший авторов разной степени известности, но сходного уровня мастерства. Обычная цель массовых антологий — дать читателю взглянуть на одну и ту же проблему с десятка разных точек зрения, и обычно это приводит к тому, что к середине антологии произведения начинают путаться и терять всякую индивидуальность. К счастью, здесь этого не происходит.

Дело в том, что Грядущее — тема для рассуждений настолько тривиальная, что она вообще никак не ограничивает фантазию. Казалось бы, раскрывается она в этом сборнике порой вполне оригинально, но на самом деле просто не все авторы дали себе труд вообще её придерживаться: по большому счёту это вовсе не тематическая антология. Причём уже по обложке и по списку участников понятно, что проект предназначен вовсе не для массового читателя и рекомендовать его стоит далеко не всем.

Зато подготовленного читателя ждёт, например, первый за долгое время рассказ Олега Овчинникова — абсолютно стивенкингский и вообще, честно говоря,

## Под премиальным зонтиком

Сборник «Новое будущее» вышел под эгидой премии «Новые горизонты», «самой фантастической из литературных и самой литературной из фантастических». Она создана с целью «отметить тексты и поощрить авторов, которые расширяют границы фантастического жанра и исследуют территории за пределами традиционных литературных полей». Большинство участников сборника — победители или номинанты премии.



Меня зовут Аз, я работаю почти восемь лет, помню каждую минуту каждого из двух тысяч девятисот дней службы и буду, наверное, помнить, пока не сдохну.

Дни рождения мы особо не празднуем, но их я тоже помню — все семь. Я очень надеялся встретить на службе и восьмой и, может, даже отметить, совсем сдержанно, узким кругом товарищей-управленцев, поздно вечером в закрытой столовке, с тортиком, в который будут воткнуты шестнадцать свечек. Это был бы уникальный тортик, навсегда оставшийся в памяти не только поедавших его, но и всех сотрудников всех отсеков. Тех, к которым я имел отношение, уж точно.

Насколько я знал, ещё никто не смог продержаться на службе до шестнадцати.

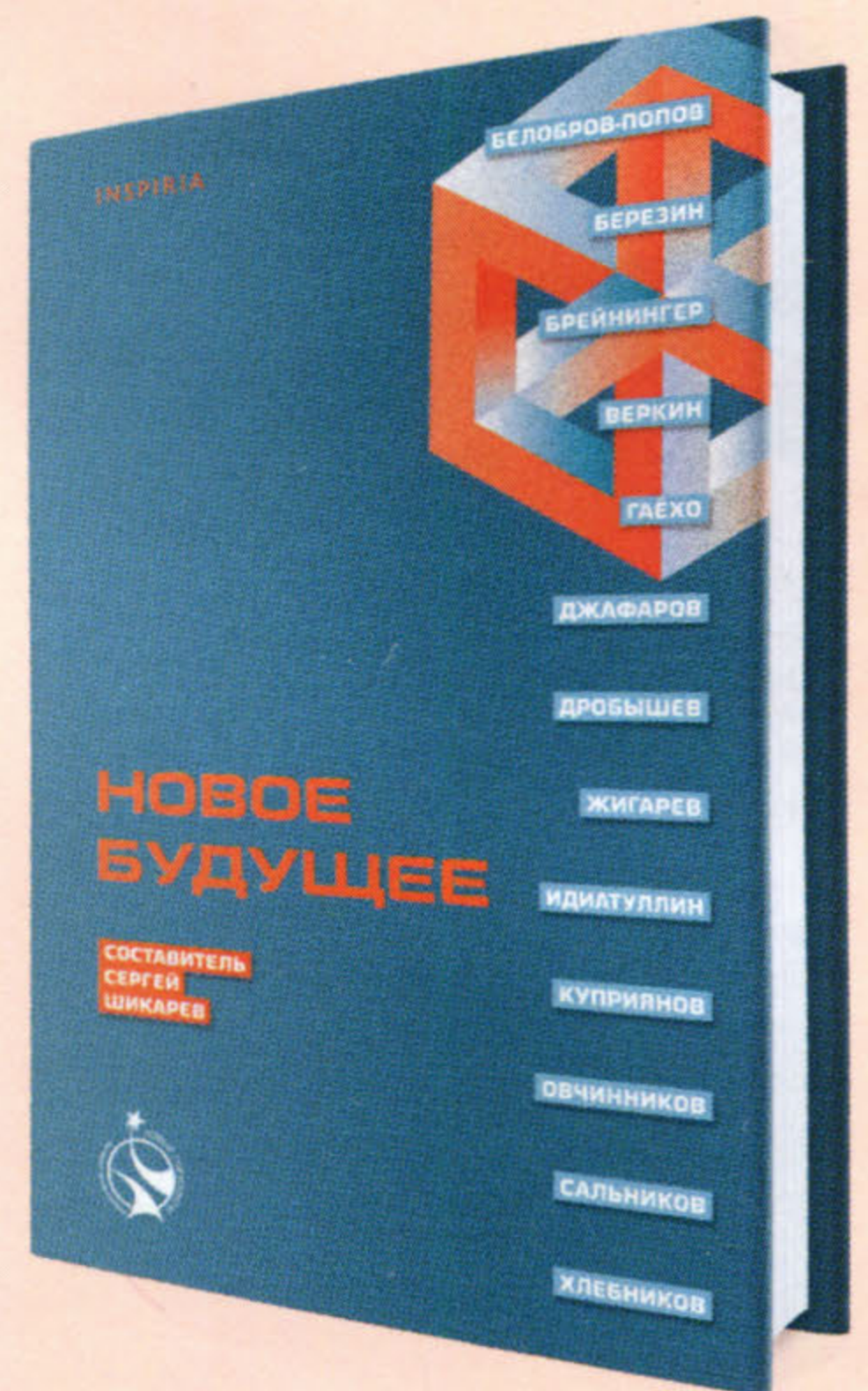
**Шамиль Идиатуллин,**  
рассказ «Это наша работа»

не про будущее. И рассказ Шамиля Идиатуллина о том, что дети всегда лучше взрослых. И размышления о том, стоит ли вообще колонизировать Марс и чего это будет стоить человечеству, и история, поднимающая по-настоящему злободневную проблему гигантских свалок, и рассказ Эдуарда Веркина, в какой-то момент выворачивающийся наизнанку, и типичнейший Березин с аллюзией в каждой строке, и Сальников с его идеально затягивающим языком... Отдельно приятно, что апокалиптических сценариев фантасты на этот раз для нас не предусмотрели: вероятно, потому, что и в них и так дефицита нет.

Разумеется, не всё так радужно. Почти каждый отдельно взятый рассказ хорош, но сборник лишён всякой целостности — в нём нет ни условного сквозного сюжета, ни лейтмотивов, ни символики, ни даже общей тональности. Ряд вещей сильно отдаёт не то что 2000-ми, а прямо-таки 1990-ми в худшем их проявлении, что-то же, напротив, может показаться переусложнённым.

**Итог:** очень неплохой в целом, сильный и ровный сборник, который претендует на определённую элитарность, но при этом распадается на отдельные рассказы, не объединённые ничем, включая заявленную тему. Опытного читателя эта антология вряд ли чем-то удивит, а неопытного, вероятно, несколько раз порадует.

Текст: Ирина Нечаева



**Жанр:** научная фантастика

**Составитель:**

Сергей Шикарев

**Издательство:**

«Эксмо: Inspiria», 2023

**Серия:** «Loft. Культурный код»

**Возрастной рейтинг:** 16+

**352 с., 3000 экз.**

**Похоже на:**

- антология «Время вышло»
- сборник «Будущее время»



## Стоит ли читать

Тем, кому нравится современная российская фантастика, вполне.

### УДАЧНО

- общее качество

### НЕУДАЧНО

- отсутствие заявленной темы в некоторых рассказах

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо



Текст: Евгения Юрова



Роман

Жанр: абсурдистская подростковая НФ

Художник: SHUUFUU Жук

Издательство: «Эксмо», 2023

Серия: «Макс Максимов. Фантастика от звезды YouTube»

Возрастной рейтинг: 16+

228 с., 8000 экз.

Похоже на:

- Николай Горькавый «Курьер-619»
- Роман Злотников «Землянин»

## Стоит ли читать



Ну разве что тем, кто хочет ужаснуться от мысли «как страшно жить» и порадоваться тому, что всё происходящее в книге лишь вымысел. Пока.

## УДАЧНО

- освещение жизни проблемных семей
- образ затхлой российской провинции

## НЕУДАЧНО

- сюжетная предсказуемость
- отталкивающее свойство многих событий
- несимпатичные герои

5

ОЦЕНКА «МФ»  
средне

# Макс Максимов

## Инверсия жизни

Провинциальный школьник Петров жил себе, тужил о таких важных вещах, как излишне целомудренная подруга, недостаток алкоголя в крови и возможный способ самоубийства, — и вдруг оказался посреди бедствия буквально вселенского масштаба.

Каков секрет успеха книги с потенциально интересным сюжетом и возможно ли свести его к набору некоторых эпизодов? С первого взгляда кажется, что да. Смотрим: зловещие эксперименты с физическими законами, запутанные отношения между персонажами, юношеские переживания, вынужденное сотрудничество непохожих людей перед лицом неизведанной опасности, первая любовь, наконец, — из этих элементов почти наверняка должен получиться довольно увлекательный, пусть и вторичный роман. Однако автор «Инверсии жизни», собрав все эти элементы воедино, не слишком-то преуспел. В первую очередь из-за совершенно ужасных персонажей.

Главный герой, старшеклассник Саша Петров, — аморальный и невежественный тип, не вызывающий ни капли сочувствия даже после того, как мы знакомимся с его непростой семейной обстановкой. Да, живёт он в захудалой провинции с очень несимпатичной матерью, но разве это повод опускать руки, забивать на учёбу, домогаться девушек и вести совершенно свинский образ жизни? Сашины товарищи по несчастью, на свою беду оказавшиеся рядом с этим балбесом во время катастрофы, сперва выглядят как его антиподы: относительно скромная Настя, нелепый, но благородный и старательный Лёня и собранный, неглупый преподаватель физики Юрий Облаков смотрятся во много раз выгоднее. Беда в том, что волею судьбы — вернее, пространственно-временной аномалии, вызвавшей заглавную инверсию всего и вся — эти и некоторые другие приличные люди раскрываются с наихудших сторон. Избежать полной деградации удаётся, к удивлению, лишь самому Петрову, да ещё, может быть, Насте, в конце концов признавшей, что парень ей нравится. Правда, совершенно непонятно почему. Означает ли это, что для сохранения человеческого облика в тяжёлых условиях необходимо быть потомственным алкоголиком или бездумно влюблённой дурочкой — вопрос открытый.

При всём при том именно бытовые, «докатастрофные» эпизоды, в которых красочно показаны все недостатки Петрова, смотрятся приличнее всего. Герой служит своеобразным антипримером, к тому же автор показывает его поведение с изрядной долей иронии. А вот по мере развития

### Конец света отменяется

Упомянутая в книге гипотеза грядущей тепловой смерти Вселенной от её чрезмерного расширения была сформулирована в 1865 году немецким физиком Рудольфом Юлиусом Эмануэлем Клаузиусом. С тех пор научная мысль ушла далеко вперёд и уже не считает эту катастрофу столь вероятной. Впрочем, именно развитие идеи Клаузиуса помогло многим учёным, в том числе Эйнштейну, привести физическую науку к нынешнему состоянию.

фантастических событий наступает, иначе не скажешь, полный треш. Начинается он вроде бы увлекательно, как советская фантастика про аномальные зоны, но вскоре превращается в какую-то пародию. Никаких открытий и геройств из новых обстоятельств не вытекает: за ними следует только кровища, драки и депрессивные разговоры (временно) выживших. «Ещё зомби не хватало!» — скажет читатель и покажет себя пророком. Зомби тоже будут, не волнуйтесь, в том числе зомби-медсестра, а также демонический повар с ножом.

Ну а что с наукой? Загадочные физические законы (вокруг которых вертятся что беседы героев, что все фантдопущения) вместо того, чтобы создавать интригу, навевают тоску, да ещё и не влекут за собой никакого значимого финала. Параллельный детективный сюжет, который якобы должен объяснить апокалипсис, и вовсе не представляет собой ничего вразумительного: он состоит из пререканий отворачивающихся по описанию инопланетных существ и годится разве что на сценарий ночного кошмара.

В результате после прочтения романа остаётся главный вопрос — «зачем?». Что, собственно, хотел сказать автор своей книгой? Все люди — дерьмо? Нет, конечно, какие-то смутные мысли всё же пробиваются. Например, о том, что ради великой цели можно пожертвовать собой (хотя кто определит её величие?). Или о том, что главное в жизни — это любовь. Что ж, бессмысленный, хоть и не очень оригинальный посыл. Только вот стоило ли его растягивать на без малого триста страниц не самого увлекательного текста?

**Итог:** неприятное, временами жуткое произведение с претензией на глубокомыслие, с совершенно мерзкими персонажами и непонятной целевой аудиторией.



# Роберт Чарльз Уилсон

## Звёздная жатва

На Землю прибывают Странники, высокотехнологичная раса, которая вместо обычного существования предлагает людям фактическое бессмертие — полувиртуальную жизнь вне тела. Мэтт Уиллер из провинциального Бьюкенена и другие герои делают непростой выбор и вынуждены выживать в изменившемся мире.

Вышедшие ранее на русском языке романы Уилсона «Спин» и «Дарвиния» показали, что их автор хорошо понимает, как показать масштабные события и как должна работать философская фантастика, чтобы заставить читателя задуматься, но не вогнать его в скуку. Ключ в том, чтобы подробно описать реакции людей, которые стали свидетелями небывалых событий планетарного масштаба и действуют в зависимости от собственного опыта. В «Звёздной жатве» поднимается вопрос пограничного морального выбора, когда опасность/возможность приходит из космоса.

Главная, сразу бросающаяся в глаза особенность романа, — неспешность событий. Нельзя сказать, что в нём нет динамики — перестрелка, бегство от урагана, мутировавшие люди, безумие антагониста, бесспорно, демонстрируют накал в тексте. Однако книга Уилсона не про экшен. Она про реакцию на вызов.

Реакция эта неоднозначна и может причинить внутренний дискомфорт. Так, многих уже с первых страниц наверняка оттолкнёт то, как подан долгожданный Контакт. Люди просто живут, как будто ничего не изменилось. Хоть и не все. Автор задаётся рядом неоднозначных вопросов. Почему кто-то легко отказался от своей жизни, а иные упрямо держатся за неё? Можно ли за земные проступки получить прощение от неземных богов или стоит искать его в себе? Роман не раз практически подводит читателя к ответу, но затем подаётся противоположная точка зрения — и остаётся ощущение двоякости. Уилсон только в финале наделяет главного героя правом поставить точку, но и герой не безапелляционный рупор автора, а лишь человек, который может ошибаться.

«Звёздная жатва» цепляет не взрывами магмы, не сценами насилия, не любопытным обликом пришельцев (высокоразвитых губок, понимающих радость плоти, но не сложные эмоции). Книга привлекает тем, что героям приходится пережить — внутри и снаружи — ради того, чтобы в итоге сделать выбор: рафинированное бессмертие или горестная радость конечной жизни.

Весь текст пронизан антитезой: глобальный масштаб и судьба отдельного человека, единое общество Странников и разные



*Странники улетели. Навсегда. Это лучшее, что могло случиться. Новый Артефакт наверняка тоже улетит. Искать новые звёзды, или чем там они занимаются. Так и должно быть. У нас останется наше человеческое достоинство. Но если ты пойдёшь и станешь молить о помощи, я боюсь, что эта штука действительно поможет и не остановится на этом. На небе появится новый Бог, и это будет означать, так или иначе, конец человечества.*

государства Земли, большие организованные группы людей и десятков отчаявшихся бродяг, эгоистичный, но решительный военный и сомневающийся добряк-врач. Противопоставлены друг другу (порой против воли) те 99,9 % «контактёров», кто с радостью принял зов Странников, и немногочисленные одиночки, по какой-то причине выбравшие жизнь на пустой Земле.

Перед читателем пройдёт вереница людей, в чью жизнь ему позволено заглянуть, пусть и ненадолго. За каждым из них — своя история, каждый из них по-своему боится будущего. Автору хорошо дались диалоги — особенно между обычными людьми и «контактёрами». Люди спорят, обвиняют, обманывают, молят, просят прощения. В какой-то момент вдруг ощущаешь их страх и одиночество.

Наибольшее напряжение и сильнейшая антитеза в романе достигаются в столкновении доктора Уиллера и полковника Тайлера. Мэтт всю жизнь лечил людей в провинциальном городе, где ничего не происходит. После Контакта он с горечью понимает, что предложение приняли его дочь, девушка, друг — а он сам остался «по эту сторону Земли». Уиллеру приходится взять на себя роль лидера небольшой группы, при этом сохраняя заветы демократии. Мэтту противопоставлен Тайлер, жестокий и хитрый манипулятор, до Контакта занимавший высокое положение в обществе. Интересно и страшно смотреть, как он борется с обострением шизофрении, принимающей облик умершей матери, и удачно скрывает это от остальных. Врач и полковник, гуманист и убийца, которые должны решить судьбы людей. Кроме того, каждый из них только учится искать ответ на главный философский вопрос, который завис в воздухе после ухода Странников.

**Итог:** роман не про пришельцев, а про людей. Неспешный философский текст про Человечность, бесплатную вечную жизнь и сознательный отказ от неё.

Текст: Максим Эверстов



**Robert Charles Wilson**

The Harvest

**Роман**

**Жанр:** социально-философская НФ, роман-катастрофа

**Выход оригинала:** 1993

**Художник:** С. Шикин

**Переводчик:** Ю. Павлов

**Издательства:** «Азбука», «Азбука-Аттикус», 2022

**Возрастной рейтинг:** 16+  
**448 с., 3000 экз.**

**Похоже на:**

- Аркадий и Борис Стругацкие  
«Пикник на обочине»
- Питер Уоттс  
«Ложная слепота»



**Стоит ли читать**

Да, если вам импонирует фантастика, которая заставляет задуматься.

**УДАЧНО**

- неоднозначность выбора
- интересный антагонист
- диалоги

**НЕУДАЧНО**

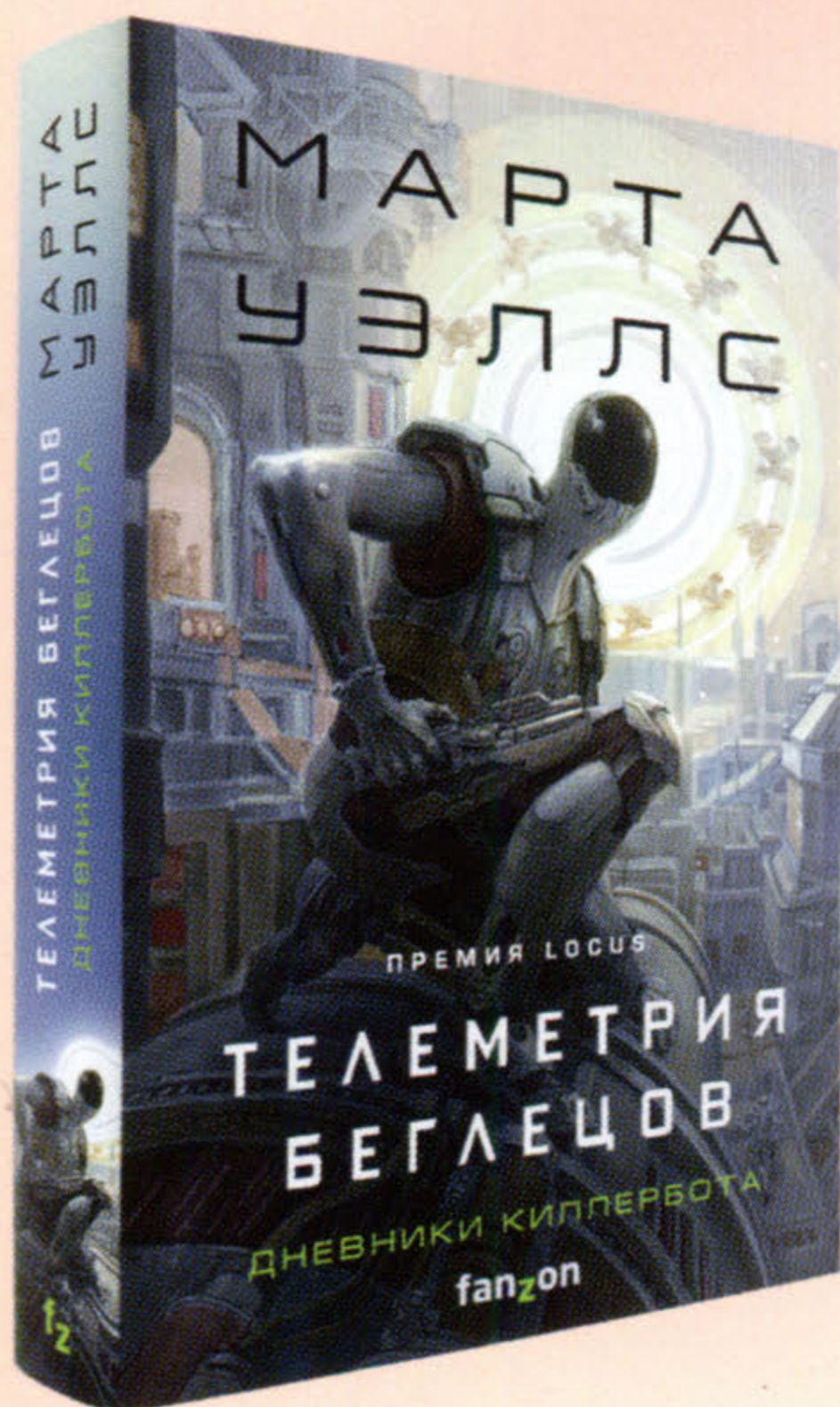
- излишняя детальность описаний
- просадка темпа в середине

**7**

**ОЦЕНКА «МФ»**  
**ДОСТОЙНО**



Текст: Галина Бельтюкова



Martha Wells

Fugitive Telemetry

Повесть

Жанр: НФ-детектив

Выход оригинала: 2021

Художник: В. Аникин

Переводчик: Н. Рокачевская

Издательство:

«Эксмо: Fanzon», 2023

Серия: «Fanzon. Наш выбор.

Марта Уэллс»

Возрастной рейтинг: 16+

256 с., 4000 экз.

«Дневники Киллербота»,  
часть 6

Похоже на:

- Айзек Азимов, цикл  
«Детектив Элайдж Бейли  
и робот Дэниел Оливо»
- Аннали Ньюиц  
«Автономность»

## Стоит ли читать



Да, если любите предыдущие книги про Киллербота и герметичные детективы в космосе.

### УДАЧНО

- детективный элемент
- саркастический юмор
- динамичный сюжет

### НЕУДАЧНО

- отступления от сюжета
- мало взаимодействия с уже знакомыми персонажами

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Марта Уэллс Телеметрия беглецов

Когда на станции «Сохранение» происходит убийство — невиданное дело для здешнего мирного сообщества, — Киллербот сразу начинает подозревать, что в этом замешаны влиятельные корпорации, его давние противники. Хотя служба безопасности относится к Киллерботу враждебно, он всё-таки присоединяется к расследованию, в ходе которого раскрывает истинные масштабы происходящего.

Несмотря на то что «Телеметрия беглецов» — уже шестая часть «Дневников Киллербота», популярность цикла не спадает. Так, Марта Уэллс, неоднократно получавшая за эту серию самые престижные премии, даже попросила не номинировать «Телеметрию» на очередную «Небьюлу», чтобы дать другим участникам возможность победы. Что поделаться — в нынешних непростых условиях сохраняется устойчивый спрос на книги, которые, сочетая в себе остросюжетность, юмор и уютные сцены, дарят читателям чувство позитива и надежды.

Хотя «Телеметрия беглецов» — последняя книга цикла по порядку написания, по сюжету она предшествует событиям «Сетевого эффекта». Это оставляет неоднозначное впечатление, потому что Киллербот сталкивается с проблемами, которые в «Сетевом эффекте» уже во многом преодолены: от недоверия и предвзятости со стороны людей до глобального непонимания собственных планов на будущее. К тому же финал «Сетевого эффекта» ознаменовал переломный момент в цикле, и многие читатели ожидали продолжения именно этой истории. Однако Уэллс делает не шаг назад, а шаг в сторону, ведь повесть не только лучше раскрывает личность Киллербота, но и представляет собой пример кросс-жанрового произведения, где мягкая НФ переплетается с герметичным детективом.

Расследование убийства в исполнении Киллербота получилось камерным и уютно-старомодным, несмотря на новейшие технологии, используемые им при поиске улик и проверке алиби подозреваемых. Киллербот формирует гипотезы и методично ищет им доказательства, придерживаясь при этом жёстких правил «Сохранения» в части доступа к частной информации и соблюдения прав граждан. В роли следователя он ещё больше напоминает Спока из «Звёздного пути» — излишне рациональный, лишённый эмоций (если дело не касается его друзей-учёных) и не оставляющий места случайности. Есть здесь и традиционное для классических детективов публичное разоблачение

## История продолжается

Хотя следующий роман Марты Уэллс, запланированный к выходу в мае 2023-го, — это фэнтези, писательница не забросила свой самый популярный цикл. В ноябре должна выйти следующая повесть (скорее, даже небольшой роман) о Киллерботе. Она называется «Коллапс системы» и служит прямым продолжением «Сетевого эффекта».

преступника с перечислением его мотивов, которое сопровождается характерной уже для Киллербота финальной схваткой, хотя в целом экшена чуть меньше, чем обычно.

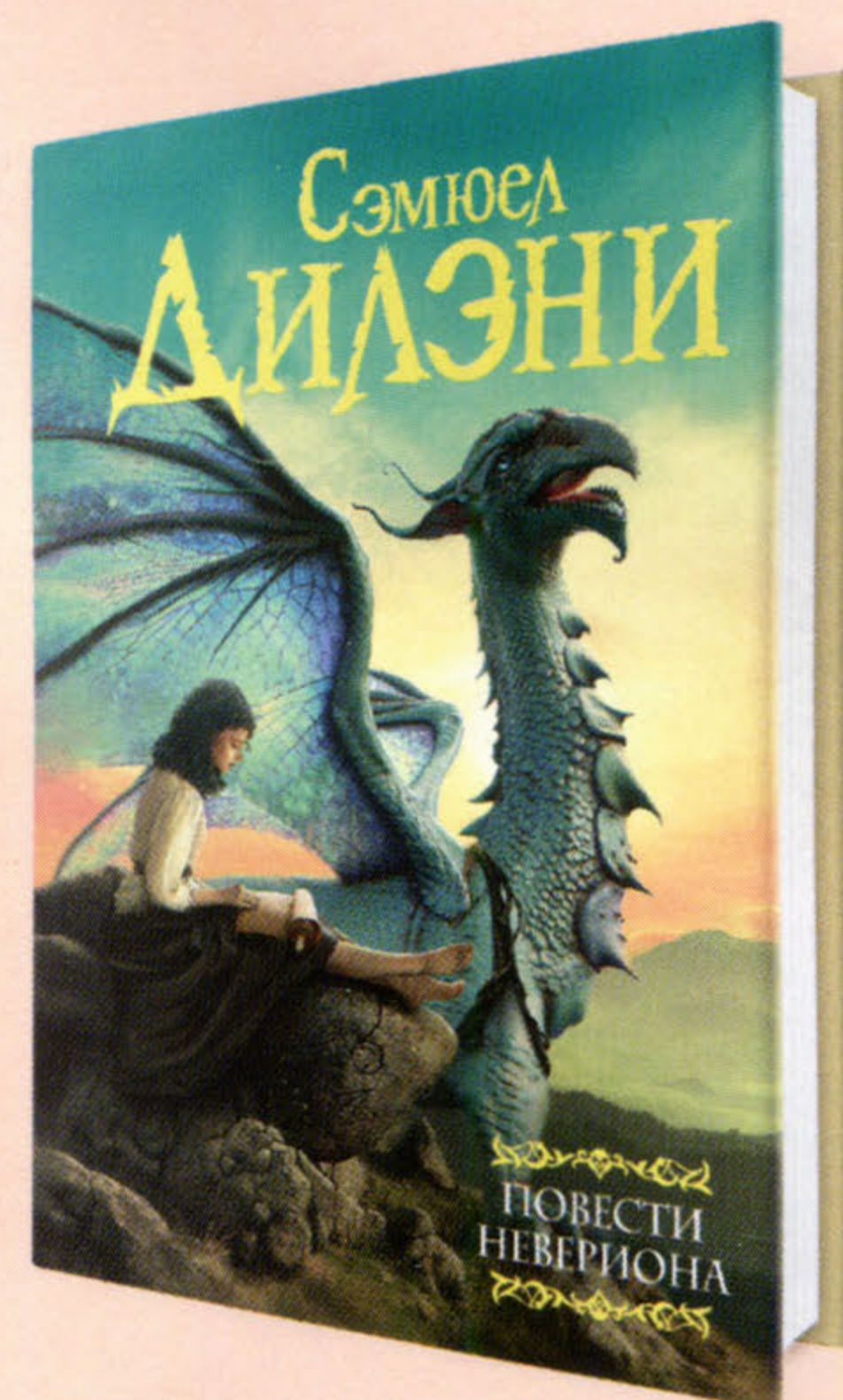
При этом, как и во всех предыдущих книгах, в свободное от работы время Киллербот задумывается о своём месте в человеческом обществе, немного обижается из-за недоверия, отпускает саркастические шутки в адрес людей, таких медленных и несовершенных, но всегда остаётся готовым прийти на помощь в опасных ситуациях. Сохраняется и критика капитализма, при котором люди ориентированы только на зарабатывание денег, а не на удовлетворение социальных и эмоциональных потребностей. С точки зрения образов персонажей и идеологического наполнения «Телеметрия беглецов» не несёт никаких сюрпризов, впрочем, такая предсказуемость вполне устраивает любителей цикла.

Поскольку в этот раз место действия ограничивается космической станцией, параллельно основному сюжету читатель узнаёт об устройстве её сообщества, которое гораздо более демократично и справедливо, чем мир корпораций, но всё равно далеко от идеала. И Киллербот своим присутствием как раз развенчивает некоторые стереотипы, подталкивая жителей станции к дальнейшим изменениям. Возможно, перед новой главой в жизни Киллербота писательница хотела взглянуть назад и показать его в привычной и безопасной атмосфере среди старых знакомых. Подобно ностальгическому спецэпизоду в сериалах, которые Киллербот так любит.

**Итог:** Марта Уэллс совместила научную фантастику и детективный процедурал, и у неё получилось. Киллербот, как обычно, демонстрирует свои таланты, не забывая шутить, а расследование преступления привносит в привычную сюжетную схему свежие мотивы и новых героев.



Текст: Ирина Нечаева



Samuel R. Delany

Tales of Neveryon

Авторский сборник

Жанр: фэнтези

Выход оригинала: 1979–1983

Переводчик: Н. Виленская

Издательство: «АСТ», 2023

Серия: «Мастера фантазии»

Возрастной рейтинг: 16+

512 с., 2000 экз.

Похоже на:

- Джин Вулф, цикл «Книга Нового Солнца»
- Урсула Ле Гуин «Обделённые»



## Стоит ли читать

Тем, кому нравится сложное фэнтези, выбивающееся из традиционных рамок, — да.

## УДАЧНО

- нешаблонность
- обилие интересных рассуждений
- некоторые персонажи (яркие)

## НЕУДАЧНО

- некоторые персонажи (плоские)
- обилие спорных рассуждений
- элитарность

8

ОЦЕНКА «МФ»  
хорошо

# Сэмюел Дилэни

## Повести Невериона

Сборник «Повести Невериона», состоящий из пяти повестей и рассказов, ранее уже выходивших под одной обложкой (впрочем, на русском языке все эти тексты появились впервые), очаровательного предисловия и послесловия от вымышленных учёных, а также полноценного романа, формально можно отнести к жанру «меча и магии», но на самом деле все эти вещи разве что притворяются классическим фэнтези, и то не всегда убедительно.

Перед нами — хроника древней земли, расположенной где-то на краю света (но, вероятно, на нашей планете), фэнтезийные истории о юном рабе Горжике, сказочнице Нореме, варваре Сарге и горянке Прин, о сотворении мира, о рабстве и капитализме, о власти денег и силе слова, о мире Невериона в целом.

Первая половина сборника представляет собой серию отдельных рассказов и повестей, но на самом деле это, конечно, одна и та же история: часть сюжетов переходят из одного произведения в другое, уже знакомые персонажи появляются снова, зачастую меняясь и становясь старше, но совершенно не обязательно мудрее. Каждая из историй посвящена одной теме, к которой, впрочем, автор может и вернуться в одном из следующих рассказов. Ну а кроме того, мы узнаем очень многое о Невериионе, его культуре и процессах, происходящих в государстве.

В «Повести о Горжике» читатель знакомится с Горжиком, сначала рабом, а потом авантюристом, ключевым персонажем всего цикла «Возвращение в Неверион», а заодно с размышлениями автора о том, насколько человек порой не властен над своей судьбой и зависит от других. «Повесть о старой Венн» — это история сказочницы Норемы и рассказ о месте денег в цивилизации, а также немного о лингвистической относительности. «Повесть о юном Сарге» посвящена размышлениям о сексуальности и рабстве, а «Повесть о гончарах и драконах» — деньгам как корню всех зол (ещё здесь рассказывается феминистский миф о сотворении мира, очень интересный сам по себе), ну и, наконец, «Повесть о драконах и мечтателях» сводит всех героев вместе и очень много рассуждает



Прин пыталась составить в уме карту тёмного сада, через который они шли сейчас.

— Ты знаешь, что такое карта? Настоящая карта?

— Да... конечно, — ответила Прин, удивлённая серьёзностью Лавик.

— Но ты их видела? Я не про каракули на твоей астроблиии, они ничего не значат.

— Я о них слышала. Бабушка объясняла мне, как моряки находят по ним дорогу вдоль берегов, а одну я видела своими глазами.

— Какую?

— Ну... она глиняная была. Карта сада. Покрытая чем-то вроде травы. Там стояли деревья и игрушечный домик. По ручью струилась вода, омывая маленькие камни и статуи...

«Невериона, или Повесть о городах и знаках»

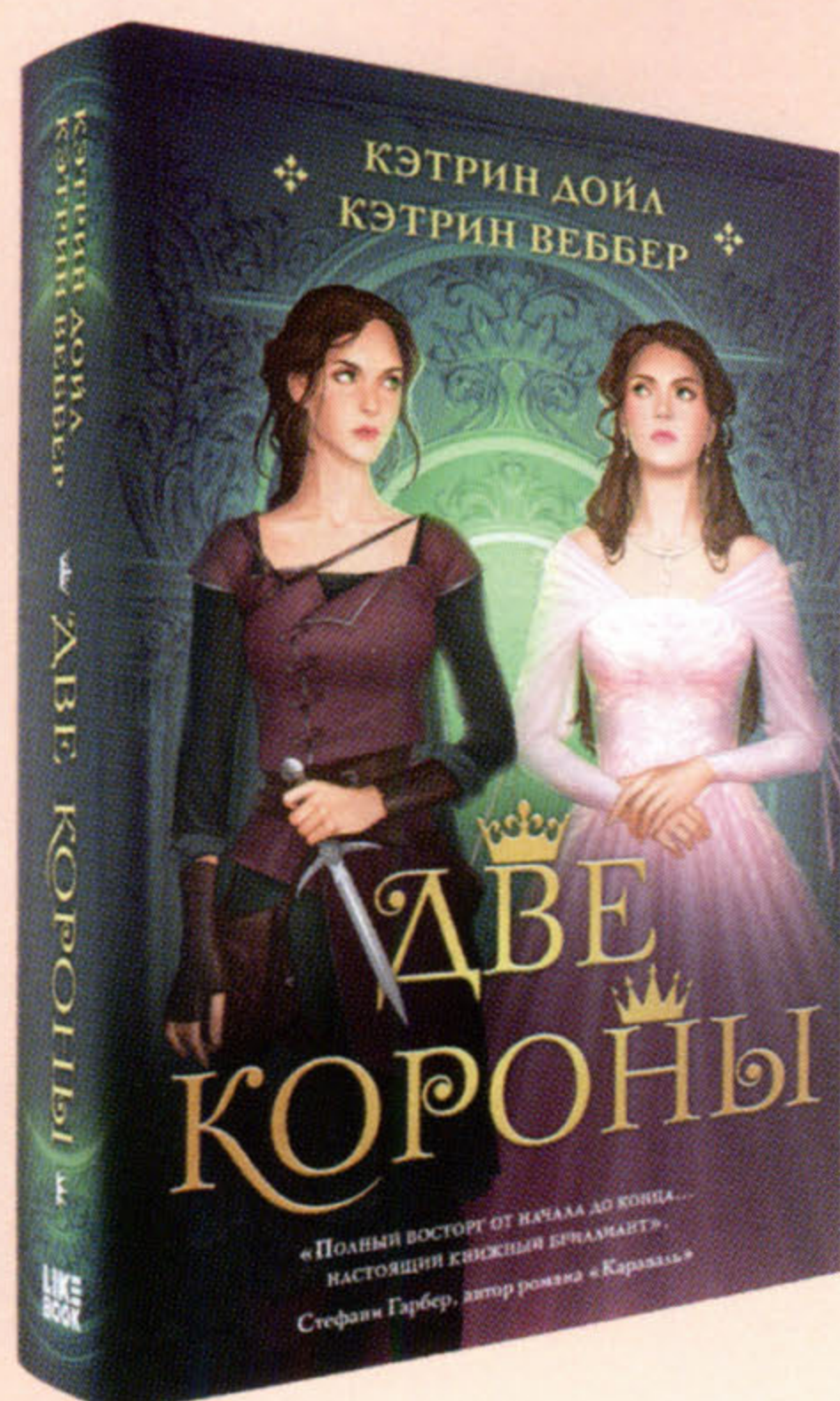
о бедности и власти, не теряя, впрочем, сюжетного накала. Довольно очевидно, что «Повести Невериона» сильно выходят за рамки жанра, на котором они основаны. Классический фэнтези-сеттинг превращается в фон для разговоров о социальных проблемах, деньгах и экономике, рабстве, языке и разных аспектах сексуальности.

Вторая же часть сборника, роман «Невериона, или Повесть о городах и знаках» сосредоточена вокруг одного протагониста, горянки Прин, которая путешествует по миру. Каждая глава романа — вполне самостоятельная виньетка, но тем не менее все они объединяются в общую историю. Прин ещё очень юна и не имеет устоявшегося мнения о большинстве окружающих её явлений, поэтому люди, которых она встречает (в том числе герои предыдущих рассказов), могут сколько угодно высказываться по острым вопросам, и это не выглядит неестественно. Параллельно автор устраивает нам большое путешествие по малым культурам Невериона, очень самобытным и нешаблонным. Мы узнаём, как живут отдельные деревни и как образ жизни влияет на их философию. Так обычная история взросления юной девушки превращается в длинный трактат об этике, экономике и политике.

**Итог:** обсуждение социальных и этических проблем, слегка прикрытое яркой обёрткой «меча и магии». К сожалению, персонажи порой превращаются в своеобразные линзы, предназначенные для более подробного взгляда на состояние общества, а сюжет уступает место рассуждениям.



Текст: Галина Бельтюкова



Catherine Doyle,  
Katherine Webber

Twin Crowns

Роман

Жанр: авантюрно-романтическое фэнтези

Выход оригинала: 2022

Художник: Т. Дадочкина

Переводчик: К. Григорьева

Издательство:

«Эксмо: Like Book», 2023

Серия: «Young Adult.

Истинные королевы.

Бестселлеры ромэнтэзи»

Возрастной рейтинг: 16+

448 с., 7000 экз.

«Две короны», часть 1

Похоже на:

- Ли Бардуго «Тень и кость»
- фильм «Принцесса-невеста» (1987)

## Стоит ли читать



Если хочется лёгкого романтического чтения о приключениях неглупых девушек, по воле судьбы оказавшихся врагами, то вполне.

### УДАЧНО

- динамичный сюжет
- живые героини

### НЕУДАЧНО

- нелогичные поступки некоторых персонажей
- скомканный конец

7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Кэтрин Дойл, Кэтрин Веббер Две короны

Девушки Роза и Рен — близнецы, разлучённые с рождения и максимально непохожие друг на друга. Роза — милая и послушная принцесса, которая готовится к свадьбе с принцем другого королевства. Рен — смелая и гордая ведьма, стремящаяся освободить свой народ от гнёта людей. Незадолго до коронации Розу похищают, и Рен занимает её место. Но быть принцессой оказывается не так-то легко, да и Роза не оставляет попытки вернуться на трон.

Истории об обмене ролями, в результате которого оба его участника обретают счастье и истинное предназначение, довольно популярны в романтических комедиях. Такие сюжеты дарят надежду на чудо и возможность найти своё место в мире и любовь, несмотря на препятствия в реальной жизни. В «Двух коронах» обмен происходит по другим правилам — его инициирует одна из девушек, не спросив вторую, и с более мрачной целью. Но в результате обе сестры узнают больше о мире и о своей семье, находят новых друзей и любовь. Несмотря на финал, омрачённый смертями и другими проблемами, которые девушки будут решать в следующей книге цикла, «Две короны» — позитивный, хотя и немного наивный роман о силе любви и дружбы, преодолевающих любые преграды. И с этой точки зрения он даже неплох.

Хотя сюжет романа развивается довольно быстро, основной фокус здесь на двух главных героинях и эволюции их взглядов и поведения. Книга создана в тандеме двумя писательницами, которые писали главы каждая за своего персонажа, благодаря чему Роза и Рен действительно ощущаются как отдельные личности с разным характером и мотивацией. Проходя различные испытания, девушки меняются и становятся ближе друг к другу, и это выглядит убедительно, хотя и происходит слишком быстро. Но роман так и не даёт ответа на вопрос о том, может ли сестринская любовь стать прочным фундаментом для альянса, особенно если сестры, по сути, совсем не знают друг друга. Это интересная тема для продолжения истории.

Важным элементом романтического фэнтези служит правдоподобие любовных линий и химия между персонажами. В «Двух коронах» у каждой близняшки есть собственный романтический интерес, в обеих историях чувствуется напряжение и поступательная динамика. Несмотря на симпатию, что называется, с первого взгляда, девушки не сразу бросаются в объятия избранников, их чувства крепнут постепенно, пока пары начинают общаться и переживают совместные испытания. При

## Слово творцов

Самое прекрасное в написании книги вместе с лучшей подругой — это обсуждение идей. Мы начали сразу добавлять наши лучшие мысли в виртуальный котёл, из которого вышел первый черновик «Двух корон». Мы обе любим романтические комедии, эпические сюжеты и истории о сестринстве. Мы хотели, чтобы в книге были остроумные перепалки, саркастичные лучшие друзья, глупый флирт и много шалостей. Затем мы добавили сногшибательных возлюбленных, магию, ведьм, королевских особ и, конечно, милое животное-компаньона...

этом одна из линий, построенная по тропу «из врагов в любовники», вызывает этические вопросы. Увлечённость жертвы своим похитителем ещё фактически на этапе похищения — скорее иллюстрация стокгольмского синдрома, который не должен быть началом крепких отношений.

Несмотря на проработанность характеров героинь и высокий темп повествования, роман страдает от некоторых недостатков, свойственных янг-эдалт-фэнтези. Так, мир «Двух корон» весьма фрагментарен и не складывается в единую картину. Хотя в ходе похищения Розу везут через множество локаций — пустыни, пещеры и леса, это просто смена декораций, которая не даёт представление о размере королевства и числе его обитателей. Трогательная легенда о падении королевства ведьм от меча Защитника людей хотя и связана с судьбой сестёр-близнецов, но её недостаточно для понимания истории континента и для того, чтобы возникла тоска по золотому веку правления последней королевы-ведьмы. Причины противостояния ведьм и людей слишком поверхностны и очевидны. Отчасти это объясняется тем, что читатель видит ситуацию глазами героинь, которые сами многого не знают, но это можно было бы решить более элегантно. Наконец, финал романа написан как будто отдельно от основного повествования — он яркий и динамичный, но ему недостаёт внутренней логики, из-за чего появление некоторых персонажей и исход битвы можно объяснить лишь «богом из машины» и чистой случайностью.

**Итог:** если закрыть глаза на кое-какие логические нестыковки и толком не прописанный мир (что в ромфанте не главное), от истории вполне можно получить удовольствие.



Текст: Борис Невский



Richard Swan

The Justice of Kings

Роман

Жанр: детективное фэнтези

Выход оригинала: 2022

Художник: В. Аникин

Переводчик: В. Юрасова

Издательство: «Эксмо:

Fanzon», 2023

Серия: «Fanzon. Наш выбор»

Возрастной рейтинг: 16+

512 с., 6000 экз.

«Империя Волка», часть 1

Похоже на:

- Эллис Питерс, цикл о брате Кадфаэле
- Рэндалл Гаррет, цикл «Лорд Дарси»



Стоит ли читать

Если нравятся детективные истории с упором на юридические процедуры, да ещё с щепоткой магии, то вполне.

## УДАЧНО

- запутанный сюжет с подковёрными интригами
- расследование с упором на юридические процедуры
- атмосфера реалистичного средневековья

## НЕУДАЧНО

- странное поведение героев
- логические нестыковки

7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Ричард Суон

## Правосудие королей

Империя Волка существует уже полвека и, кажется, находится на подъёме. Её Легионы несокрушимы в битве, её Император решителен и мудр, её законы точны и справедливы. Последнее особенно важно, и неспроста именно Орден магистратов, чьи эмиссары, называемые Правосудием, словом и делом блюдут законы империи, имеет столь большое влияние. Но внезапно империя пошатнулась, и её падение началось в далёкой провинции, где сэр Конрад Вонвальт, Правосудие из Ордена магистратов, сначала неправильно оценил дело о ереси в деревушке Рилл, а потом глубоко увяз, расследовав убийство жены провинциального аристократа.

Дебютный роман Ричарда Суона критики называли «новым словом» в современном фэнтези — захватывающей историей о законе, войне, морали и справедливости. И вот роман вышел на русском — к сожалению, в очередной раз приходится убеждаться, что мнение западных читателей и критиков далеко не абсолют.

Нет, на самом деле «Правосудие королей» — достойная книга. С увлекательным сюжетом, качественно написанная (и переведённая), с немалым вниманием к моральным проблемам, вполне актуальным и для нашей реальности, с достоверно проработанным псевдоисторическим антуражем. Однако... «новое слово»? Да бросьте...

Пожалуй, ключевой недостаток книги — её герои. Рассказ ведётся от лица Хелены Седанки, секретаря-ассистента сэра Конрада. Причём построен этот рассказ по принципу «постфактум», словно Хелена записывает воспоминания или просто прокручивает в голове важные события, которым была свидетельницей. Приём достаточно оригинальный, хоть и не уникальный — нечто подобное было у Робин Хобб в истории королевского убийцы. И вот здесь под повествование заложена неочевидная мина. У Хобб о событиях прошлого вспоминал протагонист Фитц, а вот

Хелена хоть и важный элемент происхождения, но далеко не главный. Движущая сила сюжета — сэр Конрад Вонвальт, и Хелена (а значит, и читатель) просто не может знать, почему Правосудие принимает те или иные важные решения. Из-за этого возникает диссонанс — Хелена и все остальные без конца твердят, что сэр Конрад чуть ли не гений. Но тогда почему он совершает нелепые поступки и настаивает на своих заблуждениях? Нет ответа.

Ещё хуже дело с самой Хеленой. Обычно, когда повествование ведётся от первого лица, у читателя невольно возникает симпатия к человеку, чей внутренний мир выворачивается перед ним наизнанку. Однако Хелена скорее вызывает раздражение. Она совсем незрелая, и совершенно непонятно, что такого особенного увидел в ней Вонвальт. Кстати, здесь налицо психологический авторский просчёт. Помиравшая с голода сирота, которую спас могущественный человек, ставший её наставником, — да если у неё в голове не опилки, то она костями ляжет, чтобы добиться успеха и обеспечить своё будущее. Тогда с чего Хелена воротит нос от своего благодетеля? То ей не нравится, это... Нет, если бы она была аристократкой, тогда понятно, но это же средневековье, где у безродного простолюдина не так уж много шансов!

Остальные персонажи, включая Бресинджера, давнего сподвижника сэра Конрада, — просто функции, не более. Из-за таких героев на бурные события, показанные в романе, в общем-то, плевать. Убийство, заговор, религиозные и политические козни, кризис в государстве — ну их.

Впрочем, сюжет у книги довольно закономерный, и если хочется чего-то умеренно загадочного в фэнтезийном антураже, то роман вполне подходит. В своей детективной части, да и по общей схеме построения он отчасти напоминает книги Эллис Питерс о брате Кадфаэле, который раскрывал убийства в декорациях средневековой Англии. Правда, монах из Шрусбери и его постоянный помощник, шериф Хью Берингар, всё-таки гораздо симпатичнее протагонистов Суона.

**Итог:** любопытный фэнтезийный детектив в духе юридического процедурала, который имел все шансы действительно стать открытием. Но одного сюжета мало, нужны ещё и герои, которым хотелось бы сопереживать. Увы, таковых сюда не завезли...

### Об авторе

Британец Ричард Суон — профессиональный юрист, изучавший право в Манчестерском университете. С 2011 года адвокат, специалист по урегулированию коммерческих споров.

Автор трилогии космооперы «Искусство войны», которая публиковалась только в электронном виде. «Правосудие королей» — первый роман Суона, вышедший в печати. Вторая часть трилогии появится в нынешнем году.



Текст: Галина Бельтюкова



Lynette Noni

The Gilded Cage

Роман

Жанр: юношеское фэнтези

Выход оригинала: 2021

Художник: Джим Тирни

Переводчик: И. Куралесина

Издательство: Эксмо, 2023

Серия: «Тюремный лекарь. Бестселлер Линетт Нони»

Возрастной рейтинг: 16+

416 с., 6000 экз.

«Тюремный лекарь», часть 2

Похоже на:

- Сара Дж. Маас «Стеклянный трон»
- мультсериал «Аватар: Легенда об Аанге» (2005–2008)

Стоит ли читать

?

Да, если вам понравился первый том цикла и если вы цените в фэнтези конфликт между долгом и чувствами.

УДАЧНО

- расширение и эскалация конфликта
- неожиданные повороты

НЕУДАЧНО

- слишком положительный протагонист
- медленное развитие сюжета

7

ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО

# Линетт Нони Золотая клетка

Целительница Кива спаслась из самой опасной тюрьмы королевства, но это не принесло ей облегчения. Девушка близка к своей цели — отомстить королевской семье, но чем больше она узнаёт её членов, тем сложнее желать им смерти. Кива должна выбрать сторону, но любой из вариантов причинит боль близким для неё людям, а промедление может привести к тому, что тайны её прошлого будут раскрыты. И результат этого непредсказуем.

Довольно часто в фэнтези-трилогиях второй том оказывается слабее остальных, не зря придумано выражение «проклятье второй книги». На первый взгляд кажется, что «Золотая клетка» не избежала этой участи — основной сюжет в книге почти не движется и мир не становится объёмнее, слишком много внимания уделяется переживаниям героини, промежуточный финал довольно предсказуем. Но при этом по накалу второй роман не уступает первому, а в отдельных аспектах — с точки зрения раскрытия персонажей и психологизма — даже его превосходит.

В «Мятежной королеве» действие развернулось в тюрьме для особо опасных преступников — замкнутом месте, где заключённых подавляют физически и морально и где любая ошибка может стоить жизни. В «Золотой клетке» Кива не просто выходит на свободу, она живёт в окружении друзей в королевском дворце. У неё есть всё, о чём она мечтала в детстве, включая возможность поступить в королевскую академию лекарей. Но в столице Кива находится в ещё большей изоляции и подвергается ещё большему риску, чем в тюрьме, ведь она хочет свергнуть правящую династию, чтобы отомстить за своих умерших родителей, и помочь мятежникам захватить власть. Писательнице удалось передать эмоциональное напряжение героини и постоянный диссонанс между её внешней свободой и внутренним бременем решения, в правильности которого она начинает сомневаться. Параллели очевидны и с точки зрения локации: Кива по-прежнему большую часть времени проводит в замкнутом месте и вынуждена скрываться

Кива не знала, сколько так продолжалось. Земля, огонь, воздух и вода метались по пещере так, как она и представить себе раньше не могла. Кинжалами летели ледяные осколки, разверзлась под ногами Джарена пропасть, нёсся огненный всадник на огненной лошади, из-за которого Джарен едва не упал в реку...

от сопровождающих при редких вылазках за его пределы.

Если в первом томе фокус был на прохождении опасных испытаний и расследовании причин таинственной болезни, то второй том посвящён психологическому раскрытию основных персонажей и проблеме семейных отношений. Не все герои получили должное внимание — например, любовный интерес Кивы изображён максимально шаблонно, а её воспитанник Типп — не более чем милая декорация. Но сама Кива и несколько второстепенных персонажей из противоборствующих лагерей правящей династии и заговорщиков получились живыми и глубокими благодаря продуманной предыстории и моментам эмоционального сближения. Впрочем, иногда автор заходит слишком далеко в попытке вызвать сочувствие к своим героям — описывать в положительном ключе изнурительные ежедневные тренировки, в ходе которых Киву неоднократно рвёт, было явно лишним. Но в целом, благодаря тому что в романе показаны мотивы, мелкие психологические особенности персонажей и их уязвимость, читатель к ним привязывается, а значит, можно сказать, что автор нашла нужное решение.

Но самым большим плюсом книги служит линия воссоединения Кивы с её семьёй после десяти лет разлуки. За это время и она, и её родственники сильно изменились и обзавелись разными интересами, причём герои связаны общей тайной и одной целью, перешедшей к ним по праву рождения. Постоянные метания Кивы между семьёй и новыми друзьями, невозможность объективно оценить действия близких из-за желания верить в лучшее трогают и где-то даже вызывают чувство узнавания — ведь у каждого человека есть или были сложности во взаимопонимании с семьёй. Судя по завершению «Золотой клетки», эта тема будет важна и в следующем томе, но Киве придётся перейти от слов к действиям, оставив сожаления и сомнения.

**Итог:** неплохое продолжение истории о талантливой целительнице, замешанной в мятеже против правящей династии. Несмотря на некоторую предсказуемость, автору удалось сохранить интерес к истории, в основном благодаря харизматичным персонажам и моральным дилеммам.



# Менна ван Прааг Сёстры Гримм

Голди, Беа, Лиана и Скарлетт совсем не похожи друг на друга и принадлежат к разным слоям общества. Однако они сёстры по отцу, причём Вильгельм Гримм не совсем человек. Согласно его замыслу, в день своего 18-летия девушкам предстоит встретиться в магическом Навечье, чтобы пройти особое испытание и выбрать свою судьбу...

С первых строк роман Менны ван Прааг предъявляет свою изюминку или недостаток (кому как) — акцент на насилии и девиантном поведении всех сортов.

Вот самая первая глава, где героиней выступает Голди: домогательства противного управляющего отелем плавно переходят в описание обворовывания постояльцев. То, чему Голди противится, её сестра Беа использует запросто, а ещё шляется по сомнительным местам и постоянно ругается на все лады. Третья сестра, Лиана, проводит дни в бесконечной депрессии из-за неудавшейся спортивной карьеры. Столкнувшись с финансовыми трудностями, девушка отказывается выполнять даже простейшую работу и мечтает о браке по расчёту. Четвёртая сестра Скарлетт ведёт вроде бы обычную жизнь и ухаживает за больной бабушкой. Однако, разозлившись на бросившую её мать, Скарлетт устраивает грандиозный пожар — а он уносит жизнь беспечной родительницы.

Естественно, у таких проблемных дочек папочка — уже настоящий злодей. Правда, какой-то совсем мутный. Так, условия «тёмной сделки», которую он предлагает дочерям, как и её цель, совершенно непонятны. Что за зло предлагает выбрать Вильгельм? Каков смысл его существования, к чему этот самоубийственный конкурс среди потомков? Есть, правда, очень неясный намёк на то, что, возможно, срамливая своих дочек, Гримм выбирает лучшую с его точки зрения, чтобы продолжить род путём инцеста.

И конечно, совершенно непонятно, зачем автору понадобилось глумиться над

## Голова Кромвеля

Автор «Сестёр Гримм» не зря выбрала местом действия мрачной истории Кембридж: разумеется, старинный знаменитый университет не может обойтись без собственных жутковатых легенд. Если верить одной из них, по ночам там летает призрак Оливера Кромвеля. Точнее, пугает полуночников одна только его призрачная голова, захороненная в местной часовне, — ведь тело лорда-протектора в своё время вытащили из могилы и обезглавили. Так Кромвель разгоняет поздние посиделки студентов, мешающие хорошей учёбе.

Вильгельмом Гриммом, давая имя заслуженного филолога и сказочника похабному дьяволоподобному существу.

В общем, очевидно, что проблем в книге немало. Впрочем, нельзя сказать, что роман состоит лишь из одних недостатков. Одна из приманок книги — образ Навечья, вечно полуночного и холодного пространства с сюрреалистическими законами. К сожалению, самого Навечья в тексте не так уж и много, но даже то, что описала автор, временами просто завораживает. Эх, такой сеттинг, да для по-настоящему увлекательного сюжета!..

Второй сильный элемент — проникнутый духом прошлого Кембридж, очевидно любимый писательницей (она провела в этом городе и расположенном там университете изрядную часть своей жизни). Старинные здания и парки великолепно сочетаются с волшебным миром и пробуждают желание вслед за персонажами отыскать в себе магические силы, отбросить в сторону все современные проблемы и отправиться в путешествие, чтобы вживую увидеть колоритный город.

Что ж, Менна ван Прааг придумала занятную вселенную со множеством атмосферных локаций. Ей бы ещё интересные сюжеты и занятных персонажей создавать научиться...

**Итог:** довольно неуклюжая притча о балансе «бобра и осла», так и не приводящая ни к какому внятному выводу. Больше всего роман напоминает тёмный вариант популярных некогда W. I. T. C. H. («Чародеек»), только для подростков поклонников. Вернее, подростков и ударившихся во все тяжкие.

Текст: Евгения Юрова



**Menna Van Praag**

The Sisters Grimm

**Роман**

**Жанр:** юношеское тёмное фэнтези

**Выход оригинала:** 2020

**Переводчик:** Е. Татищева

**Издательства:** «Эксмо», Like Book, 2022

**Серия:** «Young adult. Сказочная фантастика»

**Возрастной рейтинг:** 18+

**«Сёстры Гримм», часть 1**  
**416 с., 3000 экз.**

**Похоже на:**

- телесериал «Леденящие душу приключения Сабрины» (2018–2019)
- Гвендолин Клэр «Чернила, железо и стекло»



**Стоит ли читать**

Отлично описанные колоритные декорации, невнятный сюжет и неприятные герои — решайте сами.

**УДАЧНО**

- сюрреалистический параллельный мир
- уютная атмосфера Кембриджа

**НЕУДАЧНО**

- сомнительный моральный облик героинь
- сюжетные нестыковки

**5**

**ОЦЕНКА «МФ»**  
**средне**

Мы все чувствуем, что тьма близка. Она есть во всех нас, но никому из нас не досталось её слишком уж много. Однако её и немало. Она есть, но мы не прибегаем к ней. Вернее, прибегаем, но только иногда, тогда, когда необходимо или когда мы не можем её управлять. Мы умеренны, и ничего ужасного при этом не происходит. Во всяком случае, не происходило пока.

Голди



Текст: Евгения Юрова



Vanessa Len

Only a Monster

Роман

Жанр: юношеская

хронофантастика

Выход оригинала: 2022

Переводчик: О. Бурдова

Издательство: «Эксмо», 2022

Серия: «Тёмная романтика

Ванессы Лен»

Возрастной рейтинг: 16+

432 с., 7000 экз.

«Монстры», часть 1

Похоже на:

- Керстин Гир, цикл «Таймлесс»
- Марисса Мейер «Отступники»

## Стоит ли читать



От нечего делать — вполне. Хотя есть немало других книг, куда лучше раскрывающих темы хронопутешествий и изнанки обычной жизни.

## УДАЧНО

- уютные описания секретных закоулков Лондона
- динамичный сюжет

## НЕУДАЧНО

- обилие штампов
- примитивные персонажи

6

ОЦЕНКА «МФ»  
НЕПЛОХОВанесса Лен  
Только  
монстр

Джоанна Хант, девушка шестнадцати лет, мирно живёт с бабушкой, отцом и ещё горсткой эксцентричной родни, пока не открывает в себе дар перемещения во времени. Выясняется, что в одном только Лондоне базируются двенадцать древних родов, прыгающих по эпохам в своё удовольствие. Но вечно это продолжаться не может: из-за оплошности девушки практически все семейства изничтожены. Последствия Джоанне придётся исправлять самостоятельно — а точнее, на пару с отпрыском заклятых врагов Хантов, Аароном Оливером.

Первое, что следует уяснить, — никаких монстров здесь нет. Ни единого. Есть просто несколько семей, наследующих способность к хронопутешествиям, бонусом к которой идёт какой-нибудь мелкий трюк вроде хорошей памяти. Всё. Путешественники не превращаются в драконов, не отращивают щупальца, кровь не пьют, как можно подумать, прочитав название и синопсис, даже не используют свой дар в каких-либо благих или злых целях — они всего-навсего развлекаются и обогащаются, скитаясь по временам и континентам. Образ «героя», всячески склоняемый в разговорах об истребителе «монстров», тоже малопонятен: речь скорее о маньяке-убийце, который по некой мутной причине охотится за хронопутешественниками.

Зато антураж у истории занятный. Понятное дело, многовековое сообщество не могло не обзавестись собственными секретными гостиницами, ресторанами и рынками сбыта утащенного из других эпох. Естественным образом возникли традиции, символы, даже что-то вроде талисманов — вóроны или лисы. Особенно запоминается почта с отсортированными по десятилетиям конвертами, датировка которых простирается на многие годы после нашего времени. В общем, при должном старании на этом материале можно было бы построить довольно занимательный роман.

Однако по-настоящему захватывающей истории нужны яркие персонажи. Увы, «Только монстр» особо похвастать этим не может: ни колоритных характеров, ни блестящего интеллекта, ни оригинального остроумия у них не наблюдается. Джоанна и Аарон, а вслед за ними все остальные бесконечно повторяют одни и те же рассуждения, препираются из-за ерунды и долго удивляются очевидным, казалось бы, вещам — а вот

## Об авторе

Ванесса Лен — австралийская писательница китайско-малайзийского и мальтийского происхождения. Окончила писательские курсы «Кларион» в Сан-Диего (США), ныне живёт в Мельбурне и сочиняет финальный том своей дебютной трилогии (вторая часть уже написана и выйдет летом нынешнего года).

действительно необычные события воспринимают как должное. Скажем, Джоанна подозрительно быстро принимает правила «монстров», хотя буквально сутки тому назад знать не знала об их существовании. Впрочем, тут же описаны её воспоминания о подозрительных происшествиих в прошлом, после которых не догадаться о какой-то чертовщине мог лишь человек с большими проблемами. Вероятно, девушка просто хлопала ушами, игнорируя всё, что не вписывалось в её картину мира, а может, дело в своеобразной авторской логике, точнее, её отсутствии.

Остальные действующие лица эволюционируют либо никак, либо предсказуемо: заносчивый юный богачей очеловечивается, наивная трусишка преисполняется храбрости и ответственности, а беспринципная хулиганка мудреет. В то же время подаются эти банальные изменения как величайшее откровение. Пожалуй, главная достойная мораль здесь — подчёркивание важности семейных связей и дружбы, без которых у Джоанны не было бы ни мотивации, ни возможности добиться цели.

Из плюсов стоит отметить довольно динамичный сюжет с разнообразными хитросплетениями, хоть они и шаблонные. Похождения протагонистов можно чётко разделить на этапы с затасканными названиями: «неудавшееся свидание», «сражение в особняке», «миссия на чёрном рынке», «Король монстров», «Дворец короля монстров» и так далее. В общем, штампов всё же многовато. Например, финал словно позаимствован автором из какого-нибудь детского приключенческого фильма — проникновенный диалог с антагонистом и солнечные лучи на лице героини.

Впрочем, роман вряд ли можно отнести к литературе для детей — слишком уж он жестокий и кровавый.

**Итог:** интересная, хоть и не новая задумка, довольно увлекательный сюжет, колоритный антураж, динамичный экшен — с одной стороны. Примитивные персонажи, простенькая мораль, обилие шаблонов и клише — с другой. На выходе — крепкий, середнячковый янг-эдалт с несколько мутноватой целевой аудиторией: для детей слишком мрачно, для юношества слишком пафосно и однобоко.



# Роберт Джордан, Тереза Паттерсон Колесо Времени. Иллюстрированная энциклопедия

Роберт Джордан создал один из самых масштабных и проработанных авторских миров в истории жанра фэнтези. Автор тщательно прописал географию и историю своей вселенной, политику и культуру множества государств, биографии сотен персонажей и оригинальную магическую систему. На страницах цикла всё это раскрывается перед читателями постепенно, а в энциклопедии информация не только сведена воедино, но и дополнена множеством деталей, которым не нашлось места в романах.

«Колесо Времени» начиналось так же, как и многие другие циклы, вдохновлённые «Властелином колец», — с того, что в глухой провинции появляется таинственная личность, и вскоре группа героев отправляется в долгое путешествие, которому суждено изменить судьбу мира. Однако довольно быстро Роберт Джордан продемонстрировал, что он не просто очередной эпигон Профессора, а автор, создающий неординарный и самобытный цикл. Неудивительно, что уже в 1997 году, задолго до финала цикла, увидела свет «Энциклопедия» по его вселенной.

Автором выступил не сам Джордан (в книге лишь несколько написанных им фрагментов), но он активно консультировал Терезу Паттерсон и делился с ней информацией, которой не было в романах. Поэтому большим достоинством книги можно назвать то, что в ней поклонники саги Джордана не только найдут собранные воедино сведения о мире, которые им уже знакомы, но и расширят свои знания о вселенной «Колеса Времени». Из энциклопедии можно почерпнуть многое и о населяющих вселенную Джордана народах, и о Единой Силе, и об Отродьях Тени. Пожалуй, наиболее любопытны главы, посвящённые прошлому мира — особенно Эпохе Легенд, — ведь они не только расширяют наши знания о сеттинге, но и дополняют истории романов.

Впрочем, стоит учитывать, что книга увидела свет задолго до финала цикла. Поэтому кое-какие подробности или секреты, которые читатели узнают из поздних книг, в «Энциклопедии» не отражены. Сам Джордан специально не раскрывал все свои задумки даже Терезе Паттерсон.

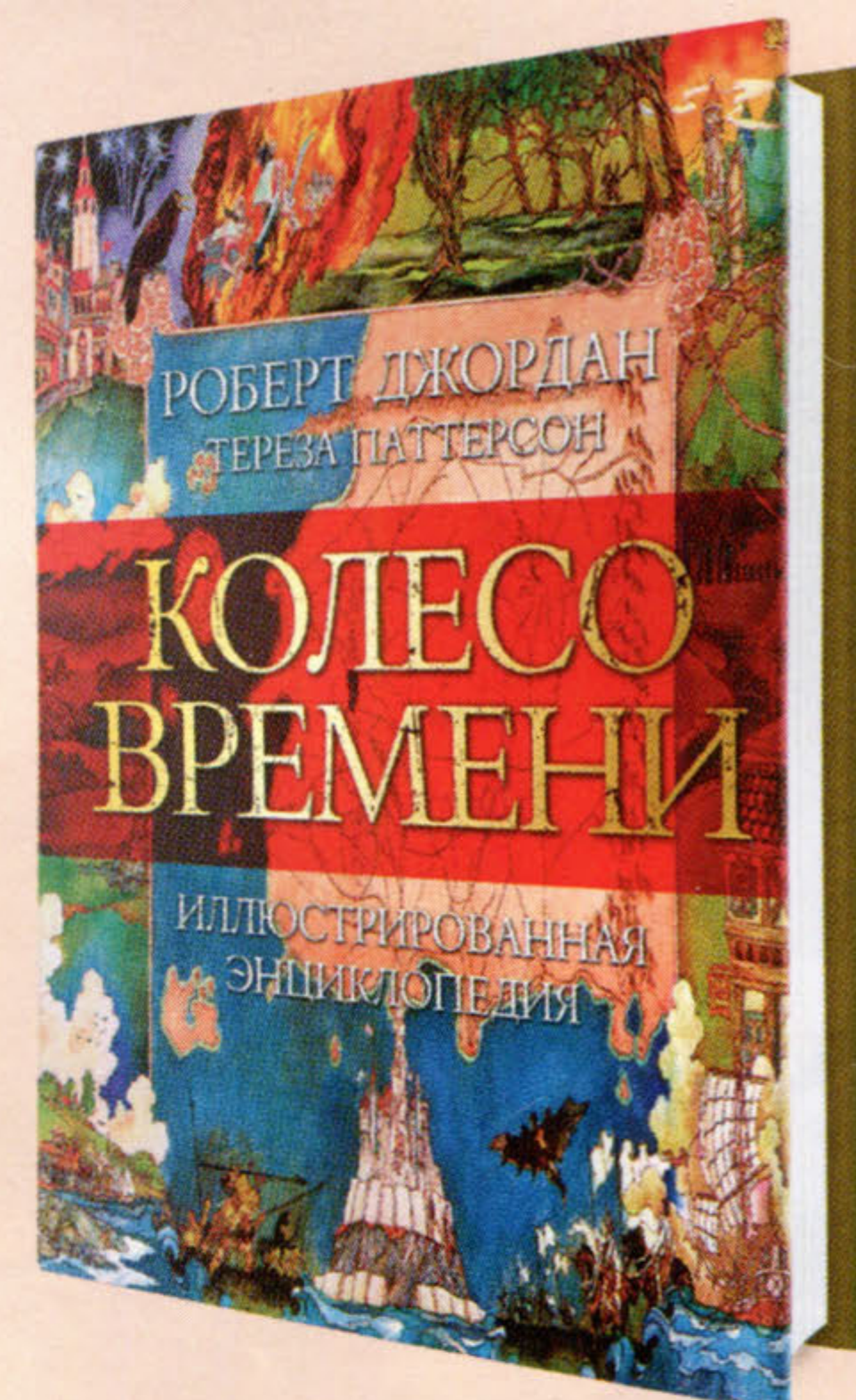
Книга стилизована под историческую хронику, а хроники подчас содержат ошибки и неточности. И Джордан считал вполне логичным то, что так будет и в его фэнтезийном мире.

Не стоит брать за «Энциклопедию» и тем, кто только начал знакомиться с «Колесом Времени». Даже если вселенная очень понравилась, велик риск нахвататься спойлеров (пусть и не о магистральном сюжете, а о странах и организациях, играющих в нём важную роль). На английском книга была опубликована в промежутке между выходом седьмого и восьмого романов цикла. И пожалуй, лучше всего открыть «Энциклопедию» примерно тогда, когда вы читаете эти романы. Скорее всего, раз вы добрались до них, то уже любите «Колесо Времени» и всерьёз погрузились в его мир, который в то же время таит в себе ещё немало тайн.

Если бы мы оценивали только текст «Энциклопедии», то с уверенностью назвали бы её отличной книгой для всех поклонников цикла. Но книга ещё и обильно иллюстрирована, однако большая часть картинок — за исключением артов для обложек и карт — оставляет желать много лучшего. Кажется, словно это фан-арты, нарисованные каким-то начинающим художником, а не рисунки для официального издания по популярнейшей фэнтезийной вселенной. Показательно, что сразу после выхода первого издания книги англоязычные фанаты прозвали её «Большой книгой с плохим искусством». Художник Тодд Камерон Гамильтон впоследствии заявлял, что изначально издательство заказало ему лишь небольшое количество чёрно-белых иллюстраций, а затем потребовало в те же сроки и за те же деньги куда больше полноцветных рисунков. Как бы то ни было, по визуалу «Энциклопедия» сильно проигрывает большинству подобных изданий, которые выходили на русском в последние годы.

**Итог:** впечатление от книги портят посредственные иллюстрации, но если вам важны прежде всего текст и возможность лучше узнать вселенную Роберта Джордана, то «Энциклопедия» вполне заслуживает вашего внимания.

Текст: Дмитрий Злотницкий



**Robert Jordan,  
Teresa Patterson**

The World of Robert  
Jordan's The Wheel of Time

**Путеводитель по миру**

**Выход оригинала:** 1997

**Переводчик:** Т. Велимеев

**Издательства:** «Азбука»,  
«Азбука-Аттикус», 2023

**Серия:** «Звёзды  
новой фэнтези»

**Возрастной рейтинг:** 12+  
**304 с., 5000 экз.**

**Похоже на:**

- Терри Пратчетт, Пол Кидби  
«Плоский мир.  
Воплощая легенду»
- Джордж Р. Р. Мартин,  
Элио М. Гарсиа-мл.,  
Линда Антонссон  
«Мир Льда и Пламени»



**Стоит ли  
читать**

Если вы любите не только историю, рассказанную Джорданом, но и его мир и хотите ещё глубже в него погрузиться, — вполне.

**УДАЧНО**

- рассказ об Эпохе Легенд
- стилизация под историческую хронику

**НЕУДАЧНО**

- слабые иллюстрации

**7**

**ОЦЕНКА «МФ»  
ДОСТОЙНО**





Национальный цифровой архив Польши

Текст: Ангелина Лисицина

# КУКОЛЬНЫЙ КЛЮЧ К СНОВИДЕНИЯМ

О кино и мультфильмах  
Владислава Старевича

«Эзоп XX века», гений кукольной анимации, сценарист, режиссёр, оператор, художник — художник мира, чьё наследие рады считать своим Россия, Польша, Литва, Франция, — Владислав Старевич мог стать вторым Диснеем, но предпочёл оставаться единственным и полноправным автором своих мультфильмов, снискав репутацию волшебника и затворника. Его творчество длиною в полвека воплощало дух авангарда и сказки. Вспомним, как создавался его таинственный мир.

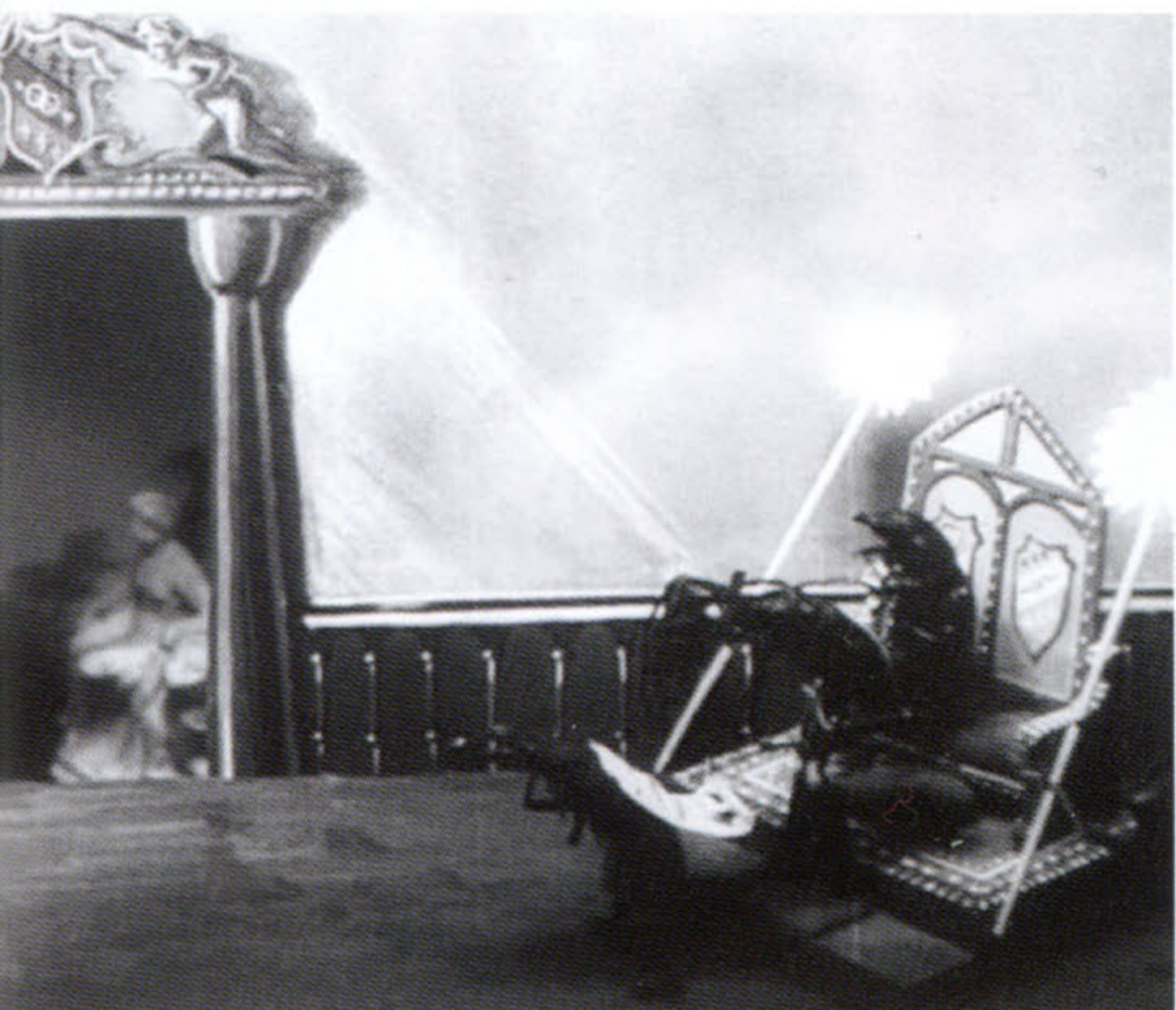


Владислава Старевича запомнили балагуром и богохульником, «маленьким, как гномик, и с добрыми глазами». Его родители были литовскими поляками из безземельной шляхты, отец участвовал в борьбе за независимость, но потом осел аптекарем в Москве, где Владек и родился 8 августа 1882 года. Мать вскоре умерла, и отец отправил мальчика в Ковно (ныне Каунас), где тот рос под присмотром любящих и талантливых родственников среди польских легенд и литовского фольклора, а в доме бродили прирученные птицы и всегда играла музыка. Он тоже музицировал, рисовал, ловил птиц, играл в куклы и мастерил волшебные фонари из подручных средств. Из гимназии же вылетел с волчьим билетом: когда все пошли в церковь, он пошёл пришивать бабочек, пополняя свою коллекцию (но в семье решили, что он пострадал за веру как истовый католик).

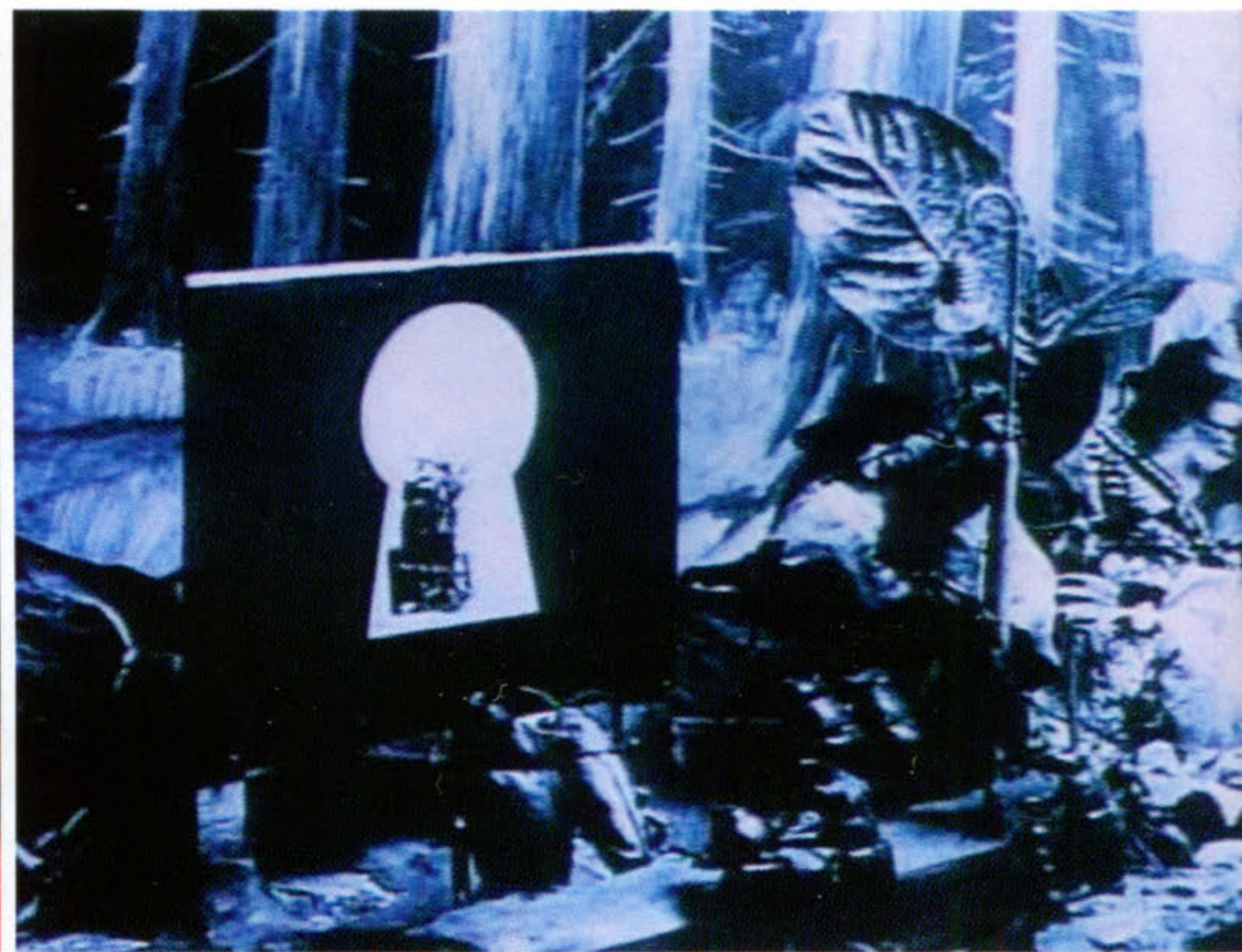
Доучился уже в Эстонии, добился аттестата участием в школьной самодеятельности. Потом играл в запрещённых домашних театрах, каждый год получал награды за маскарадные костюмы, рисовал карикатуры и подрабатывал как мог: препарировал насекомых и делал для ксёндза-капеллана рописи, где вечно норовил изобразить чёрта. Сотрудничал с этнографическим музеем, кое-как трудился чиновником в казначейской палате. Женился на немке Анне Циммерманн, сиротке, шившей шляпки.

А потом — то ли по совету музея, то ли по приглашению — уехал обратно в Москву. Кинопредприниматель Александр Ханжонков искал новые таланты, так что дал юноше на пробу старую камеру, несколько метров плёнки и немного времени. Когда испытательный срок закончился, началось невиданное кино.

Премьера «Прекрасной Люканиды» в Москве 8 апреля 1912 года — дата рождения мультипликации в Российской империи



Кузнечик в «Мести кинематографического оператора» показывает жукам свой разоблачительный фильм



## Рожки и крылышки

В 1912 году фабрика Ханжонкова представила новый фильм: «Прекрасная Люканида, или Борьба рогачей с усачами». Афиши гласили: все роли исполняют жуки! В средневековых замках расхаживали жуки-олени и жуки-усачи, в сапогах и с саблями, и разыгрывали сюжет в духе рыцарских романов. Прекрасная Люканида сбежала с графом Геросом от своего мужа Цервуса, и началась великая битва. Жуки произвели фурор и вмиг сделали Старевича известным. Ателье учёного-чародея, повелителя насекомых, заполнили бабочки всех видов и окрасов, стрекозы, цикады, муравьи — а их двойники покорили экраны.

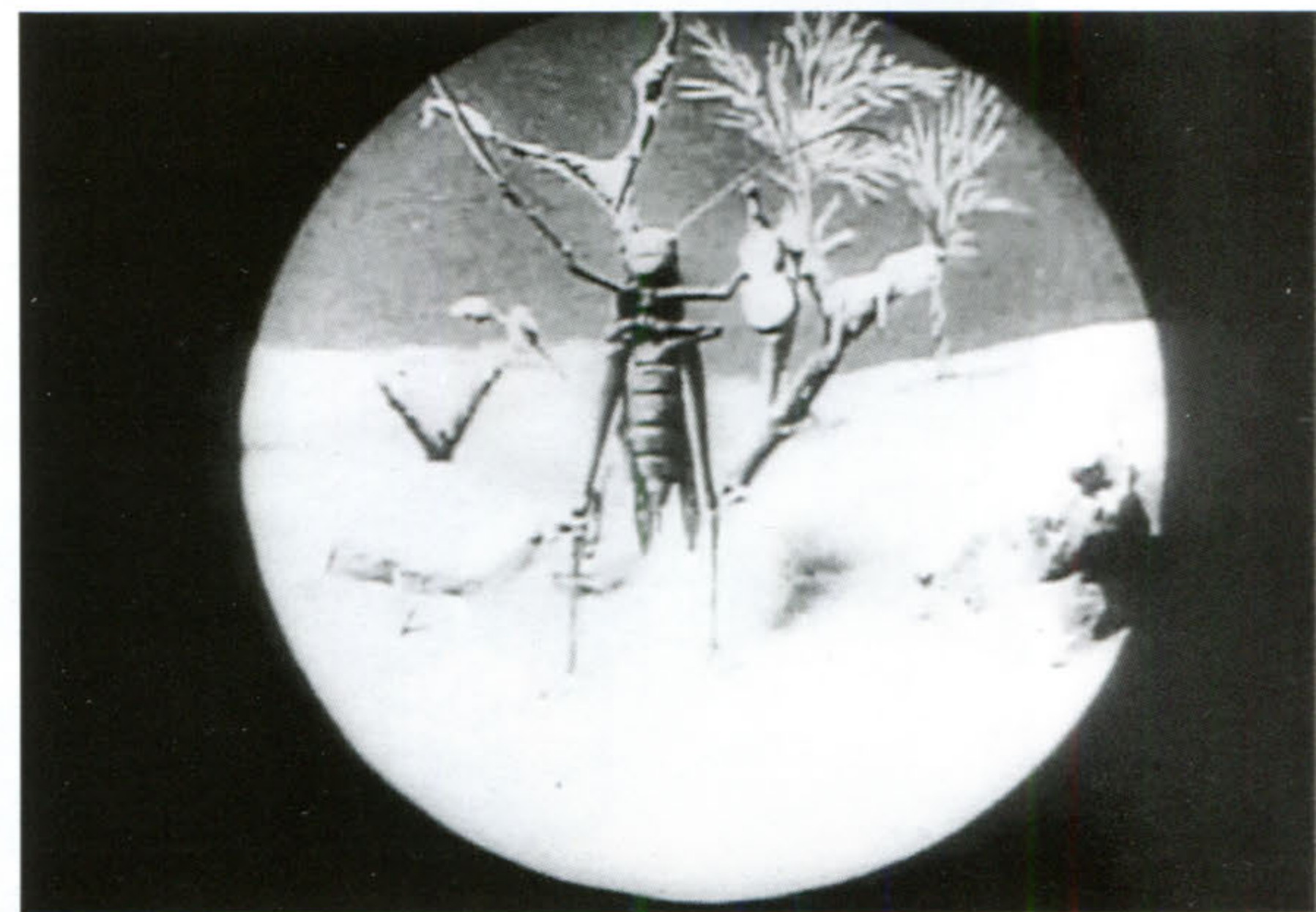
В «Весёлых сценках из жизни животных» жуки отдыхали в лесном ресторане, мухи-официантки в передничках разносили картины, бабочки кружили под ритмы музыки, исполняемой кузнечиками-музыкантами. В «Мести кинематографического оператора» семья Жуковых, художник Усачини, Стрекоза-танцовщица и Кузнечик с кинокамерой стали героями салонной драмы с адюльтером и разоблачением. Страсти разгорались до тех пор, пока не начался настоящий пожар на лесном киносеансе. А «Стрекоза и муравей» был поучительным, как басня, но таким нежным, что в мультфильм влюбился цесаревич Алексей, за что Старевич получил от царя золотой медальон с Пегасом.

Старевич с детства любил насекомых, их жужжащий и шуршащий мир, изучал его законы и формы. Получив камеру, он первым делом направил её на любимцев: личинку стрекозы, которая охотилась в ванночке среди водорослей, и жуков-олени, которые должны были схватиться в битве за самку. Чтобы удержать

стрекозу в кадре, её крылья он приклеил к стеклу. А жуки-олени никак не желали драться под ярким светом, так что пришлось изготовить муляжи и устроить битву на пластилиновом поле. Так из условности, из игры рождалась экранная правда.

В покадровой анимации Старевич не был первым. Эту технику уже открыли Сегундо де Шомон, Джеймс Стюарт Блэтон и другие первопроходцы мирового кино. Но он нашёл идеальных моделей. Многие поверили в живых жуков в «Люканиде», а кто-то даже подхватил легенду Ханжонкова, что «актёров» дрессировал гений-энтомолог профессор Лошкин. Старевич же запечатлевал — кадр за кадром, жест за жестом, по обороту ручки киноаппарата на микродвижение — муляжи с крылышками и усиками. Созданные им по образу и подобию, порой неотличимые от оригинала. Как писал Михаил Ямпольский, отсутствие мимики, бесстрастность делали фильмы Старевича двусмысленными, мерцающими на грани пародии

В «Стрекозе и муравье» играет цикада, что, возможно, отсылает к басне Жана де Лафонтена «Цикада и муравьи», а не к адаптации Крылова







Эпизод «Чёртик» сделан для фильма «Пьянство и его последствия» (1913), снятого для показа в Великий пост

и высокого искусства. Когда застывшая пластика оживала на экране, авантюра сближалась с абстракцией. А насекомые, фантастические существа, пробуждали фантазию.

## Чёртовы игры

В начале Первой мировой Старевич ушёл от Ханжонкова в Скобелевский комитет — организацию, отвечавшую за производство и прокат пропагандистских фильмов. Работа здесь давала отсрочку от мобилизации. У студии почти не было денег и мощностей, но Старевич поставил ряд фильмов, включая «Лилию Бельгии» и такие сатирические фарсы, как «Пасынок Марса», «Сказка про немецкого грозного вояку Гогель-Могеля и про чёрта Балбеса», «Как немец выдумал обезьяну», с участием марионеток и элементами феерий (вроде Бисмарка, пьющего пиво в облаках).

Первые марионетки Старевича тоже были почти лишены мимики, зато на экране вскоре стали играть актёры. В живом существе он видел прообраз куклы, в игрушке — живое существо. Так, в «Рождестве обитателей леса» (1913) святой Николай спустился с ёлки и отправлялся в лес, чтобы принести праздник жучкам, стрекозам, лягушкам. Малыши под ёлочкой открывали подарки и катались на коньках, пока дома в кровати спала куколка, лишь слегка потревоженная грёзой. А в «Лилии Бельгии» (1915) — анимационно-игровой притче о Бельгии, сломленной нашествием немцев, — с жуками бились фигурки из шишек, а душой мира становилась сама лилия, безмолвная и нежная, тронувшая сердце девочки.

На фабрике Ханжонкова (а затем в Скобелевском комитете и на фабрике «Русь») Старевич также работал художником и оператором, и его часто звали для разработки спецэффектов. Кроме того, до эмиграции он снимал собственные игровые фильмы и открыл множество способов соединить на экране иллюзию и реальность. Многие актёры не любили его за то, что он обращался с ними как с куклами. Но те, кто ему доверял, превращались на экране в невероятных существ: Весну, Купаву, Упыря, Черномора.

Его мировоззрение родилось будто из первого воспоминания о чёрных воронах на белом снегу за окном и деревянных попиках в рясах в саду рядом с домом. Из игр в куклы с теткой, из трюков скворца и тетерева, сороки-воровки и косули, прирученных бабушкой и дедушкой. Из тайного вечернего домашнего комедийства, из образов «волшебного



Для фильма «Рождество обитателей леса» Старевич впервые сделал куклу в форме человека

фонаря» и «туманных картин», мерцающих на белом кирпиче печки и в темноте мансарды. Старевич рос среди существ и масок, превращал людей в маски в своих шаржах и сам играл в центре воображаемого и осязаемого мира.

Говорят, он не был ни атеистом, ни богоборцем. Зато обожал чертей. Чёрт — лучшая кукла-актёр, обезьяна Бога. Чертовщина фотогенична, как сама фантазия, а киномир фантастичен, как святочная ночь, когда гуляют бесы. Взрослый Старевич, конечно, оживил того, кого юный Владек норовил ухватить за хвост, пока расписывал стены литовского костёла, и под кого отпускал бородку. Будь то пластилиновый чёртик, прыгающий в бутылку и всячески донимающий Ивана Мозжухина в «Пьянстве и его последствиях», или Чёрт, воплощённый самим Мозжухиным в «Ночи перед Рождеством».

В «Лилии Бельгии» играла дочь режиссёра и его будущая ассистентка Ирена







Старевич снимал «Ночь перед Рождеством» ночью при свете юпитеров и ртутных ламп

Но конечно, когда Старевич играл в своих фильмах, то чёртом, фавном, сатиром был он сам: в «Жителе необитаемого острова», в грибуазной зарисовке «Женщины курорта не боятся даже чёрта». Жорж Мельес, отец всех киноиллюзий, называл себя Мефистомельесом. А Старевич подписал свой последний заказ для ксёндза: MAGNUS PINCTOR DIABOLORUM («большой рисовальщик дьявола»).

Автошарж «Страшная месь Н. В. Гоголя за „Страшную месь“» (1913)



### Оптика гипноза

Старевич-режиссёр и Старевич-аниматор выросли из единой страсти — к движению и иллюзии. Ребёнком он вырезал для «туманных картин» фигурки из разноцветного мармелада, колышущиеся от дуновения ветра, и чуть не спалил дом, экспериментируя с огнём и лупой. Он же распознал в панцирях и крылышках потенциал души, часами снимая неподвижные фигуры, чтобы потом жужжание проектора и взгляд зрителей вернули им движение, жизнь. Он был бы Левшой от кино — но подкованная блоха Левши не танцевала, а взгляд чародея Старевича заставил её танцевать.

Он мыслил кинематографом: силуэты кружились в вальсе за спинками жуков, лес пускался в воображаемый пляс, а кузнечик-оператор искал свой собственный маленький киноглаз, подглядывая в замочные скважины и крутя колёсики в будке механика. Умиравшую цикаду покрывало время, холодное, как падающий снег. Страсть к трюку обеспечивала появление новых изобретений, чтобы пластилиновые черти, подлинные стихии и актёры сливались в единой фантасмагории.

Конечно, Старевич взялся экранизировать Гоголя. В «Страшной мести» оживали украинские легенды, гуляли колдуны и ведьмы. Души проходили сквозь стены, вокруг пана Данило разливалась тьма Днепра, восставали из могил упыри, над силуэтом Карпат возвышалась фигура рыцаря, в бездне мертвецы грызли мертвеца. К сожалению, фильм, за который Старевич получил титул Фауста, утрачен. От «Портрета» остался только фрагмент. Зато сохранилась «Ночь перед Рождеством», где в сусальных декорациях украинского села буйствовала святочная чертовщина.

Вырезать снег и мастерить сосульки пришлось всей съёмочной группе, зато Старевич действительно снимал ночь ночью, мир вокруг актёров проваливался во тьму, а Мозжухин-чёрт мог легко стащить с неба обжигающий лапы месяц.

Старевич с детства любил насекомых, их жужжащий и шуршащий мир, изучал его законы и формы

В войну и после революции Старевич продолжал снимать фантастические фильмы. «Руслана и Людмилу», где волшебница Наина превращалась в кошку, а Руслан сражался с огромной головой. «Снегурочку», где оживали цветы и деревья, а актриса Софья Гославская танцевала в небесах как настоящая Весна (для чего ей сначала пришлось крутиться перед камерой на дырявой кушетке). Дилогию «Пан Твардовский» — о реальном персонаже и легендарном герое польского фольклора, — где Старевич применил тридцатикратную экспозицию в сцене шабаша. И конечно, «Калиостро» — фильм, где он наконец вывел на экран своё альтер-эго: гипнотизёра.

Фильмы Старевича появлялись на фоне повального увлечения эзотерикой, спиритизмом, учением Елены Блаватской, модой на всё, что объединяло науку и декаданс. В 1918-м, когда вышел «Калиостро», Старевич снял почти без трюков полный мистики фильм «Масоны».





В основе «Калиостро» лежат мифы о Джузеппе Бальзамо — итальянском мистике, алхимике и авантюристе XVIII века. В год выхода фильма Алексей Толстой начал писать повесть «Граф Калиостро»

Но снимать становилось всё труднее, и Старевич с женой и дочерьми уехал к Ханжонкову в Ялту. Снял там «Иолу» по Ежи Жулавскому, «Вия», «Майскую ночь», а также свой последний фильм, «Стеллу Марис» — экранизацию «Звезды моря» Уильяма Джона Локка. В мечтах героини на волнах качался кружевной дворец и люди купались в облаках, как в море, — а потом сон закончился. Крым отбила Красная армия, в другой стране началось другое кино. Ханжонков уехал в Константинополь и забрал «Стеллу Марис», больше её никто не видел. Старевичи отправились в Италию, затем во Францию и увезли своих кукол с собой.

### Куклы с характером

Во Францию приехали многие эмигранты из бывшей Российской империи, и поначалу Старевич сотрудничал с ними, но вскоре стал работать один. Помогала ему семья: жена создавала костюмы для кукол, старшая

дочь Ирена писала сценарии, а младшая Янина под псевдонимом Нина Стар стала единственной девочкой в кукольном царстве.

Старевич смог запереться в маленькой вилле в Фонтене-су-Буа, пригороде Парижа, где и создал «весь Голливуд на одном столе»

В 1920 году он создал свой первый французский мультфильм «В лапах паука» (Dans les griffes de l'araignée), авантурную фантазию о Мухе, соблазненной Пауком-банкиром. Потом появились другие: «Свадьба Бабила-са» (Le mariage de Babylas) с куклой-обезьянкой, заводилой среди игрушек; «Пугало» (L'éprouvantail) с пьяным сторожем виноградника, обыгравшим в карты самого Вельзевула; «Лягушки, выпросившие короля» (Les Grenouilles qui Demandent un Roi), сатира по мотивам басни де Лафонтена, с глупыми земноводными, Богом-шутником и Цаплей-тираном. Теперь у каждой куклы было своё лицо. Старевич сделал тысячи масок и надевал их на марионетки,

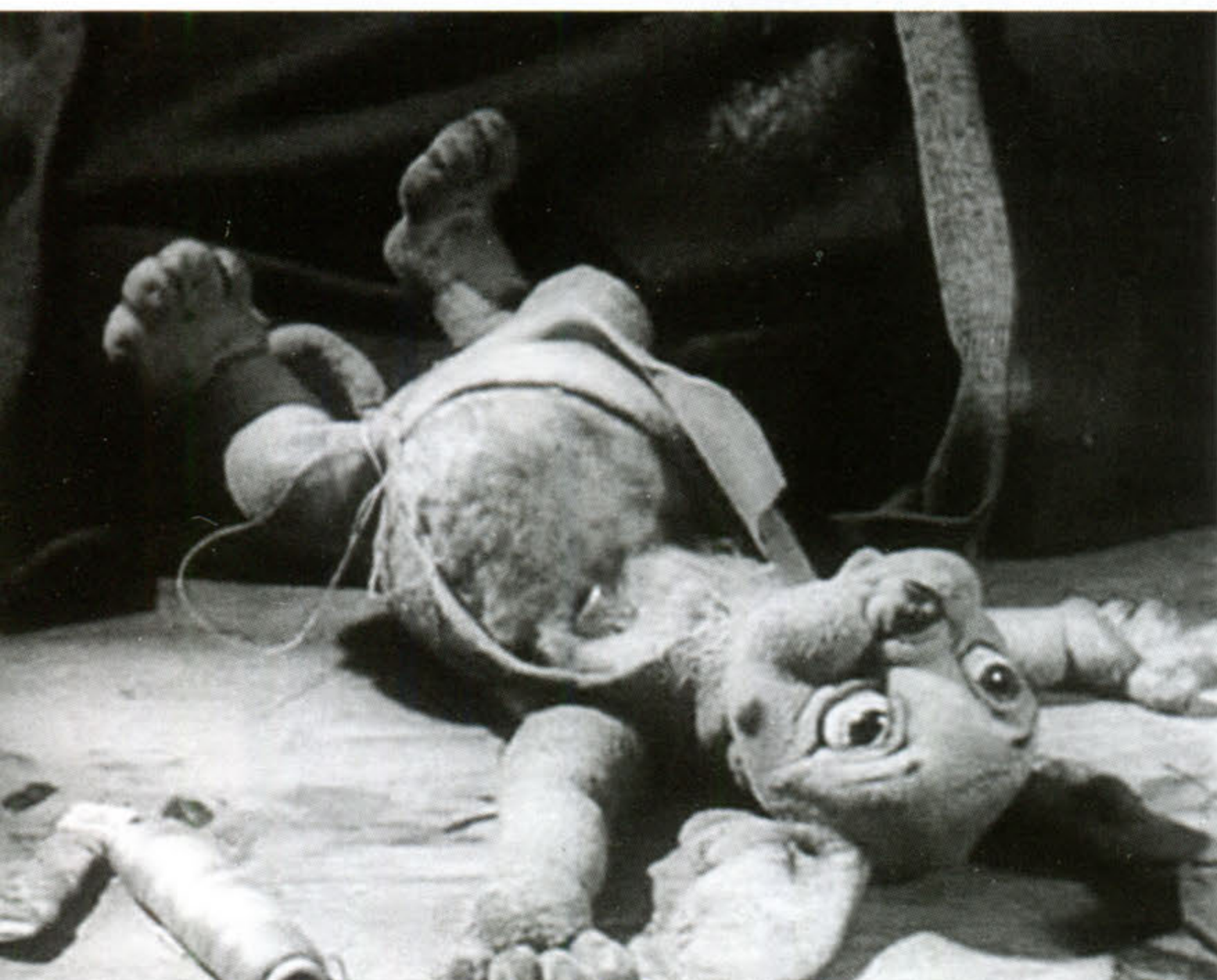
Щенок по кличке Фетиш так полюбился зрителям, что Старевич снял с ним несколько фильмов

Старевич использовал по 200 масок для марионеток второго плана и по 1500 для главных; в кадре Дерево в фильме «Волшебные часы»

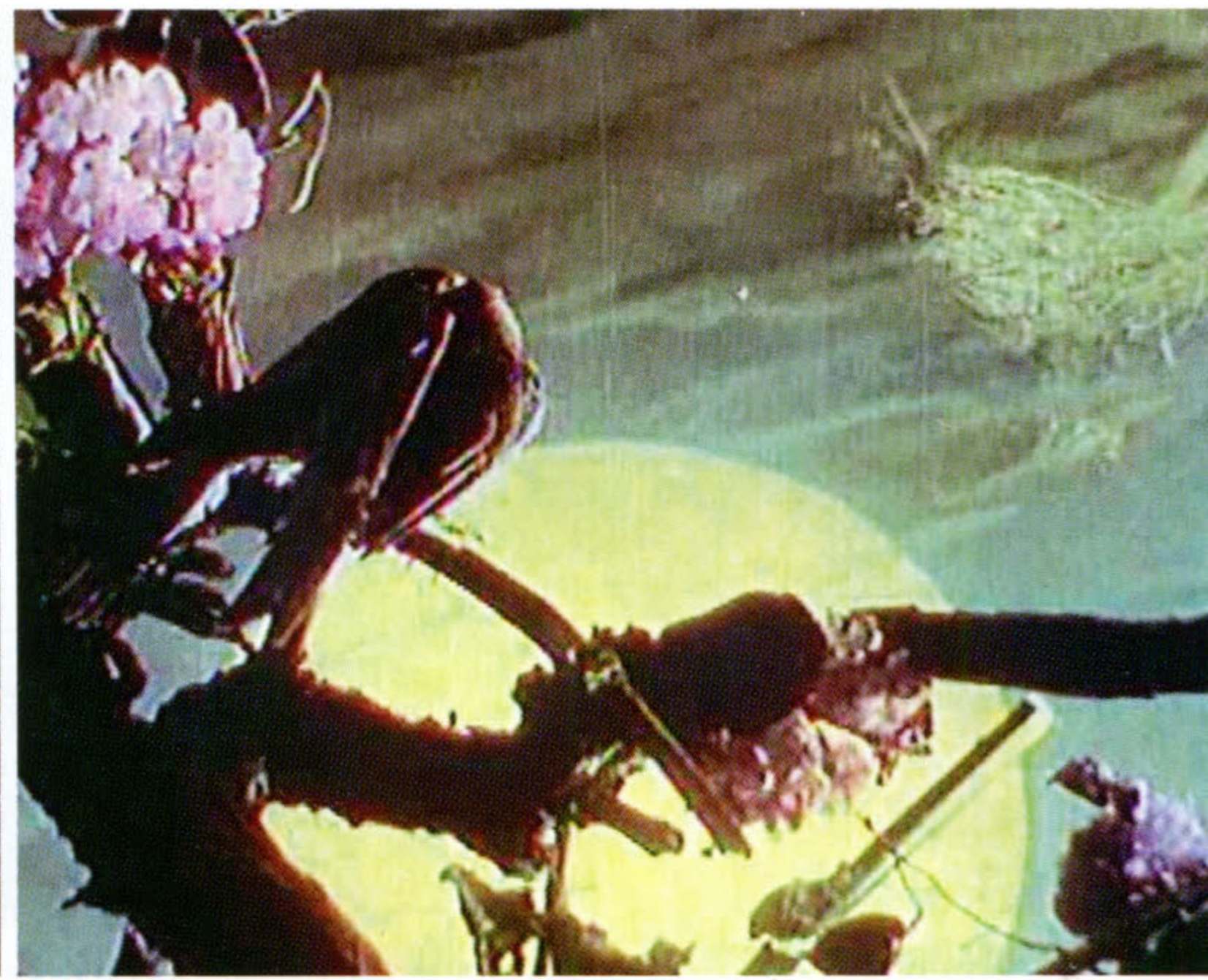
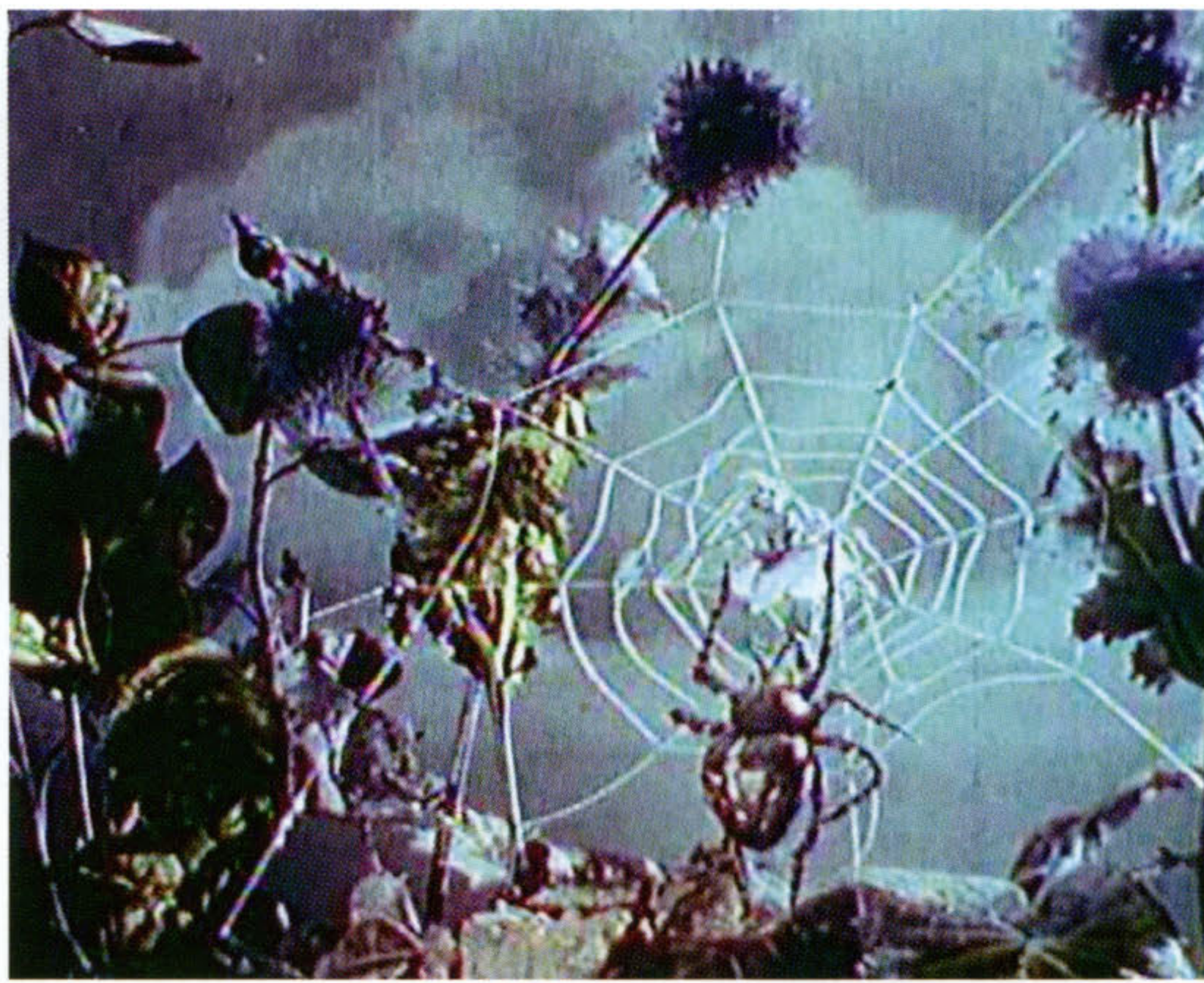
чтобы создавать нужные чувства. Актёр и игрушка стали целым, больше не требовалось снимать игровое кино.

Сказки Старевича больше не стремились ни к пародии, ни к абстракции. Мир населили крысы и коты, щенки и львы, рыцари, принцессы и оловянные солдатики, драконы и мандарины, консервные банки и воздушные шарики, скелеты и насекомые со странными лицами. Они оживали и сами — играли, меняя маски.

Нина Стар попадала в игрушечные царства как ребёнок-зритель, для которого Старевич и делал теперь свои картины. «Голос соловья» (La voix du rossignol) — мультфильм о девочке, что пожалела птичку в клетке и выпустила её на свободу, — был детской игрой, перетекающей в сон, а сон оказался правдивой сказкой. Соловей очаровал весь мир, и Старевич смог запереться в маленькой вилле в Фонтене-су-Буа, пригороде Парижа, где и создал «весь Голливуд на одном столе».







«Голос Соловья» получил мировую известность и был награждён в США как самая оригинальная короткометражка 1925 года

## Пока идут волшебные часы

В ранних мультфильмах Старевича у насекомых были свои маленькие крепости, парки, кабаре и отели, диваны и каминь, мастерские и кинотеатры, у трудолюбивых муравьёв — тележки, у жуков — пушки, а кузнечик разъезжал на мотоцикле с камерой. Детальность проработки каждого элемента, от миниатюрных скрипок до ландшафтов, казалась немыслимой. Однако мир — это не только сочетание вещей и не только гроты, замки, горы и пропасти. Мир — это логика, правила, связи. Ранние мультфильмы Старевича опирались на правила игрового, «человеческого», кино или же строились как аллегории.

Но его французские кукольные мультфильмы были сделаны по совершенно иным законам. В «Крысе сельской и крысе городской» (Le rat de ville et le rat des champs) крысы выступали на сцене, а на занавесе красовались рисунки кота; когда на кукольный мир напал живой

котёнок, рисунки тоже оживали, потому что перепуганные крыски путались в складках ткани. В «Старом льве» (Le Lion Devenu Vieux) заглавный герой тосковал под мелодию шарманки и видел миражи, кино о прошлом, мифические пустыни, где их с возлюбленной львицей несёт по небу летающий слон. В «Голосе соловья» птичка, угодив в мышеловку, сломала лежавшую на ней куколку — и потому оказалась игрушкой для девочки; но, став силуэтом у детской кровати, соловей сам увлёк ребёнка в сон, где сказочные метаморфозы поведдали его судьбу и вернули свободу.

Когда у кукол появились лица, глаза, то появился и взгляд. Появились свои страхи, мечты и сны — а следом и собственное «зазеркалье». В мультфильме «Фетиш-талисман» (Fétiche Mascotte) щенок, оживлённый слезой кукольницы, попадал в большой город, где разъезжали громадины-машины и ходили чудища-люди. Потом часы отбивали полночь и на улицах оживали консервы,

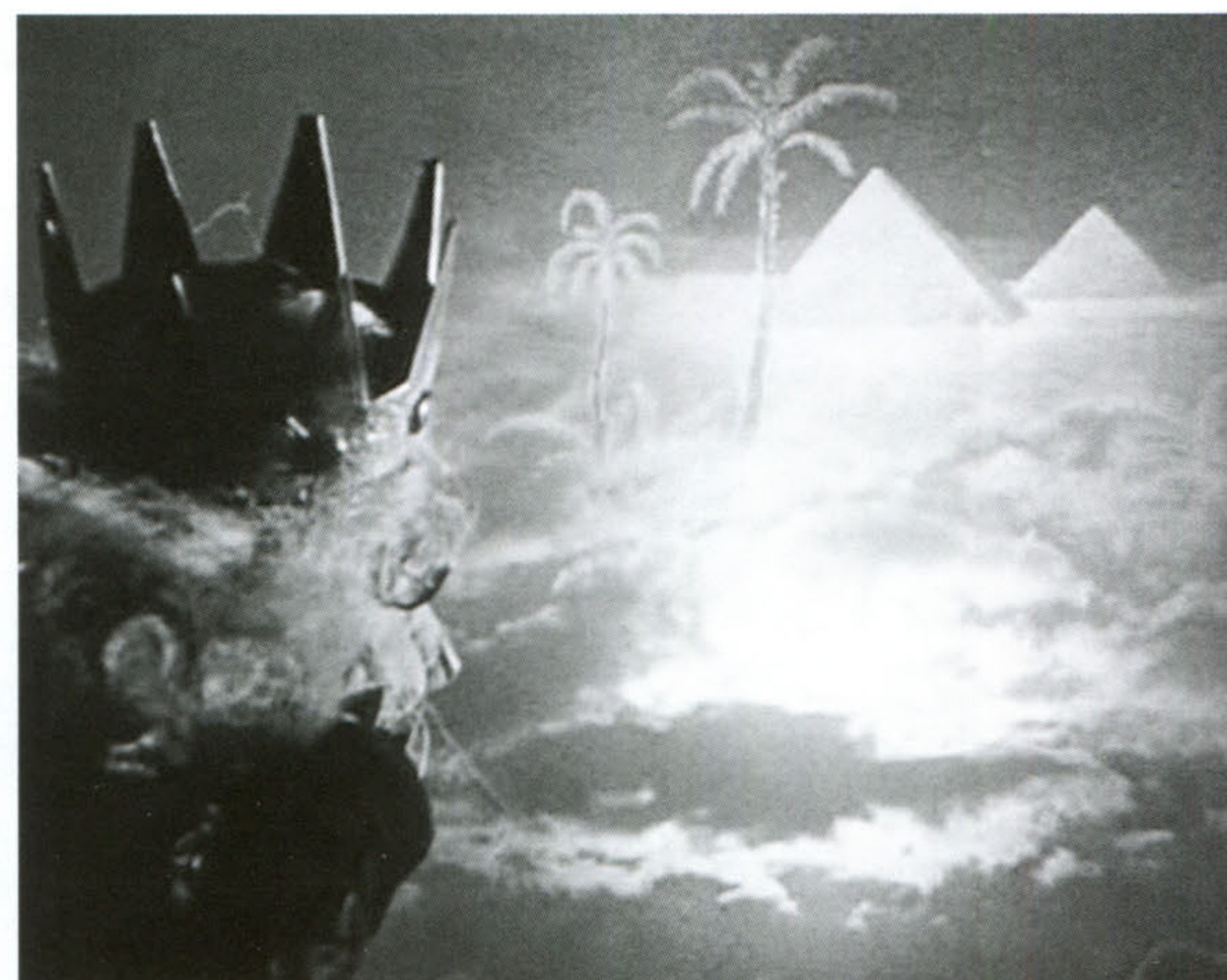
очистки, рыбные скелеты и всякий хлам; все слетались на шабаш. Правил балом Чёрт, и вся эта бесовская братия гналась за маленьким Фетишем. Только когда собачка возвращалась в каморку к мастерице с лимоном для её больного сына, в мире наступал рассвет.

Когда-то, ещё в Российской империи, Старевич так и не закончил своё «Путешествие на Луну». Зато во Франции он создал мультфильм «Волшебные часы» (L'horloge magique ou La petite fille qui voulait être princesse), где иначе рассказал, как устроено его кино: мастер создал часы, и их механизм управлял волшебным царством, где рыцарь отважно сражался со смертью; маленькая девочка остановила стрелки в самый тревожный момент — и время замерло, марионетки повесили головы, застыв на пике боя. Чтобы вновь запустить это кино, девочке пришлось самой отправиться в мир, за каждым кадром которого стоит волшебник со своими часами, отсчитывая 16 страстей в секунду.

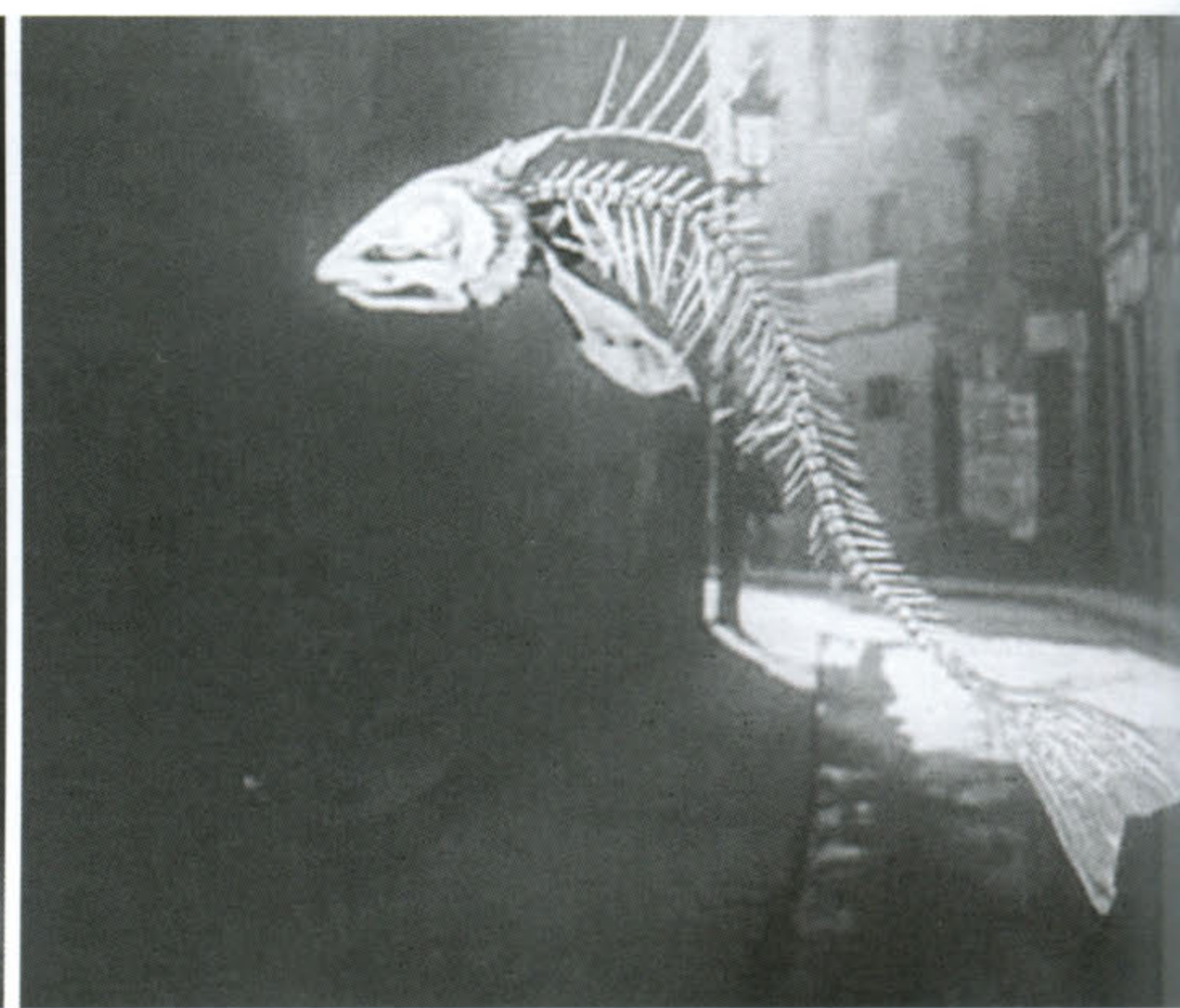
В «Крысе сельской и крысе городской» страху на крысок нагоняет не только живой котёнок, но и нарисованный котик

Полноразмерные куклы были оснащены механизмами, управляющими пластикой и мимикой

«Старый лев» — одна из многочисленных экранизаций Старевича басен Жана де Лафонтена







Полуночные обитатели города в мультфильме «Фетиш-талисман» собираются на шабаш

## Тени Рейнеке-Лиса

Свой главный мультфильм, едва не ставший роковым, Старевич задумал ещё в начале 1920-х, а начал снимать в 1929-м вместе со своей дочерью Иреной. Освоив законы, по которым играют куклы, он хотел создать полнометражную экранизацию «Романа о Лисе», французской средневековой сатиры. Проект, который спонсировал Луи Нальпас, продвигавший во Франции свою систему звукозаписи, должен был стать своего рода презентацией французских достижений в звуковом кино.

Съёмки закончились к 1930 году. «Роман о Лисе» (Le roman de Renard) представлял собой сложную структуру из вложенных друг в друга историй, свидетельств и лжесвидетельств, видений и иллюзий, в центре которой был Лис-трикстер, хитрец и обманщик, дурачивший всё звериное царство. Действовали куклы в натуральную величину со встроенными механизмами, управляющими мимикой и пластикой, — этим куклам не нужно было

менять маски. Сюжет, основанный на играх разума и зрения, притворстве и лжи, весь разворачивался на территории «полуночи», среди теней и отражений. В тревожащем мире, будто увиденном блестящими лисьими глазками-бусинами.

Оказалось, что система Нальпаса никуда не годится, и финансирования для завершения производства не хватало. Старевич не смог найти другого продюсера, что выделил бы деньги на озвучивание этой сказки, так не похожей на соловьиную (и, в отличие от более поздних звуковых картин о Фетише или льве, полную диалогов). Целых семь лет «Роман о Лисе» не выходил на экраны. А потом его увидели в Третьем рейхе.

Деньги нашлись сразу. В 1937-м мультфильм вышел на немецком языке под названием «Рейнеке-Лис», как экранизация поэмы Гёте, и очень понравился Геббельсу. Старевич был приглашён в Рейх для развития германской анимации. Там как раз решалась её судьба: пойти путём Диснея или попробовать создать свою традицию. Мистицизм кукольного

«Сон в летнюю ночь» — мечта всей жизни, магnum опус «Сотворение мира» и многие другие мультфильмы остались незавершёнными

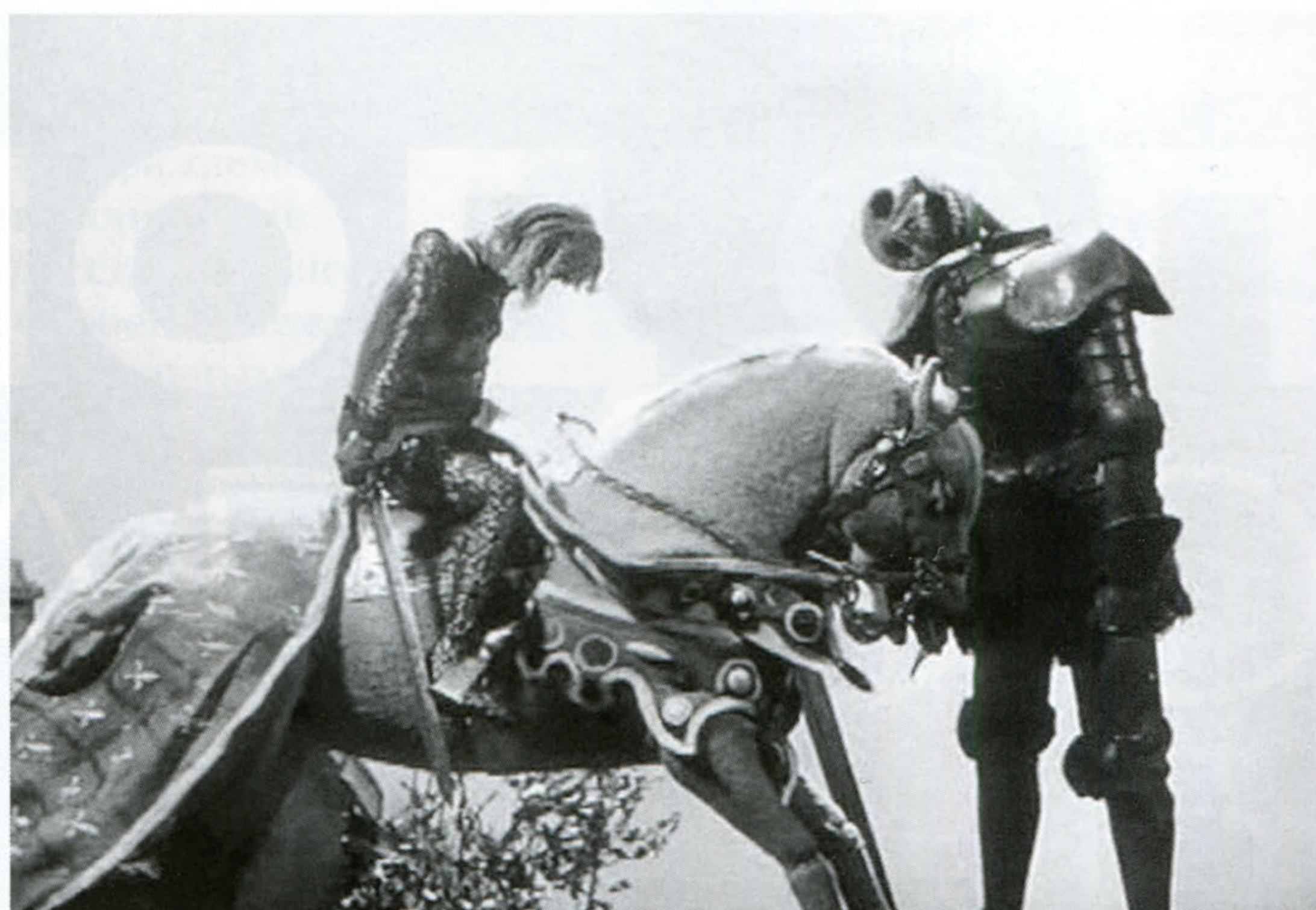
мира поразил Германию в самое сердце. Продвижением объёмной анимации занимался нацист Юрген Клаузен, продюсер фирмы Gasparcolor, сотрудничавшей с мегаконцерном UFA и владевшей технологией окрашивания кукольных фильмов.

В ателье Старевича начали навешиваться нацистские кинокритики, которым он рассказывал о своих планах снять фильм о героических немецких мальчиках, сражающихся с ордами насекомых. Чем бы эта история закончилась, неизвестно; в министерстве пропаганды всё-таки решили вложиться в двухмерную

Старевич провёл сложнейшую работу над светотенью, совмещая изощрённые техники освещения с приёмами оптической деформации







Однажды «Волшебные часы» остановятся и марионетки лишатся жизни, но душа ребёнка может их оживить

анимацию, Клаузен рассорился с Геббельсом, его вытравили из кинопроизводства и отправили погибать на фронт.

После немецкой премьеры права на переозвучивание «Рейнеке-Лиса» выкупила Франция, и «Роман о Лисе» вышел в 1941 году, во время нацистской оккупации. Во время войны две версии сосуществовали, но позже распространение получила французская.

Но про Старевича не забыли. Он был вынужден согласиться на контракт, когда Франция оказалась оккупирована. Ему пришлось самому стать немножко Лисом: он пробыл в Рейхе восемь месяцев и даже снял два рекламных ролика, но всё остальное время пытался выйти из этого сотрудничества, запрашивая невыполнимые условия, а в 1943-м вернулся в своё ателье и затягивал дедлайны до тех пор, пока не кончилась война.

## Спят усталые игрушки

Старевич до конца жизни оставался художником, живущим в своём мире, ускользнувшем от лап Рейха точно так же, как и от блестящих перспектив Голливуда, куда его звали ещё в 1920-х. Не смог он уехать и в Польшу, чтобы снимать там фильмы по мотивам польских сказок. Говорят, его запрос на возвращение в СССР остался без ответа. Он так и не принял французское гражданство, но после Второй мировой продолжил жить взаперти в Фонтене-су-Буа, с женой и дочерьми, и успел создать ещё несколько сказок. Последний мультфильм «Северная карусель» (Carrousel Boréal, 1958) он вновь посвятил Рождеству игрушек.

Его мультфильмы были всё так же мастерски сделаны, но почему-то не вызывали прежнего интереса. Он продолжал творить, жена и дочери оставались с ним, помогая в его ежедневном труде волшебника.


Чужих он по-прежнему не пускал и никого не учил, иногда зарабатывал деньги рекламой, а в совсем трудные времена продавал свои куклы. «Сон в летнюю ночь» — мечта всей жизни, магнум опус «Сотворение мира» и многие другие мультфильмы остались незавершёнными. Владислав Старевич умер в Фонтене-су-Буа 26 февраля 1965 года.

А у самого леса, недалеко от замка, во время оккупации превращённого нацистами в тюрьму, — на тихой улочке, среди ясеней, груш и яблонь, малиновых кустов и трав, маргариток и белых шариков, что разлетаются от северного ветра с Литвы, — остался маленький двухэтажный домик, про который один французский писатель сказал: «Не нанесу я Старевичу визит в его виллу в Фонтене, ибо он способен прямо на пороге превратить меня в камень или насрать своих гномов, своих фигляров, своих домовых, своих ужасных комаров, своих драконов с алмазными глазами». И в домике остались многие тайны кукол. Но годы спустя мы можем снова увидеть кукольные сны.

Старевич и его дочери Ирена и Янина



## Дрессировщик жуков. Владислав Старевич создаёт анимацию

В 2021 году вышла первая монография на русском языке, посвящённая Владиславу Старевичу. Перевод книги польского автора Владислава Евсевицкого «Эзоп XX века» (1989) дополнен множеством бесценных материалов. Кадры, слова, воспоминания, большие и маленькие победы мысли и памяти над временем и смертью. И обещание: в этом кукольном мире будет ещё много открытий. 



Текст: Олеся Климчук

# ПО ДОРОГЕ С ОБЛАКАМИ

## Макото Синкаю — 50 лет



Яркая вспышка в ночном небе. Капли дождя, блики света, плавно падающие лепестки цветов сакуры, пейзажи за окном поезда. И двое влюблённых, которым не суждено быть вместе. Этот набор знакомых образов должен вызывать в памяти конкретное имя — прекрасного Макото Синкаю. Если этого по каким-то причинам не произошло, вам пора отправляться в долгое путешествие по мирам его удивительных фильмов.

### Небо, кошки и любовь

За плечами у Макото Синкаю, он же Макото Ницу, уже пятьдесят лет жизни и солидный список успешных аниме-фильмов. Его жизненный путь неразрывно связан с творчеством. Несмотря на фантастические и магические элементы, по большому счёту его работы приземлённы и приближены к зрителю. Синкай рассказывал только о тех вещах, которые ему хорошо знакомы.

Будущий повелитель облаков родился и вырос в живописном городке Коуми, что расположен в окружённой горами долине префектуры Нагано. Маленький Макото впитал открыточные виды города, густых лесов, местного озера Мацубара — и провинциальные мечты о больших городах и великих свершениях. В интервью он вспоминал, что был крайне





© CoMix Wave Films

рассеянным ребёнком: мог долго смотреть на небо, забывая обо всём и теряясь в прекрасном воображаемом мире. Создание манги или аниме не было его мечтой детства, но рисовать Синкай любил. Особенно нежные чувства он питал к акварельным пейзажам. Любовь к рисованию ему привила мать, которая всегда советовала ему следовать зову сердца.

После школы юноша переехал в Токио и продолжил образование уже в престижном частном университете Чуо. Для специализации он выбрал японскую литературу. Отец Макото видел в таком легкомысленном поведении не более чем подростковую блажь. Его семья уже почти век владела строительной фирмой, и он резонно надеялся, что старший сын примет бразды правления семейным бизнесом. Тем временем Синкай всё больше отдалялся от ожиданий отца. В университете он вступил в литературный клуб, где увлёкся созданием иллюстрированных рассказов, а от них недалеко было и до страсти к манге и аниме. Ниицу-старший полагал, что Макото начнёт профильное обучение, когда наиграется и получит степень по литературе, но его сын в последний момент совершил манёвр уклонения и устроился графическим дизайнером в токийскую видеоигровую студию Falcom. Он пробовал найти работу в множестве компаний, и эта единственная согласилась принять в штат юношу без профильного опыта. Синкай признаётся, что виной всему был его бунтарский дух: если бы его отец настаивал на карьере мангаки или режиссёра, он никогда бы им не стал.

В Falcom Синкай проработал пять лет. Поначалу он под именем Макото Ниицу трудился над ролевыми играми The Legend of Heroes V: A Cagesong of the Ocean и Ys II Eternal, а позже, уже взяв псевдоним «Синкай», переключился на визуальные новеллы (Bittersweet Fools, Wind: A Breath of Heart, Haru no Ashioto и Ef: A Fairy Tale of the Two). Постепенно набираясь опыта, он начал создавать собственную анимацию. Пробой пера стала короткометражка «**Огороженный мир**» (Kakomareta Sekai, 1998) — простая трёхмерная анимация о путешествии странных существ. Тем не менее она уже содержала зачатки стиля будущего мастера: солнце, поезд и, чего греха таить, неумение рисовать людей. Синкай продолжал учиться, и в короткометражке «**Иные миры**» (Tooi Sekai, 1999) сделал главными героями парня



Ilya Voyager [CC BY-SA 3.0]

Макото Синкай в Москве на обсуждении «Сада изящных слов» в 2013 году



Maeda Akihiko [CC BY-SA 4.0]

Виды окрестностей Коуми, родного городка Макото Синкай. Пейзаж с поездом и облаками!



Minori

Будущий режиссёр начинал в том числе и с анимационных роликов к визуальным новеллам, среди них и Wind: A Breath of Heart

и девушку. Это был практически бессюжетный набор зарисовок и мелькающих образов, каждый из которых впоследствии много раз появлялся в фильмах режиссёра.

Первой попыткой создать полноценную анимацию стала короткометражка «**Она и её кот**» (Kanojo to Kanojo no Neko, 1999) о девушке, живущей в маленькой квартире со своим котом Тёби. В то время Синкай влюбился в девушку, у которой были сложности на работе и в жизни, — позже он создаст на основе её образа главную героиню «Сада изящных слов». Но тогда он решил посвятить возлюбленной маленький фильм, чтобы подбодрить и помочь справиться с непростой ситуацией. По его мнению, анимация выражала чувства куда лучше слов.

В то время Макото жил в маленькой квартире и много фотографировал виды города, которые позже использовал в качестве референсов. Кот тоже появился в сюжете случайно. Синкай с детства убеждённый кошатник — он продолжал подбирать на улице бездомных кошек, даже когда переехал в Токио. Выбор в пользу





CoMix Wave Films

Макото Синкай (слева) и котик. Не перепутайте! (из дополнительных материалов с DVD «5 сантиметров в секунду»)



«Она и её кот» (1999), CoMix Wave Films

С рисованием котов поначалу было непросто. Но получилось очень мило!

монохромной картинке аниматор сделал по простой причине: создание цветных изображений сильно нагружало его компьютер. Всю основную работу он делал самостоятельно, даже озвучил кота. Для работы над музыкой ему пришлось прибегнуть к помощи друга, композитора Тэнмона (с тех пор он писал музыку к каждому фильму Синкай вплоть до «Ловцов забытых

голосов»), а героиня получила голос актрисы озвучания Мики Синохары, которая немного помогла с отрисовкой кадров. Позже Синкай был помолвлен с Синохарой, но так и не женился на ней. Зато теперь вы знаете, на ком основан персонаж Акари Синохары из «5 сантиметров в секунду».

Хотя фильм «Она и её кот» создавался с мыслями о конкретном человеке, Синкай хотел, чтобы его увидело как можно больше зрителей. Поэтому он сам сделал пять тысяч копий на CD-R и распространил их через свой сайт и ярмарку комиксов «Комикет». Этот момент можно считать поворотной точкой в судьбе начинающего аниматора — короткометражка безумно понравилась публике и критикам и выиграла главный приз на фестивале DoGA CG Animation Contest в 2000 году. Синкай моментально стал популярным и даже получил предложение о гранте на следующий фильм от компании Manga Zoo.

Молодой аниматор уволился с прежней работы, окончательно растоптав надежды отца. Но хотя Ниицусарский был в ярости от решений сына, он в итоге дал ему шанс — с условием, что, если через пять лет Макото не добьётся успеха на поприще режиссёра аниме, он станет работать в семейной фирме. Спойлер: в строительный бизнес Макото так и не пришёл.

### Забытый голос за облаками (2002–2014)

Когда Синкай получил грант от Manga Zoo, он уже какое-то время работал над следующим короткометражным фильмом, научно-фантастической историей «Голос далёкой звезды» (Hoshi no Koe, 2002). В нём рука мастера ощущалась уже безошибочно. Земля, XXI век. Двое молодых людей, Микако и Нобору,

оказываются разлучены: Микако берёт на службу в Военно-космические силы ООН. Девушка становится пилотом боевого робота, созданного для борьбы с враждебной инопланетной расой. Догадаться, откуда эта идея, нетрудно: в числе любимых фильмов Синкай называет «Конец Евангелиона» Хидэаки Анно.

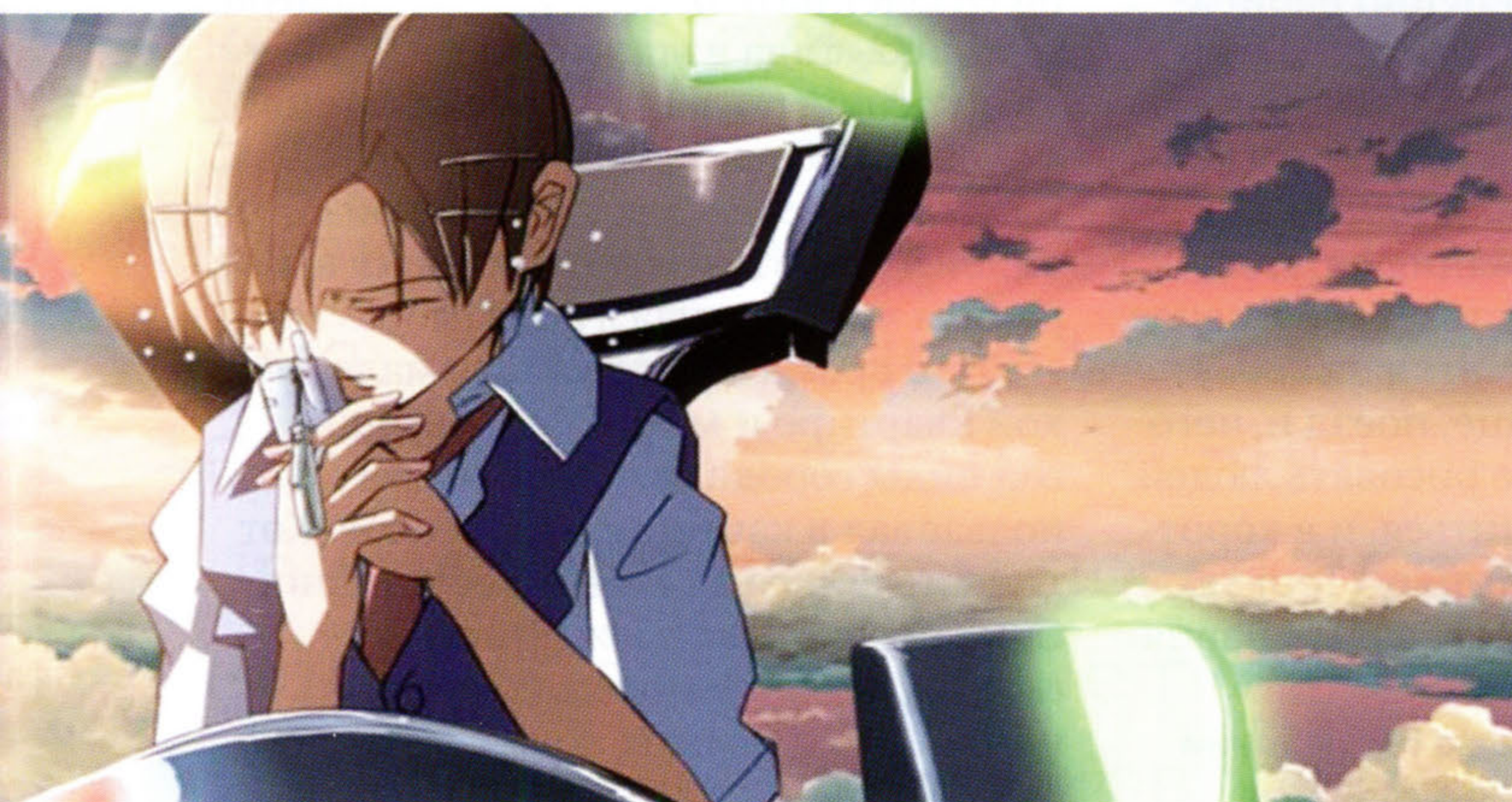
Микако летит через гиперпространство всё дальше от Земли и пишет Нобору сообщения с сотового телефона. С каждым гиперпрыжком сообщения идут всё дольше и дольше — последнему требуется больше восьми лет, чтобы добраться до адресата. Синкай попытался передать чувство мучительного ожидания сообщений, которое ощутил во время переписки с невестой. Молодой и нервный Макото ждал ответа и гадал, почему возлюбленная не отвечает ему немедленно и какие чувства испытывает к нему на самом деле. Кстати, режиссёр и его девушка вновь озвучили главных героев фильма.

На короткометражку ушло около семи месяцев. Это был первый опыт Синкай в создании произведения с полноценным сюжетом; с его слов, процесс казался бесконечным, но он чувствовал себя обязанным «хоть как-то» закончить проект. Качество прорисовки локаций и работа со светом поражали воображение — с трудом верилось, что почти всё это сделал один человек. А вот прорисовке героев он уделял куда меньше внимания — их анимация была простой и грубой; похоже, они интересовали Макото куда меньше, чем капли и блики. Синкай работал на Apple Macintosh в программах Adobe Photoshop 5.0, Adobe AfterEffects 4.0 и Lightwave3D 6.5.

Премьера «Голоса далёкой звезды» состоялась в самом настоящем, хоть и маленьком кинотеатре «Толливуд»

Идею с сотовыми телефонами в «Голосе далёкой звезды» Синкай взял из своей жизни — обмен СМС и электронными письмами как раз набирали популярность в Японии

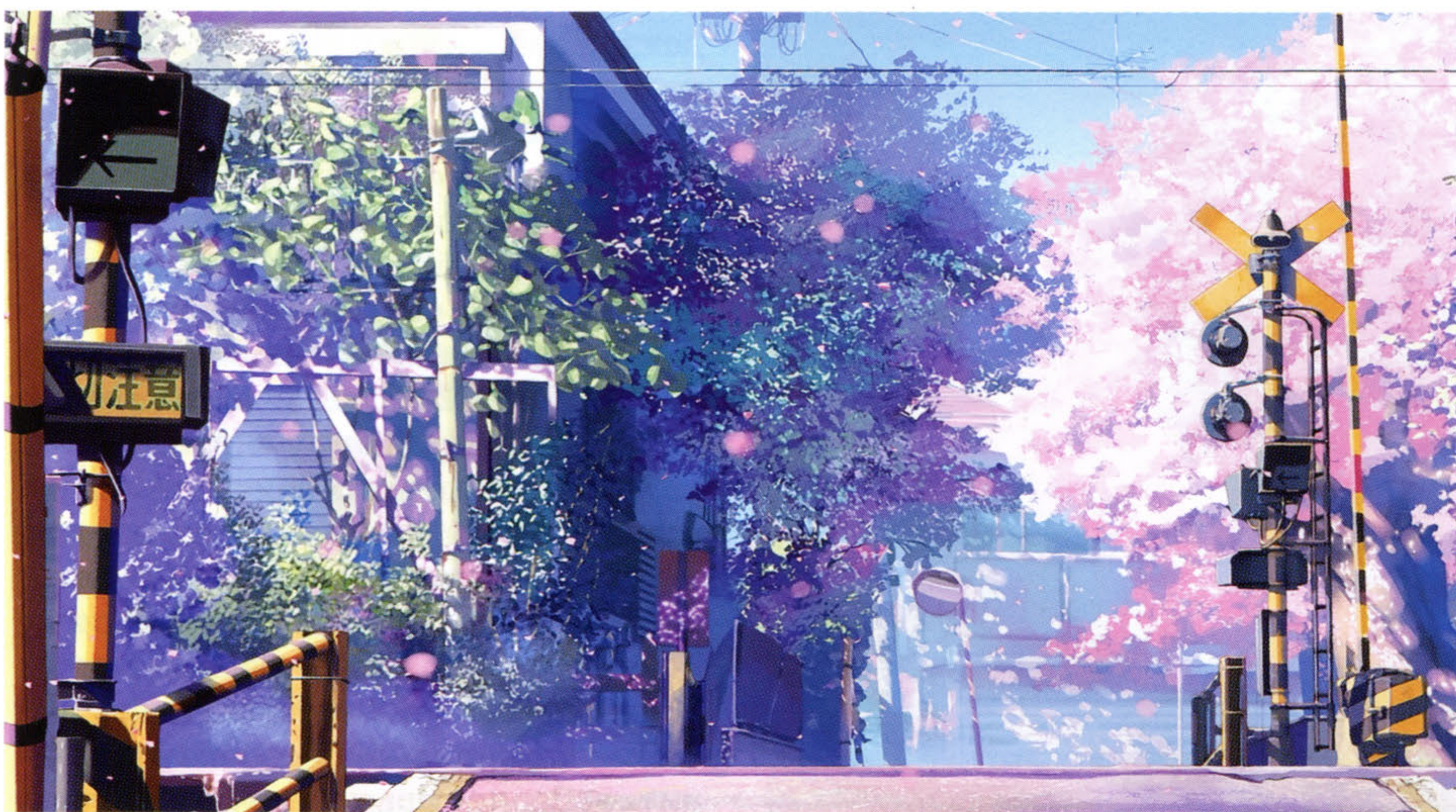
Аниме «За облаками» было несколько раз адаптировано — в виде манги, новеллизации и даже театральной постановки. Но все понимают, почему мы любим именно оригинал



CoMix Wave Films







Название «5 сантиметров в секунду» отсылает к скорости падения лепестков сакуры

в районе Симокидзава. Туда пришёл и Синкай, который рассказал многочисленным зрителям о создании короткометражки и не вошедших в неё сценах. Позже фильм удостоился ряда престижных наград и был издан на DVD студией CoMix Wave. Её представители заметили режиссёра ещё с прошлой короткометражки и предложили ему работу. Он согласился — и с тех пор все фильмы Синкай выпускала именно эта студия. В 2004 году по мотивам фильма вышла манга, сценарий которой написал сам режиссёр. Персонажи, нарисованные на сей раз Мидзу Сахарой, заметно похорошели, в них чувствовалось куда меньше небрежности.

Следом Синкай выпустил небольшой анимационный ролик «Улыбка» (Hiromi Iwasaki: Ega, 2003) для телепередачи «Песни для всех» (Minna no Uta) канала NHK. Музыкальные ролики разных аниматоров ставили в перерывах между другими телепрограммами. Синкай не изменил себе. В короткометражке, которую правильнее было бы назвать «Она и её хомяк», одинокая девушка обедает, играет с милым хомяком, грустит по утраченной любви и любит лепестками сакуры.

К этому времени Синкай уже набил руку и стал увереннее — пора было начинать работать над полнометражными аниме. CoMix Wave не сомневалась в таланте нового сотрудника и поставила его во главе целой команды. У многих аниматоров под его началом даже было профильное художественное образование! На плечи молодого режиссёра, которому не исполнилось ещё и тридцати, лёг непривычный груз ответственности. Обычно делавший всё сам, теперь он был вынужден учиться делегировать полномочия

и объяснять подчинённым, каким он видит будущий фильм. А фильмом этим стал «За облаками» (Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho, 2004).

События фильма происходят в 1990-е годы в альтернативной реальности. Здесь после Второй мировой войны в 1945 году север Японии оказывается оккупирован Советским Союзом (в фильме это просто «Союз»), а южную часть контролируют США. Трое друзей-школьников — Хироки, Такуя и Саюри — живут на севере страны. Частью их привычного ежедневного пейзажа стала таинственная башня Союза, такая высокая, что её верхушка теряется где-то в облаках. Друзья дают друг другу обещание когда-нибудь добраться до этой башни и для этого даже начинают восстанавливать найденный ими разбитый самолёт. После того как Саюри вдруг исчезает, пути друзей расходятся. Спустя несколько лет Такуя выясняет, что Саюри в опасности — как и весь мир. Виной всему, естественно, загадочная башня. Такуя должен сделать непростой выбор,

исполнить давние обещания и восстановить утраченные связи.

Премьеру «За облаками» увидели уже не только зрители одного кинотеатра — показы прошли по всей Японии. В числе прочих фильм получил престижную награду фестиваля Mainichi Film Awards. Работа в команде пошла на пользу молодому режиссёру, которому удалось не только не растерять собственное видение и стиль, но и сделать свой голос ещё громче. Прежде всего его выдавали фантастически прорисованные облака, ставшие его визитной карточкой.

Следующий проект Синкай, «5 сантиметров в секунду» (Byousoku 5 Centimeter, 2007), до поры считали пиком его карьеры. Режиссёр отказался от фантастики в сюжете и сфокусировался на героях и их чувствах. Фильм разбит на три новеллы и охватывает около десяти лет жизни главного героя, Такаки Тоно. Первая новелла, «Отрывок о цветущей сакуре», рассказывает историю Такаки и его подруги Акари Синохары. Акари переводят в другую школу, и друзья, в чьих отношениях пробиваются ростки первой любви, начинают писать друг другу письма. Перед очередным переездом девушки влюблённые решают встретиться, несмотря на расстояние и снег.

Во второй новелле под названием «Космонавт», которую Синкай называет своей любимой, Такаки переводится в новую школу на одном острове с Космическим центром Танэгасима. В него влюбляется девушка Канаэ Сумида, и её история способна вновь разбить сердца тех, кто уже испытал безответную любовь. Третья зарисовка, «5 сантиметров в секунду», показывает зрителю уже взрослого Такаки, который переживает разрыв с девушкой, оставляет работу, оказывается на перепутье... и снова встречает Акари. Все три

«Кошачьей сходкой» Синкай напоминает зрителям, что с братьями нашими меньшими тоже нужно считаться







Зритель с недостаточно намётанным глазом легко спутает «Ловцов забытых голосов» с творениями студии Ghibli

части переполнены пронзительной, щемящей грустью. Диалоги, визуальные образы и музыка лёгкими мазками рисуют истории людей, которым не суждено быть вместе.

Если смотреть все фильмы Синкая один за другим, можно заметить, как раз за разом повышается качество их визуальной составляющей. В «5 сантиметров» он взял новую высоту, и произошло это во многом благодаря его подходу к отрисовке фонов. Перед началом работы режиссёр, как и раньше, брал фотоаппарат и гулял с ним по городу, с разных ракурсов фотографируя понравившиеся локации. Впоследствии он почти ничего не добавлял к исходной картинке, а вместо этого в мельчайших деталях перерисовывал снимки. Потому-то его фильмы и поражают фотореалистичностью, а от великолепных пейзажей в них захватывает дух — да, Япония и в жизни очень красивая страна.

В эту работу режиссёр вложил максимум души и личного опыта и был полностью удовлетворён ею. Между делом он выпустил милую минутную зарисовку «**Кошачья сходка**» (Neko no Shuukai, 2007) для сериала «Пятнадцать творцов аниме» (Ani\*Kuri15, 2007–2008) — найдите и посмотрите её сейчас же, она того стоит.

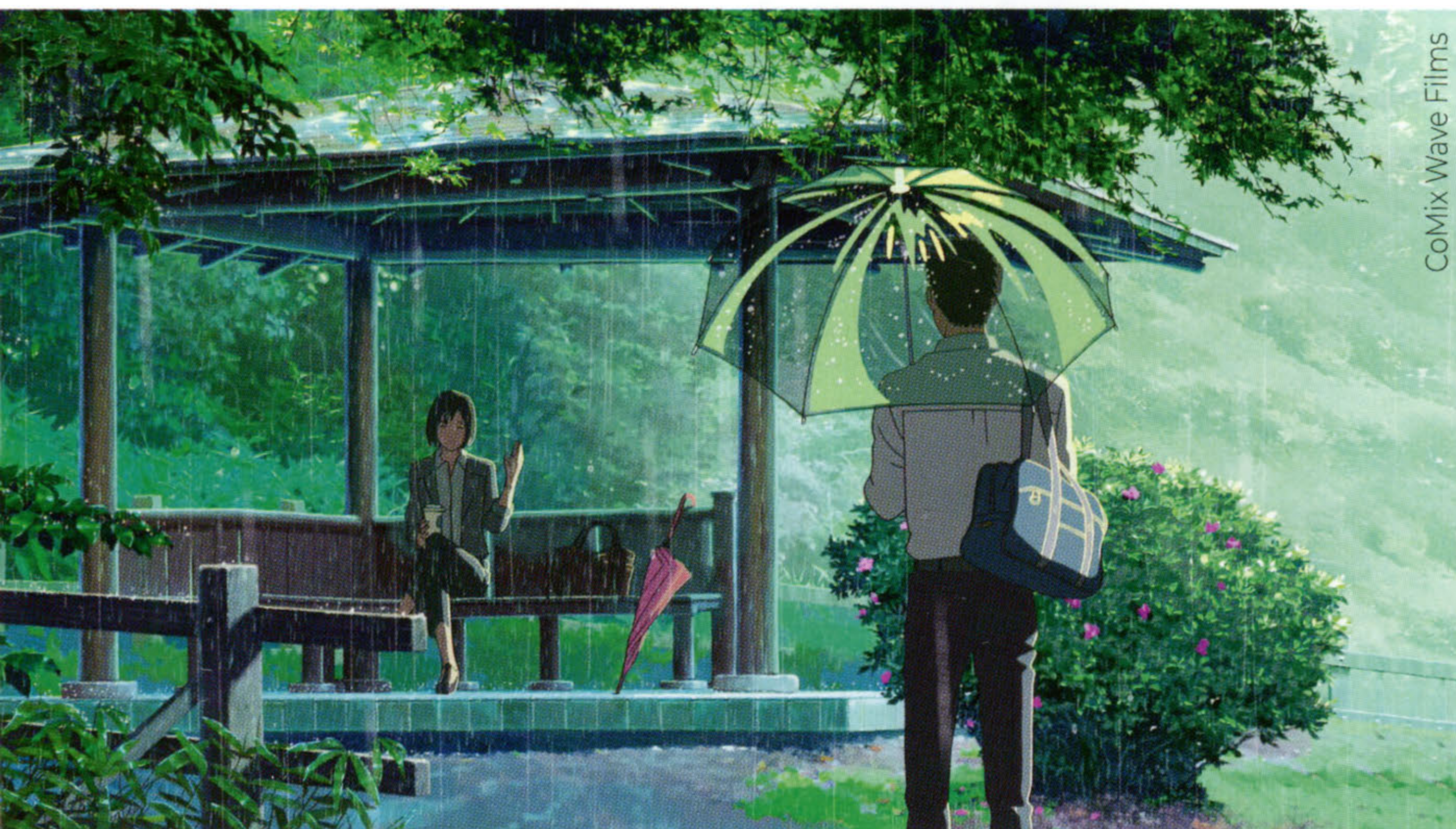
После этого у аниматора появилось ощущение, что он уже сказал всё, что мог, и это не на шутку обеспокоило его команду. Посовещавшись, коллеги отправили Синкая в путешествие: мол, пора посмотреть мир, подошёл возраст. На деле они хотели помочь ему набраться сил и найти вдохновение где-то помимо личной жизни и Токио. Синкай уехал в Великобританию, где прожил около года. Там он завёл друзей, которым показал свои работы, и впервые увидел, как на них реагируют европейцы. Некоторые очевидные для японца

детали вызывали у них вопросы, и это натолкнуло режиссёра на идею универсального фильма, одинаково понятного людям по всему миру.

За время жизни за границей Синкай написал сценарий, а по возвращении запустил в производство аниме «**Ловцы забытых голосов**» (Hoshi o Ou Kodomo, 2011). Если в каждом из предыдущих фильмов (даже в короткометражке про хомяка!) режиссёр говорил о расставаниях и утратах, теперь он решил поразмышлять о том, как эти утраты пережить. Школьница Асуна живёт с мамой — её отец рано погиб, оставив ей необычный приёмник с кристаллом. Девочка проводит свободное время в компании кота, сидя на холме и слушая странную музыку по отцовскому радио. Однажды на неё нападает монстр, от которого её спасает незнакомый юноша по имени Сюн. Он прибыл из другого мира, Агарты. Казалось бы, Асуна больше не одинока, она нашла друга, но в фильмах Синкая не всё так просто. С Сюном случается несчастье, и волей судьбы вместе с его братом Сином девочка отправляется в невероятное и полное опасностей путешествие.

В поисках понятного всем сюжета режиссёр остановился на переложении древнегреческого мифа об Орфее и Эвридике. Анимация изменилась вместе с подходом к сценарию: стала более сказочной и насыщенной, напоминающей фильмы студии Ghibli. Синкай и раньше иногда сравнивали с Хаяо Миядзаки. Но когда его спрашивали, как Миядзаки повлиял на него, молодой режиссёр сухо отвечал, что в Японии нет ни единой анимационной студии, на которую так или иначе не повлиял бы великий сказочник.

Модели персонажей в «Саду изящных слов» окрашивали так, чтобы их кожа ощущалась цветовые рефлексы окружения



Беседка, в которой встретились главные герои «Сада изящных слов», существует на самом деле — вот она





Несмотря на тёплый в целом приём, после «Ловцов» Синкай (как и его фанаты) осознал, что семейные сказки — не его стезя. Он отошёл от того, что ему действительно нравится, и пора было это исправлять. Следующей его работой стала короткометражка **«Чей-то пристальный взор»** (Dareka no Manazashi, 2013) для Токийского международного форума. Вернувшись к привычному сеттингу — город, свет, коты, — режиссёр затронул тему отцов и детей. Шесть трогательных минут раскрывают историю девушки, которая отдалась от семьи, когда стала взрослой и самостоятельной. На этот раз Синкай обеспечил героям счастливый конец — возможно, так он решил выразить признательность родителям, в итоге поддержавшим его в выборе профессии.

Синкай продолжал жить в Токио, в районе Синдзюку, и каждый день восхищался его красотой. Великое восточно-японское землетрясение 2011 года оставило неизгладимый



«Твоё имя» (2016), CoMix Wave Films

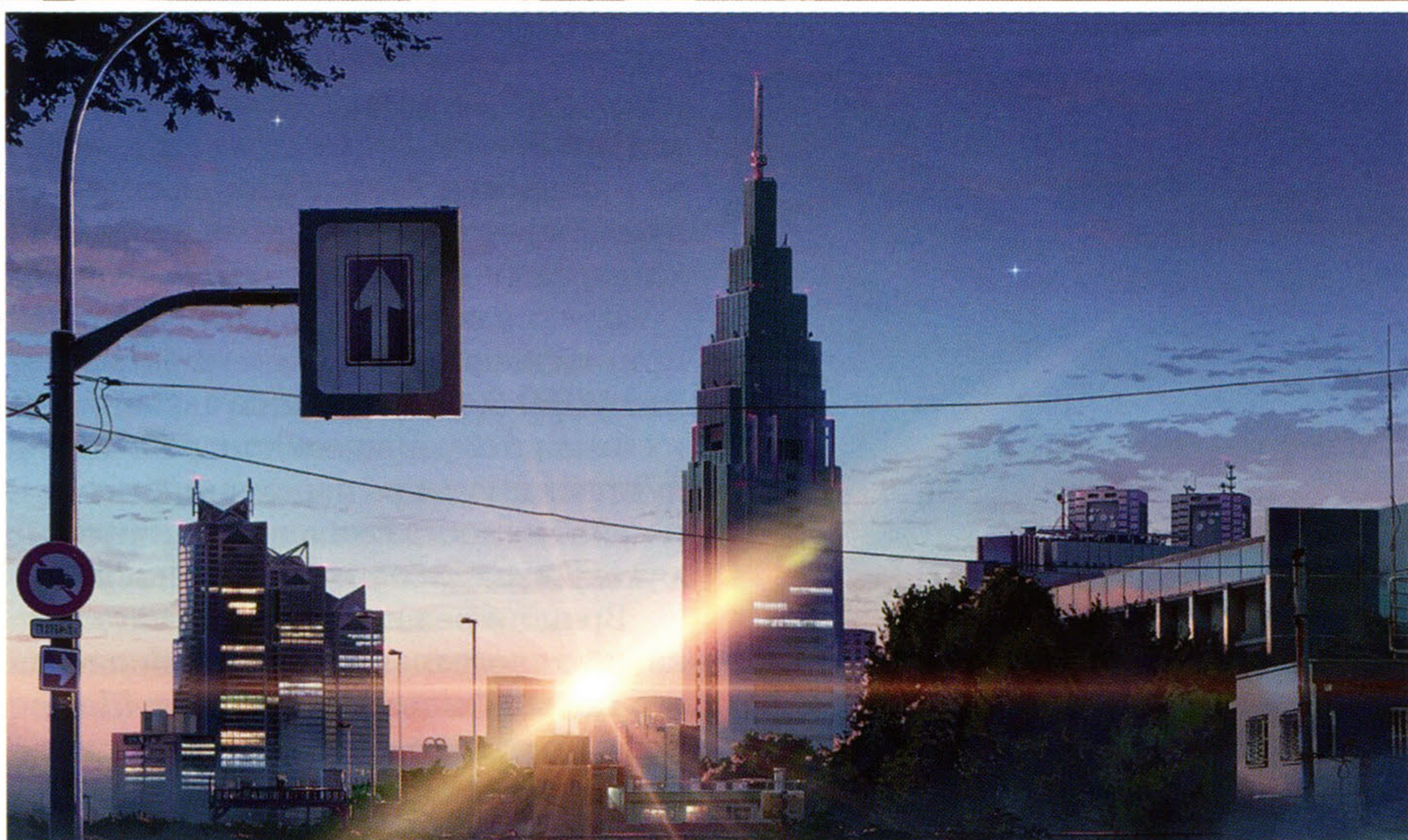
В апреле 2018 года американский астроном Рой Такер назвал в честь Синкай астероид между Марсом и Юпитером — теперь это (55522) Makotoshinkai

Небоскрёб NTT Docomo Yoyogi Building в токийском районе Сибуя — на фото и в «Твоём имени»

след в душе каждого японца, а впечатлительный и ранимый Синкай и вовсе был в ужасе. Катаклизм магнитудой девять баллов тогда унёс жизни почти 16 тысяч людей и оставил страшные разрушения. Режиссёр посвятил «Ловцов забытых голосов» семьям тех, кто пострадал от этой катастрофы, в надежде, что фильм подбодрит их и поможет жить дальше. Он посетил город Натори префектуры Мияги, ставший жертвой бедствия, и сделал там несколько зарисовок.

**«Сад изящных слов»** (Koto no ha no niwa, 2013) Синкай снял прежде всего для того, чтобы увековечить свой любимый парк Синдзюку-гёэн (вдруг его уничтожит очередное землетрясение). Он опять сделал множество фотографий-референсов, а для создания эффектов дождя использовал компьютерную анимацию. Герои «Сада» — школьник Такао, который хочет стать дизайнером обуви, и учительница Юкино. Они встречаются в парке в дождливый день и меняют жизни друг друга. Синкай уже устал от того, что его отвергают девушки, поэтому в то время его герои не имели никаких шансов на счастливые отношения. Фильм длится всего 46 минут, и режиссёр не собирался выпускать его в кинотеатрах — он планировал, что зрители будут смотреть «Сад» дома, на компьютерах и планшетах. Тем не менее Синкай уже обрёл солидный вес в индустрии, и его работы манили кинопрокатчиков, поэтому кинотеатральный релиз в итоге состоялся.

Второй этап творчества Синкай закрыла короткометражка **«Перепутье»** (Kurosurodo, 2014), где двое молодых людей поступают в университет. Эта парочка подозрительно напоминала героев следующего фильма режиссёра, благодаря которому его имя прогремело на весь мир.







Тории, ворота синтоистского святилища на кадре «Твоего имени»; теперь японские традиции и культура звучат в фильмах Синкая особенно отчётливо

## Катастрофический успех (2016–2022)

Многие зрители узнали о Синкае во второй поворотный момент в его творчестве — момент рождения аниме «**Твоё имя**» (Kimi no na wa, 2016). Всё, что он делал до этого, сошлось вместе, спрессовалось и превратилось в сверкающий алмаз удивительной чистоты, который сделал японского режиссёра международной звездой.

Идея зрела и обростала подробностями ещё с 2011 года. Землетрясение изменило Синкаю — после «Ловцов забытых голосов» все его значимые работы так или иначе были связаны с этой катастрофой. Его беспокоило, что современное поколение начало забывать уроки прошлого, а само прошлое, точнее его физическое наследие, оказалось

хрупким и уязвимым. В «Твоём имени» звучит фраза: «Никогда не знаешь, когда Токио исчезнет», — которая отражает глубинные страхи режиссёра.

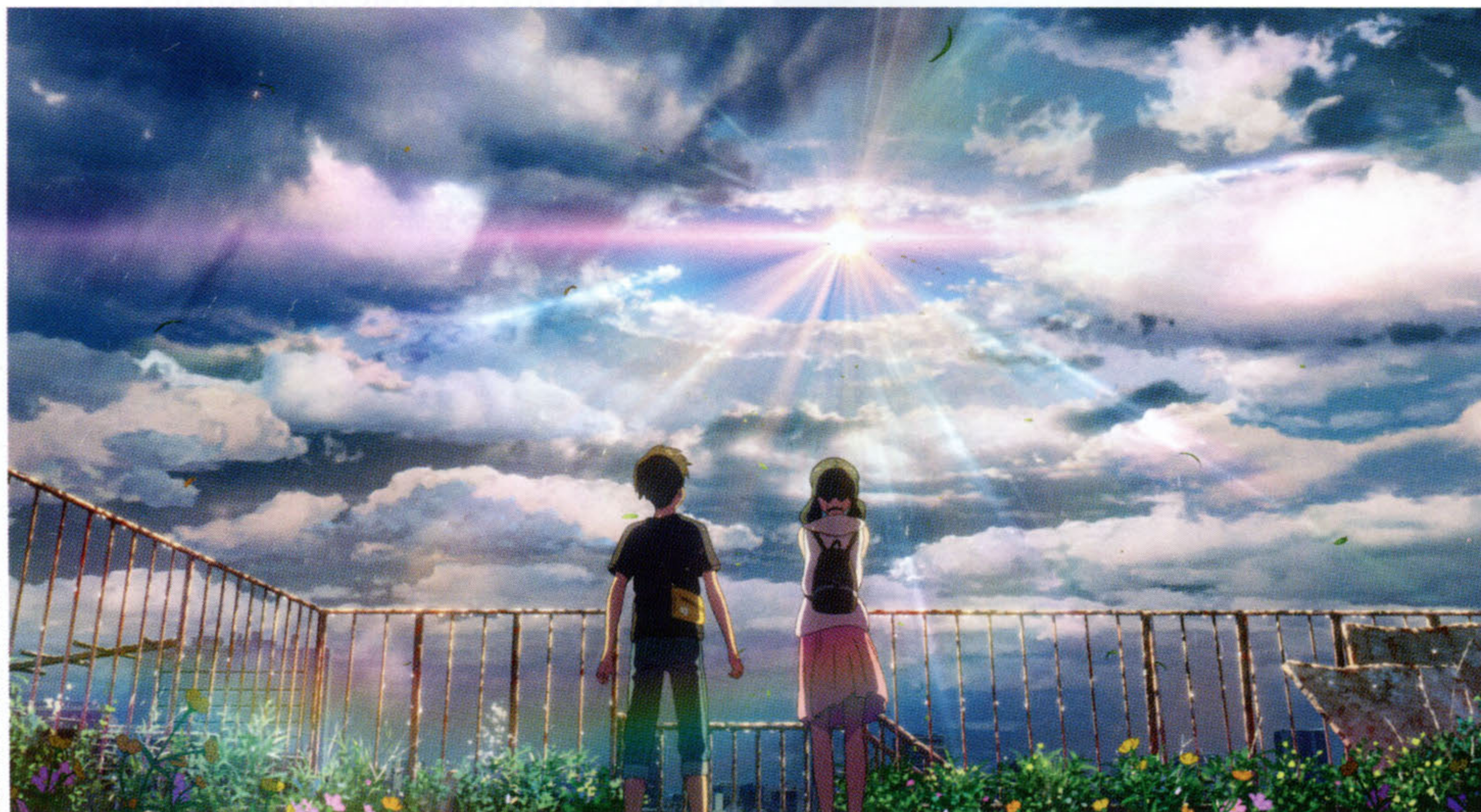
Синкай рассказывал, что основная сюжетная линия сформировалась в его голове, когда он прочёл стихотворение-танку поэтессы Ононо Комати:

Мечтая о нём,  
Уснула незаметно.  
И он пришёл во сне.  
О, если б знала,  
Не стала пробуждаться.

Дорогой снов  
Я неустанно  
За ним иду.  
А наяву  
Не встретились ни разу.

Пер. с японского Т. Григорьевой

«Дитя погоды» демонстрировали в формате IMAX. Сложно найти анимацию, которой этот формат шёл бы больше



По сюжету Мицуха Миямидзу живёт в городке Итомори на берегу озера. Мицуха — мику, служительница семейного синтоистского храма Миямидзу, и ей приходится участвовать в древних обрядах, несмотря на неодобрение отца и насмешки одноклассников. Девушка мечтает переехать в современный и цивилизованный Токио, где живёт второй главный герой, юноша Таки Татибана. Молодые люди не знают друг друга, но однажды обнаруживают, что во сне поменялись телами. Раз за разом Мицуха и Таки проживают кусочки жизни друг друга, не понимая, как и почему это происходит.

Подобные сюжеты часто встречаются в американских комедиях («Чумовая пятница», «Мальчик в девочке», «Цыпочка»), да и в манге тоже. Ориентирами для Синкай стали манга «Я теперь Мари» (Boku wa Mari no Naka, 2012–2016) Сюдзо Осими и «Ранма ½» (Ranma Nibunpo-Ichi, 1989) Румико Такахаси. Оба главных героя — слепки с самого Синкай, вернее, с его личности на разных этапах жизни. Когда его спрашивали, как ему, мужчине, может быть под силу выписывать правдоподобных героинь, он отвечал, что достаточно иметь фантазию и немного эмпатии.

Несмотря на заложенные в историю любопытные идеи и концепции, как и прежде, техническая сторона оказалась на голову выше сюжета. С первых кадров невидимые ниндзя начинают резать лук прямо рядом со зрителем — предательские слёзы вызывают не трагические или грустные события, а невыносимая, нечеловеческая красота картинки. Фильмы Синкай часто называют лучшей рекламой Японии. Страна на экране выглядит раем, изображением с открытки, при одном взгляде на которое рука тянется искать авиабилеты. Выходят даже карты и путеводители, где отмечены места и ракурсы из аниме, — и будьте уверены: в каждом из них вы встретите толпу молодых людей с горящими глазами и такими же картами в руках.

Для создания саундтрека Синкай пригласил японскую рок-группу RADWIMPS. Современное звучание их песен подчеркнуло контраст между традициями и современностью и неизбежность глобализации (или мукукусеки — «безнациональности»).

Вряд ли режиссёр предполагал, какой колоссальный успех ожидает его новый фильм. Даже после «Ловцов забытых голосов» он не был уверен, что сможет продолжать зарабатывать анимацией. А «Твоё имя»





В трейлере «Судзумэ закрывает двери» самым волнующим для фанатов оказалось не качество анимации, а поцелуй главной героини и милого стульчика

стало на тот момент самым кассовым анимированным японским фильмом в истории, собрав в прокате 358 млн долларов. На него посыпались международные награды, он получил признание и неистовое обожание со стороны фанатов. В 2017 году Джей Джей Абрамс объявил о запуске американского ремейка с живыми актёрами. Проект уже сменил несколько режиссёров — сейчас доработкой сценария занимается Карлос Лопес Эстрада («Легион», «Райя и последний дракон»).

На голову Синкай свалилась невероятная слава, а с ней вырос и груз ответственности. Теперь за его проектами, затаив дыхание, следила не только Япония, но и весь мир. От него требовалось делать фильмы развлекательными, в то же время продолжая вкладывать в них важные личные мысли. В 2018 году он объявил, что работает над новым аниме, — эту новость фанаты встретили ликованием. Тема природных катастроф трансформировалась в сознании режиссёра: теперь он решил сосредоточиться на вопросах климатических изменений и глобального потепления. Синкай рассказал, что ещё в 2016 году он как-то смотрел на дождевую тучу и чувствовал себя уставшим и печальным, но вдруг небо прояснилось, выглянуло солнце, и на душе у него тоже стало светлее и легче. Тогда же он задумался о связи погоды и человеческих эмоций.

В фильме «Дитя погоды» (Tenki no ko, 2019) главным героем стал школьник Ходака Морисима — очередной мечтатель, который сбежал из родного захолустья в Токио. Синкай в ранней юности и сам хотел поступить так же, но ему не хватило

духу. Ходака находит работу в маленьком издательстве и начинает новую жизнь. В фильме в столице каждый день идёт дождь (Синкай беспокоит увеличение осадков в Японии). Однажды Ходака встречает волевою девушку по имени Хина Аmano — ей тоже пришлось рано учиться самостоятельности. А ещё Хина обладает сверхъестественной способностью разгонять тучи и вызывать солнце.

Синкай вновь отходит от научной фантастики к мистике, но теперь это куда лучше гармонирует с его стилем, чем в «Ловцах забытых голосов». Предприимчивые молодые люди начинают зарабатывать на способностях Хины и истосковавшихся по солнцу жителях Токио. Увы, как и во многих классических сказках, магия имеет свою цену. Синкай критиковали за финал «Твоего имени», и он колебался, когда придумывал завершение для фильма «Дитя погоды».

Стоит ли успокоить недовольных или ещё больше их разозлить? Режиссёр махнул рукой и сделал выбор в пользу второго варианта — поэтому кого-то финал может разочаровать.

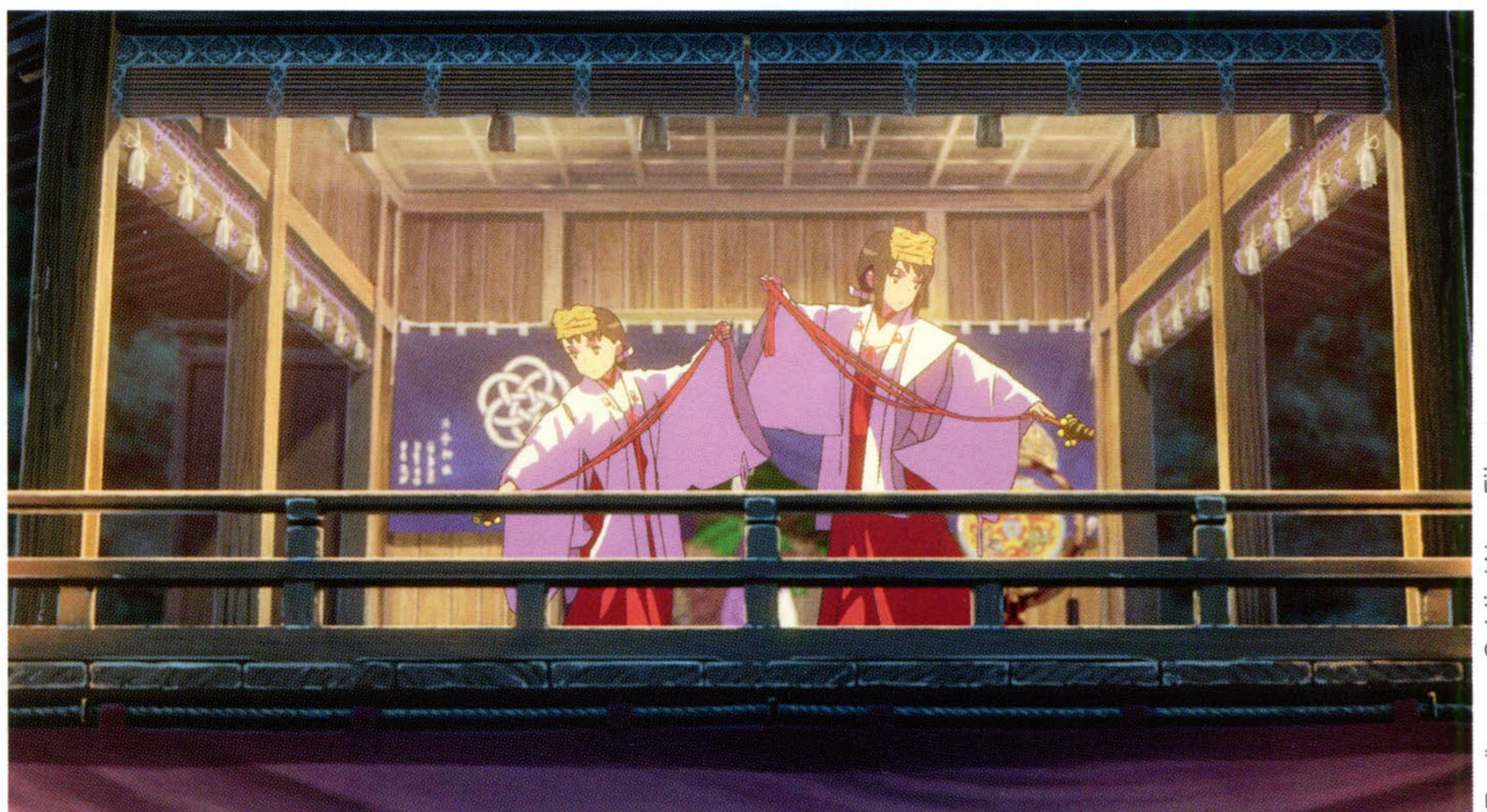
Подобрать эпитеты для картины — сложная задача. Пожалуй, до сих пор никто так красиво не рисовал дождь (только сам Синкай в «Саду изящных слов»). Саундтреком снова занималась набравшая популярность группа RADWIMPS, а сборы, хоть и оказавшиеся более скромными, чем у предыдущего фильма, поставили «Дитя погоды» на седьмое место в списке самых кассовых аниме всех времён.

Премьера следующего фильма Синкай, «Судзумэ закрывает двери» (Suzume no tojimari, 2022), состоялась пока только в Японии. Известно, что это приключение двух молодых людей, которые пытаются предотвратить серию загадочных бедствий по всей стране. Ещё из трейлера становится понятно, что героиню будет сопровождать... оживший стул. Синкай много путешествовал по Японии, и ему показалась интересной идея создать историю о заброшенных местах — и о стареньком стуле, который он увидел одиноко стоящим на остановке.

### «Плевать на сюжет, рисуем облака» — смысл, образы и стиль

Всё вышеописанное содержит готовый набор фактов, необходимых для того, чтобы понять истоки творчества Макото Синкай. Уже к моменту релиза «За облаками» в 2004 году стало очевидно: Синкай раз за разом снимает один и тот же фильм, но делает это гениально. Полнометражный дебют

Мицуха и её сестра Ёцуха исполняют традиционный танец кагура





определил его творческий путь как зеркальную галерею повторяющихся мыслей. Но если другому, менее талантливому автору такие вольности вряд ли сошли бы с рук, в случае Синкай это восприняли как авторский почерк, появление которого было ожидаемым и желанным.

Синкай не устаёт повторять: он вкладывает в свои фильмы всё, что когда-либо чувствовал, и всегда делает то, что сам хотел бы смотреть. Как неисправимый романтик, чувствовал он в жизни много разного. Почти все ключевые темы, которые поднимает режиссёр, основаны на его собственных переживаниях, поэтому эмоции его героев кажутся такими искренними.

**Самоопределение молодых людей.** Синкай пошёл против отцовской воли — этот момент стал определяющим для него и повлиял даже на будущих фанатов его работ. Такой момент есть почти в каждом его фильме: когда едва вышедшие из подросткового возраста юноши и девушки попадают в большой мир и решают свою дальнейшую судьбу.

**Отношения отцов и детей.** Несмотря на разногласия с отцом, Синкай в итоге нашёл с ним общий язык — похожий путь проходят герои короткометражки «Чей-то пристальный взор» и Мицуха из «Твоего имени». А Ходака из «Дитя погоды» — альтернативная версия режиссёра, которой хватило смелости уйти из дома.

**Изоляция и одиночество.** После переезда в Токио Синкай жил один в маленькой квартирке, и этот период дался ему непросто. Его герои часто остаются наедине с собой, полностью отрезанные от окружающего мира физически и морально, как Микако в «Голосе далёкой звезды» или Саюри в «За облаками».

**Любовь.** Синкай не раз влюблялся, и часто это чувство оставалось безответным. Творчество помогает облегчить душевную боль, поэтому он не скупясь выливал переживания на экран через истории героев. Из этой же темы вырастают ещё две: **барьеры** и **утраченные связи**. Героям аниме Синкай обычно мешают быть вместе непреодолимые

силы («Голос далёкой звезды», «5 сантиметров в секунду», «Сад изящных слов») или необъяснимые явления («За облаками», «Твое имя», «Дитя погоды») — это куда более трагично и романтично, чем обыденное отсутствие взаимных чувств. Иногда барьером между героями становится время («Голос далёкой звезды», «Сад изящных слов», «Твое имя»).

**Катастрофы.** Этот элемент стал появляться в творчестве режиссёра после землетрясения 2011 года. По тем же причинам в его фильмах фигурируют и **традиции** — то, что со временем может исчезнуть, как город после цунами.

С учётом того, с какой маниакальной точностью Синкай копирует настоящие виды Токио, неудивительно, что и остальные детали он срисовывает с собственной жизни. Вот основные визуальные образы, которые в разных сочетаниях то и дело всплывают в работах Макото Синкай.

**Небо и облака.** Потрясающей красоты небо в работах режиссёра стало его визитной карточкой (и предметом беззлобных шуток).

## Синкайверс

Макото Синкай подтвердил, что события некоторых его фильмов происходят в одной вселенной. «Ни слова больше», — сказали фанаты и мигом объединили все его фильмы (кроме некоторых короткометражек) в одну вселенную. Теперь они спорят, вселенная это или мультивселенная. Мы собрали всю имеющуюся на этот счёт информацию и представляем вероятную хронологию.

**1950–1960-е — «Ловцы забытых голосов».** Действие разворачивается вдали от крупных городов, и об Агарте, скрытом мире, вполне мог никто не знать. Как выясняется дальше, магия в этой вселенной существует.

**1990-е — «За облаками».** Единственный фильм, сюжет которого не вписывается в стандартную временную шкалу и явно происходит в альтернативной вселенной, где СССР и США поделили Японию после войны. Здесь в одной из сцен персонажи встречают кота Тёби — вероятно, события короткометражки «Она и её кот» разворачиваются в том же мире. Отсюда же мы узнаём о возможности путешествия в альтернативную реальность во снах.

**2000-е — «5 сантиметров в секунду».** Отрывок из жизни обычных людей.

**2010-е — «Сад изящных слов».** Ещё одна жизненная история — но обратите внимание на учительницу Юкино.

**2010–2020-е — «Твое имя».** Юкино из «Сада изящных слов» — преподаватель главной героини, Мицухи, в школе Итомори. По идее, в это время она должна быть в Токио, но в ответ на вопросы об этом



В аниме «Дитя погоды» появляется Мицуха — на это указывает фамилия Миямидзу на бейджике и красный шнур в волосах

Синкай посоветовал «использовать воображение». Здесь герои снова взаимодействуют через сны.

**2020-е — «Дитя погоды».** Способности Хины имеют происхождение не научно-фантастическое, а магическое («Ловцы забытых голосов»). Мицуха из «Твоего имени» здесь работает в торговом центре в Токио и помогает Ходаке выбрать подарок. Встретим мы и Таки (второго героя «Твоего имени») — он оказывается внуком одной из клиенток Хины. Глазастые фанаты подметили пару нестыковок, но Синкай от них отмахнулся — он не заботится о том, чтобы все детали в его вселенной были

точно подогнаны друг к другу, и ему всё равно, что находятся мелкие несоответствия.

**2020-е (?) — «Судзумэ закрывает двери».** Логично предположить, что Синкай поместит и сюда какие-нибудь отсылки на свои предыдущие работы.

**2046–2054 гг. — «Голос далёкой звезды».** Если в этой реальности есть магический мир Агарта, почему бы не существовать и пришельцам? Ретротелефоны персонажей можно объяснить особенностями межзвёздной коммуникации или вычурной модой.





Единственное, что Синкай любит в поездах, — саму идею путешествия и проплывающие за окном пейзажи

По биографии Синкай видно, что созерцание небес — одно из любимых его занятий, а насмотренность, как известно, полезная вещь в работе художника.

**Свет.** Это вторая запоминающаяся черта аниме Синкай. Он часто использует контрастные тени, пятна света и неестественно яркие блики — так, с его слов, он пытается сделать реальность ещё красивее.

**Погодные явления.** Режиссёр не раз говорил, что его волнует изменение климата. Кроме того, его тонкая творческая натура ощущает связь между погодой и настроением людей. Если смотреть «Сад изящных слов» внимательно, можно заметить, что погода всегда соответствует настроению сцены.

**Природа.** Необязательно ехать в Японию — достаточно погулять по онлайн-картам, чтобы убедиться: все загородные пейзажи в аниме Синкай похожи на виды его родного города Коуми.

**Токио.** Синкай особенно любит фотографировать и рисовать Токио. Это город, которым он грезил, в котором живёт сейчас и который продолжает нежно любить.

**Поезда.** Несмотря на то что они появляются в его фильмах довольно часто, Синкай признался, что не особенно любит поезда, а рисовать их ему и вовсе не нравится. Режиссёр говорил, что этот вид транспорта — неотъемлемая часть Японии, поэтому поезда обязательно должны присутствовать в фильмах о ней.

**Сакура.** Как и поезда, это ещё одна важная часть Японии — сложно представить себе Страну восходящего солнца без мягко опадающих бело-розовых лепестков. Синкай вновь

прибегает к проверенной тактике «что вижу, то пою».

**Кошки.** Синкай с детства жил в их компании и до сих пор иногда подбирает бездомных токийских котиков.

**Чайники.** Не самая очевидная деталь, но они действительно повсюду. Тёплые чувства к этим предметам быта Синкай сохранил ещё с тех времён, когда жил один и работал над первыми короткометражками под звуки закипающего чайника.

Многие считают, что в споре между формой и содержанием Синкай неумолимо кренится в сторону формы. Наверное, это тот случай, когда «как» и правда важнее, чем «что». Синкай — человек передовых технологий, он всегда использовал самое современное (из доступного) оборудование и программы. Сейчас непросто заметить, что львиная доля самых красивых эффектов в его

фильмах создаётся при помощи компьютерной графики. Ему помогла работа в игровой индустрии; при помощи обычных двумерных рисунков было сложнее работать со светом, и аниматор привык использовать более удобные CGI-изображения. Ещё одно «как» связано с тем, что Синкай — матёрый киноман. Даже без специального образования он из сотен просмотренных фильмов усвоил основные киношные ракурсы и кинематографические приёмы вроде бликов на линзах камеры.

Несмотря на то что Синкай уже давно трудится в команде с другими аниматорами, в его работах сохраняется отчётливое авторское видение. Чтобы донести до коллег свои мысли, он рисует подробнейшие цветные раскадровки с обозначенной светотенью, а в последнее время стал ещё и склеивать их в грубоватые анимационные ролики, которые сам же озвучивает.

\* \* \*

Макото Синкай часто сравнивают с Мамору Хосодой — их обоих называют «вторым Миядзаки». Эти сравнения скорее обидны, чем лестны, и самому Синкаю они не по душе. У трёх мастеров совершенно разные подходы к анимации и только одна общая черта: они делают отличные фильмы.

Когда вы в следующий раз увидите в аниме небо настолько красивое, что защежит в груди, когда заметите невероятной прорисовки капли дождя на стекле или услышите пронзительную историю двух тоскующих сердец, вы вряд ли подумаете о волшебных мирах Миядзаки или цифровой реальности Хосоды. Это будет Синкай, и только Синкай.

Отыскать чайник на этом кадре из аниме «Дитя погоды» совсем не сложно



CoMix Wave Films





Текст: Кирилл Размыслович

# ОПЯТЬ ВТОРОЕ ФЕВРАЛЯ

## Как создавался «День сурка»

Есть комедии, есть великие комедии, а есть «День сурка». Кажется, будто картина Харольда Рэмиса была с нами всегда. Ну в самом деле, какое второе февраля может обойтись без хотя бы одного показа «Дня сурка»? А ещё лучше — целого марафона «Дня сурка»?

Но это обманчивое впечатление. Ещё в начале 1990-х абсолютное большинство киноманов вообще не подозревало о существовании такого праздника. Да и сам фильм мог бы быть другим: недорогой авторской драмой с молодым героем, второй петлёй времени и проклятием бывшей подружки. По случаю 30-летнего юбилея «Дня сурка» рассказываем историю появления картины на свет.



## Вампиры и машины времени

Всё началось с одного человека. И это был не Харольд Рэмис и не Билл Мюррей. Его звали Дэнни Рубин. Он хотел стать сценаристом и активно работал над идеями, которые могли бы лечь в основу будущего фильма. В середине 1980-х Рубин устроил двухдневный мозговой штурм и в результате создал десяток сюжетных набросков. Один из них назывался «Машина времени». Его герой попадал во временную аномалию и был вынужден снова и снова проживать один и тот же день. Рубин хотел исследовать, как такой опыт повлияет на человека. Станет ли он более мудрым? Более циничным? Более склонным к риску?

Но на тот момент Рубину никого не удалось заинтересовать своими идеями. Через несколько лет он перебрался в Лос-Анджелес, поближе к «фабрике грёз». Там он наконец-то добился некоторого успеха, сумев продать свой первый сценарий. Однако, чтобы сделать себе имя, требовалось что-то более существенное.

И вот в один прекрасный день Рубин пошёл в кино. В ожидании начала сеанса он листал книжку «Вампир Лестат» Энн Райс. В какой-то момент Рубин задумался о том, что на самом деле значит быть бессмертным. Как будет вести себя человек, который никогда не умрёт? Что он будет делать со своим бесконечным временем? Наскучит ли ему вечность или же станет для него невыносимой пыткой?

Рубин начал развивать эту идею. Первоначально он планировал написать сценарий про бессмертного человека, меняющегося с течением времени, но быстро понял, что это тупиковый путь. Линейная история требовала показа событий как далёкого

Сценарист выбрал День сурка из-за того, что это малоизвестный праздник без политической и религиозной предыстории



Anthony Quintano [CC BY 2.0]



© 1993 Columbia Pictures

Сценарист довольно долго ломал голову над поиском причины, по которой Фил застрял во временной петле. В итоге он отказался от каких-либо объяснений, решив, что это неважно для истории

прошлого, так и будущего. Это значительно увеличивало смету фильма и существенно уменьшало вероятность того, что кто-то захочет купить подобный сценарий.

И тут Рубин вспомнил свой старый сюжет про машину времени. Он решил сделать героя бессмертным, поместив его во временную петлю. Это решение оказалось чрезвычайно удачным. С точки зрения драматургии оно позволяло включить в сюжет как драматические, так и комедийные сцены. С финансовой же точки зрения давало неплохую возможность сократить расходы за счёт меньшего количества декораций и локаций.

Правда, прежде чем начать писать, Рубину требовалось определить с ещё одним важным моментом — самим днём. Он отлично понимал, что действие картины не может разворачиваться в какой-то абсолютно произвольный день. Дата должна быть запоминающейся, но при этом не слишком избитой. Рубин быстро отбросил несколько наиболее очевидных вариантов вроде Рождества и Дня благодарения. Некоторое время он думал над тем, чтобы действие разворачивалось 29 февраля, но затем всё же решил заглянуть в календарь праздников. Из него он узнал о существовании Дня сурка. Рубин моментально понял, что нашёл то, что нужно. В те годы даже в США мало кто знал об этой дате. Праздник был не слишком раскрученным и при этом не имел какой-то религиозной или политической подоплёки. Он идеально подходил на роль бесконечно повторяющегося дня.

### Петля за петлёй

По словам Рубина, ему потребовалось восемь недель на создание первой версии «Дня сурка». Семь ушли

на продумывание сюжетных линий, персонажей и их взаимоотношений. Написание же самого текста заняло лишь неделю.

Хотя сюжетная канва и персонажи одни и те же, первоначальная версия «Дня сурка» заметно отличалась от итогового фильма. Так, Рубин решил начать действие с середины — момента, когда Фил уже давно находится во временной петле. Автор хотел заинтриговать зрителей тем, что герой откуда-то знает обо всех предстоящих событиях. Они должны были увидеть, как Фил проводит репортаж, затем похищает сурка, как за ним гонится полиция, после чего герой разбивается на автомобиле и день повторяется.

Также сценарий предполагал закадровый голос Фила, подробно объяснявший, что происходит. Совершенно иной была и общая тональность. По словам самого Рубина, он никогда

У нас Харольд Рэмис более всего известен как исполнитель роли Игона Спенглера в «Охотниках за привидениями». Но помимо актёрства в его послужном списке также числится работа в качестве режиссёра и сценариста над целой серией культовых для американцев комедий



© 1993 Columbia Pictures



© 1993 Columbia Pictures



В изначальной версии сценария Фил был намного моложе и не отличался особым обаянием



По первоначальной задумке сценариста, Рита тоже застряла во временной петле, но в другом дне

не планировал делать романтическую комедию. Его сценарий содержал некоторые комедийные сцены и элементы чёрного юмора, но центральной темой было одиночество. Ход времени отражался так: Фил брал с полки книгу и читал по одной странице в день, но в какой-то момент книги заканчивались, — и зритель понимал, что герой находится в петле уже 70–80 лет.

Протагонист тоже не слишком напоминал привычного нам Фила в исполнении Билла Мюррея. Герой был намного моложе и не отличался особым обаянием, а второплановые персонажи вроде той же Риты — проработанными куда хуже, чем в итоговом фильме.

Но, пожалуй, ключевое различие крылось в концовке. В первоначальной работе Рубина в какой-то момент Фил понимал, что теперь им движет не стремление завоевать любовь Риты, а желание сделать ей приятно. Он соорудил её ледяную статую, после чего герои брались за руки и уходили вместе. Наступало долгожданное третье февраля. Фил признавался Рите в любви... и она отказывала ему. После этого зрители должны были услышать закадровый голос Риты, сообщавший, что она не готова никого полюбить, и понять, что героиня тоже находится во временной петле — просто развивающейся в другой день.

Когда Рубин показал сценарий своему агенту, тот заявил, что это лучшая работа, которую он читал в своей жизни, — но при этом он очень сомневается, что ему удастся найти на неё покупателя. Тем не менее ему удалось организовать серию встреч Рубина с разными продюсерами. И хоть никто из них в итоге так и не решился купить рукопись, о сценарии заговорили. Наконец в 1991 году работа Рубина легла на стол Харольда Рэмиса. К тому моменту у него сложилось репутация создателя лёгких комедий вроде

«Гольф-клуба» или «Каникул». Но Рэмис очень хотел показать, что может снимать и более серьёзные вещи. Нельзя сказать, что это была любовь с первого взгляда. Рэмиса не впечатлил синопсис, а после прочтения сценария у него остался ряд вопросов к содержанию. Впрочем, он оценил общую концепцию, в то же время отметив, что ни разу не засмеялся и что сценарию требуется серьёзная доработка — особенно по части юмора.

Тем не менее после серии разговоров с Рубиным, где они обсуждали все возможные темы — от реинкарнации до этики Супермена, — Рэмис счёл, что ему было бы интересно поставить «День сурка». Но в это же самое время работой заинтересовалась и небольшая студия IRS Pictures. В итоге Рубину пришлось выбирать. IRS Pictures обещала выделить на фильм 3 миллиона долларов и сохранить оригинальную концепцию. В свою очередь, Рэмис собирался ставить кино с Columbia Pictures, что означало намного больший бюджет и возможность привлечь известных актёров (да и сам Рубин получил бы заметно больший гонорар).

Но, как известно, у всего есть своя цена. Она была и у сделки с Columbia Pictures. Поскольку Рубин не имел никакого влияния в Голливуде, он прекрасно понимал, что, поставив подпись под контрактом, лишится творческого контроля и его сценарий может измениться до неузнаваемости. Это был сложный выбор. К счастью для нас, Рубин всё же принял предложение Рэмиса.

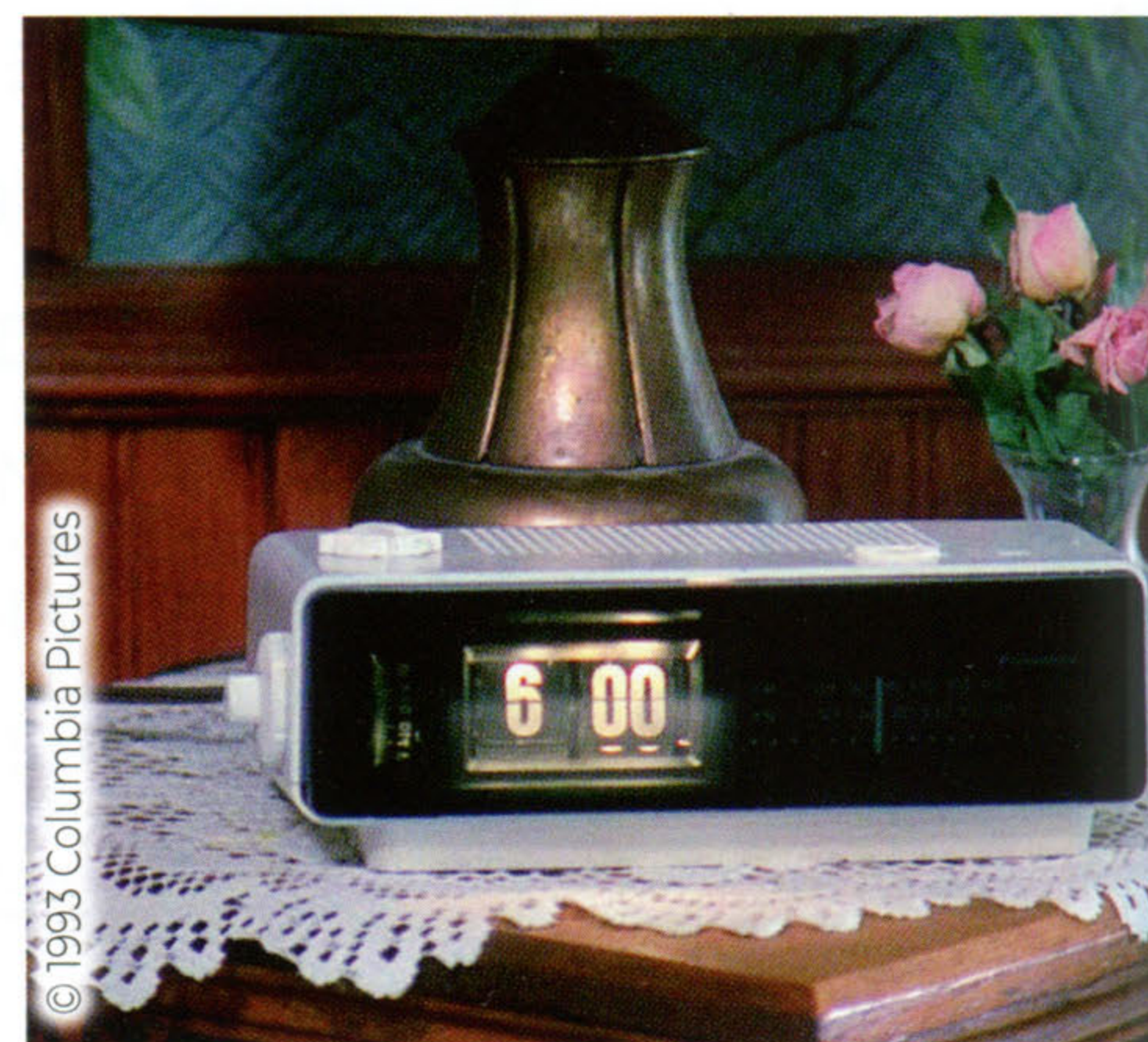
Сейчас уже сложно сказать, что было бы, если бы сценарист отдал свою работу IRS Pictures. Вполне вероятно, что кино от небольшой малоизвестной студии никто бы не заметил и оно бы бесследно сгинуло. Впрочем, возможно также, что кто-то его

бы оценил и со временем картина обрела бы культовый статус. В любом случае это абсолютно точно был бы совсем не тот «День сурка», который мы все знаем и любим.

### Как Фил стал приятным парнем

По условиям контракта с Columbia Pictures Дэнни Рубин получил право написать ещё одну версию сценария. Известно, что он активно консультировался с Харольдом Рэмисом, пытаясь одновременно сохранить своё оригинальное видение и учесть все пожелания постановщика. Первым делом режиссёр собирался избавиться от оригинальной концовки с попавшей в свою собственную временную петлю Ритой. При этом он хотел сохранить элементы чёрного юмора вроде безнадёжных попыток самоубийства Фила, а также разделял мнение Рубина, что как-либо объяснить,

Фил просыпается каждый день под песню Сонни и Шер I Got You Babe. На момент съёмки «Дня сурка» Сонни Боно был мэром города Палм-Спрингс, в котором спустя тридцать лет развернутся события другого фильма о петле времени. Совпадение?



© 1993 Columbia Pictures





Режиссёр и сценарист хотели начать фильм с того, что герой уже давно находится в петле. На предыстории настояла студия



До «Дня сурка» Билл Мюррей успел поработать с Харольдом Рэмисом над пятью фильмами

почему герой застрял в одном и том же дне, для истории не требуется.

В феврале 1991 года Рубин представил новую версию сценария, на чём его участие в проекте фактически завершилось. Нет, Рубина никто не выгнал. Он продолжал регулярно общаться с Рэмисом и в дальнейшем присутствовал на съёмках. Но, как и боялся Рубин, на этом этапе режиссёр получил полный контроль над историей и позже переписывал сценарий уже единолично.

Рэмис быстро избавился от закадрового голоса, посчитав, что он не привносит ничего важного в историю. Также исчезли путешествия Фила за пределы Панксатони (в версии Рубина он ездил повидать свою мать). Рэмис считал, что это усилит чувство изоляции героя и, кроме того, позволит избежать вопросов зрителей по поводу пределов действия временной петли.

Далее он полностью переписал третий акт и избавился от финального твиста. Рэмис правильно полагал, что он обесценивает концепцию духовного перерождения главного героя

и только расстроит зрителей. Также он внёс ряд изменений в текст, чтобы сделать Фила более приятным персонажем, которому можно было бы симпатизировать. И наконец, он доработал героиню Риты.

Как и Рубин, режиссёр хотел начать историю с момента, когда понятно, что Фил уже давно застрял в Дне сурка. Однако студия выступила против. Продюсеры аргументировали это тем, что зрителю наверняка будет интересно увидеть первоначальную реакцию Фила на попадание во временную петлю. Другой уступкой студии стал подсюжет, объясняющий причины злключения главного героя. Рэмису пришлось добавить в сценарий эпизоды с брошенной пассией Фила. Чтобы отомстить бывшему, она провела магический ритуал и прокляла героя, чтобы тот снова и снова проживал один и тот же день, пока не найдётся человек, который его полюбит.

Студии понравились правки Рэмиса, и она дала съёмкам зелёный свет. Дело оставалось за малым — найти Фила.

## Как Форрест Гамп и Бэтмен не стали Филом

Может показаться, что Билл Мюррей был изначальным кандидатом на роль Фила — особенно если учитывать его многолетнюю дружбу с Харольдом Рэмисом и множество совместных работ в кадре и за кадром. Но в реальности всё оказалось немного сложнее.

Как мы уже отмечали, в изначальном видении Рубина Фил был молодым человеком. Однако продюсеры настояли на том, чтобы сделать его старше: это позволяло задействовать кого-нибудь из популярных комедийных актёров того времени. Первоначально студия выбрала Тома Хэнкса. Но актёр отказался, мотивировав это тем, что все привыкли видеть его в образе приятного парня и кино попросту не сработает, ведь зрители с самого начала будут уверены, что для Фила всё закончится хеппи-эндом.

Предложение сняться в «Дне сурка» получил и Майкл Китон. И стоит сказать, что партия Фила в целом близка к некоторым персонажам, сыгранным

Дэнни Рубин изначально скептически отнёсся к выбору Билла Мюррея на главную роль. Но Харольд Рэмис убедил его, сказав, что тот может сыграть засранца, которому зрители всё равно будут сочувствовать

По словам актёра Стивена Тоболовски, в его первый съёмочный день режиссёр вручил ему новую рукопись сценария, содержащую множество существенных изменений







Doug Kerr [CC BY-SA 2.0]

Настоящий Панкساتони выглядел недостаточно кинематографично, поэтому создатели отказались от съёмок там

актёром раньше. Тем удивительнее, что Китон сказал нет. Спустя годы он рассказывал, что просто не понял сценарий, а увидев фильм, очень долго сожалел о своём отказе. Некоторое время на роль Фила рассматривались Чев Чейз и Стив Мартин, в то время как Дэнни Рубин безуспешно пытался протолкнуть кандидатуру Кевина Клайна. Но к этому моменту Харольд Рэмис решил перестать искать от добра добра и предложил роль Биллу Мюррею. Прочитав сценарий, тот ответил согласием.

Что касается Риты, изначально студия хотела взять на роль комедийную актрису. Но в итоге создатели решили, что это будет ошибкой, ведь героиня должна излучать тепло и уют, а не соревноваться в остроумии с Биллом Мюрреем. Некоторое время рассматривалась кандидатура певицы Тори Эймос, но в итоге роль досталась Энди Макдауэлл. «День сурка» стал дебютным фильмом для актёра Майкла Шэннона (он же генерал Зод из «Человека из стали») — тот исполнил небольшую роль жениха, которому помог

Съёмки фильма проходили весной, поэтому потребовалось немало искусственного снега



© 1993 Columbia Pictures

Фил. А актриса, сыгравшая невесту его героя, известна по озвучке принцессы Бубльгум во «Времени приключений».

Пока шла подготовка к съёмкам, Харольд Рэмис ещё несколько раз переписывал сценарий. В частности, он всё же уговорил студию избавиться от подсюжета, где объяснялась причина возникновения временной петли. Кроме того, Рэмис подкорректировал образ и реплики Фила, чтобы подогнать персонажа под Билла Мюррея. Даже после начала съёмок режиссёр продолжал полировать сценарий.

## Ненастоящая зима в ненастоящем Панкساتони

Вопреки популярному заблуждению, «День сурка» снимали не в настоящем Панкساتони. Изучив локации, создатели сочли, что тот выглядит недостаточно кинематографично. К тому же из-за малых размеров города и его изолированности в нём было бы проблематично разместить съёмочную группу. В результате создателям пришлось отсмотреть множество населённых пунктов в поисках классического американского городка, способного «сыграть роль» Панкساتони. В конце концов они остановились на Вудстоке в штате Иллинойс.

«День сурка» вызывает множество ассоциаций, но в первую очередь, конечно же, с зимой. В этом нет ничего удивительного, ибо на ней завязан весь сюжет фильма: начиная с причины поездки героя и заканчивая такими элементами, как снежная буря, ледяные скульптуры, дети со снежками. Тем ироничнее, что в реальности фильм снимали весной: съёмки стартовали в середине марта 1992 года. К слову, та весна оказалась холоднее обычной. Снег в Вудстоке выпадал даже в мае. В то же время температура несколько раз поднималась выше +25°. Пришлось использовать большое количество искусственного снега.

Куда большие проблемы, чем плохая погода, создателям «Дня сурка» доставляли постоянные стычки между Харольдом Рэмисом и Биллом Мюрреем. Первые разногласия возникли уже на стадии препродакшена. Рэмис планировал снять романтическую комедию, в то время как Мюррей требовал большей глубины.

К началу съёмок ситуация только ухудшилась. Мюррей как раз разводился с первой женой, из-за чего постоянно находился в подавленном настроении. Актёр частенько опаздывал на съёмочную площадку, совершал непонятные поступки и постоянно спорил с режиссёром. В тщетной попытке

задобрить Мюррея Рэмис разрешил ему поработать над сценарием вместе с Дэнни Рубиным. В поисках вдохновения они даже съездили в настоящий Панкساتони. Но когда Рэмис позвонил им, чтобы узнать о прогрессе, Мюррей попросил Рубина сказать, что его нет на месте. Позже сценарист довольно негативно отзывался о поведении актёра.

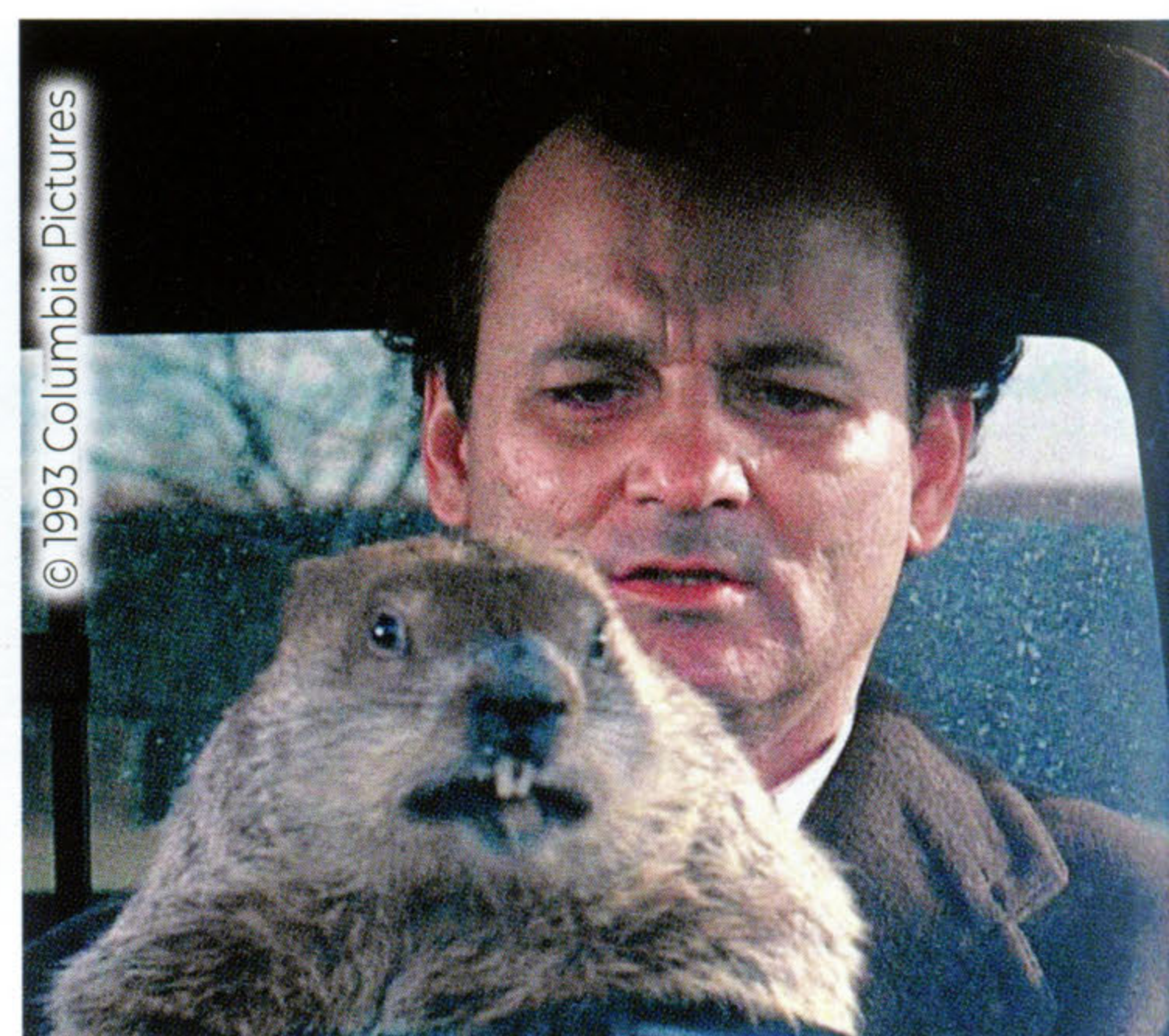
По словам участников съёмок, со временем поведение Мюррея становилось всё более иррациональным и злым. Он доставал Рэмиса многочисленными ночными звонками, в которых делился своим мнением о сценарии, и выдвинул множество странных просьб. А вот на обратные звонки Мюррей отвечать перестал. Также он отказывался разговаривать на съёмочной площадке, а по завершении съёмочного дня попросту сбежал. Когда актёра попросили нанять персонального ассистента, чтобы через него передавать ему сообщения, он взял на эту должность глухонемого.

Впрочем, несмотря на нездоровое поведение коллеги, Рэмис старался прислушиваться к его советам, когда это было возможно. Так, именно Мюррей предложил сцену, в которой Фил разговаривает с заснувшей Ритой. Кроме того, он симпровизировал ряд реплик своего героя и, чтобы добиться большего реализма, попросил Энди Макдауэлл влить ему настоящую пощечину.

Также Мюррей пострадал от сурка. По словам актёра, использовавшийся на съёмках зверёк сразу же его возненавидел. Во время съёмки сцены похищения Панкساتонского Фила сурок цапнул Мюррея за руку, прокусив перчатку. Позже он снова укусил его в то же место. В результате Мюррею пришлось пройти через цикл прививок от бешенства.

Одним из основных камней преткновения для создателей фильма

Сурок по имени Скутер несколько раз укусил Билла Мюррея за руку. Актёру пришлось даже делать прививки от бешенства



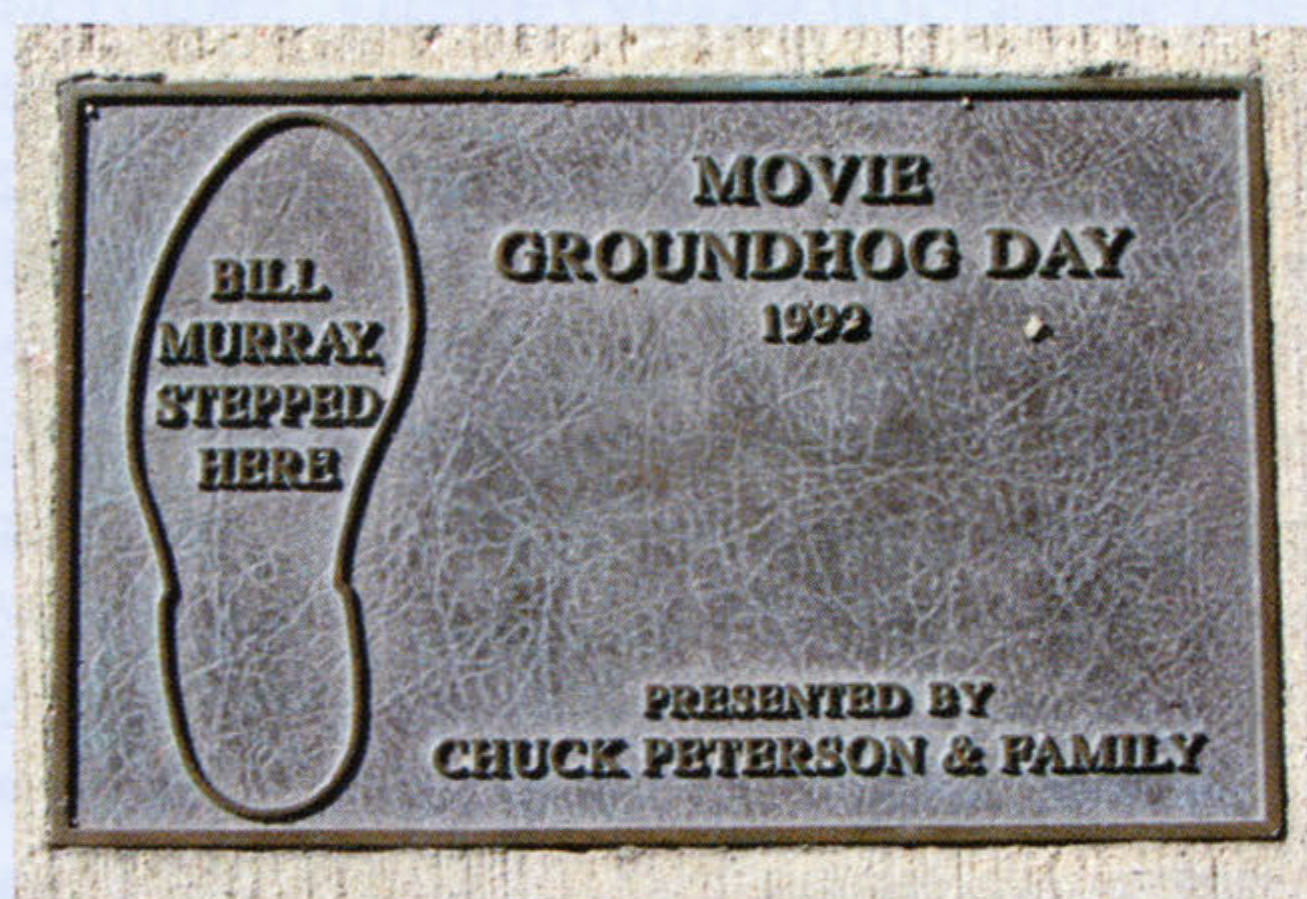
© 1993 Columbia Pictures



## Где ступала нога Фила

Один из самых знаменитых гэгов «Дня сурка» связан с заполненной талой водой выбоиной, в которую постоянно наступал Фил. Её подготовили специально для фильма, разобрав часть городской мостовой. Перед тем как ступить в выбоину, Мюррей оборачивал ногу плёнкой и неопреном, а ещё надевал две пары носков. По завершении дубля актёру сушили ногу феном, чтобы избежать обморожения.

Когда съёмки закончились, киноделы привели мостовую в исходный вид. После выхода фильма жители Вудстока решили увековечить память об этом месте и поместили там табличку с надписью «Здесь ступал Билл Мюррей».



стала финальная сцена пробуждения героев. Дело в том, что участники съёмочной группы разошлись во мнениях относительно того, чем должен закончиться идеальный день Фила и Риты, а именно: была ли у них близость или нет; проснутся они в той же одежде, что и вчера, или в другой, а может, вообще обнажёнными. Билл Мюррей наотрез отказался продолжать съёмки, пока в этом вопросе не появится определённость.

Было решено проголосовать, но и это не внесло ясности — голоса разделились поровну. В итоге Рэмис послушался совета помощницы художника-декоратора — та сказала, что если Фил появится в кадре с голым торсом,

это испортит настроение всего фильма. Но даже после этого режиссёру потребовалось сделать двадцать пять дублей сцены пробуждения, чтобы подобрать необходимую тональность.

## От хорошего фильма к культовому

Съёмки завершились в июне 1992 года. Фильм почти не пострадал на стадии монтажа: Рэмис в основном удалил эпизоды, где демонстрировалась часть невероятных навыков Фила, которые он получил за время пребывания во временной петле (вроде игры в пул и боулинг). По мнению режиссёра, они лишь дублировали то, что и так знал зритель, не привнося ничего нового в сюжет. Из фильма также вырезали сцену, где Фил спасает девочку, которую должен был сбить автомобиль. По всей видимости, создатели поступили так, чтобы зрители не задавались вопросом о том, сколько раз она погибала, когда герой занимался какими-то другими делами. Также Рэмис избавился от эпизодов, в которых показывалось, как для спасения бездомного Фил начинал изучать медицину — но безрезультатно.

«День сурка» вышел на экраны кинотеатров в феврале 1993 года. Картина не стала суперхитом, но и не провалилась, собрав 70 миллионов долларов в американском прокате при бюджете в 15 миллионов. Отзывы критиков и зрителей тоже были хорошими, хотя, как обычно и происходит, подавляющее большинство кинообозревателей не распознало в ней будущую классику. Все очень хвалили актёрскую работу Мюррея и Макдауэлла, но ругали картину Рэмиса за лежащую на поверхности мораль, переменчивую тональность, затянутость и, что иронично, повторы сцен. Пожалуй, лучше всего сложившееся тогда



Мэра города сыграл старший брат Билла Мюррея Брайан

мнение о «Дне сурка» передаёт рецензия газеты Washington Post. Её автор назвал «День сурка» по большей части хорошей картиной, которая, конечно же, никогда не попадёт в Национальный реестр фильмов.

Учитывая всё это, совершенно не удивительно, что «День сурка» не был номинирован на какие-либо громкие кинонаграды. Его единственным значимым достижением на этом поприще стала премия Британской киноакадемии за лучший сценарий.

Первоначально не все создатели «Дня сурка» остались в восторге от своего творения. Билл Мюррей позже признавался, что после первого просмотра возненавидел картину. По его словам, он хотел сосредоточиться на комедийной части и исследовании темы людей, которые так боятся перемен, что проживают дни одинаково, в то время как Рэмис поставил в центр сюжета искупляющую силу любви. Правда, позже Мюррей всё же признал, что режиссёр оказался абсолютно прав в своём видении.

Дэнни Рубин тоже говорил, что испытывает смешанные чувства

Съёмочная группа долго не могла определить, будет ли у героев близость в конце идеального дня



Режиссёр Харольд Рэмис появился в фильме в эпизодической роли невролога



## Десять тысяч дней сурка

Один из наиболее популярных вопросов, связанных с «Днём сурка», таков: как долго Фил находился во временной петле? В самом фильме показано лишь 38 повторяющихся дней, но очевидно, что их должно быть намного больше. В датированном январём 1992 года сценарии главный герой утверждал, что провёл в Панксатони 10 тысяч лет — но позже эта реплика исчезла. В одном из интервью Харольд Рэмис заявил, что, по его мнению, Фил пробыл во втором февраля десять лет. Правда, позже он изменил свою оценку до 30–40 лет, мотивируя это тем, что требуется порядка 10 лет, чтобы стать экспертом в какой-то области. Такого же мнения придерживаются и некоторые фанаты. Их оценки основаны на подсчётах количества дней, необходимых для того, чтобы узнать все детали обо всех жителях Панксатони и последовательности всех событий, чтобы научиться играть на пианино и создавать ледяные скульптуры и так далее. Сам же Фил в фильме лишь упоминает, что за шесть месяцев научился идеально кидать карты в шляпу.



Оценив мастерство Фила в создании ледяной скульптуры, изучении французского и игре на фортепиано, фанаты посчитали, сколько примерно лет Фил провёл во временной петле



© 1993 Columbia Pictures

В 2006 году «День сурка» внесли в национальный реестр фильмов США, имеющих культурное, историческое или эстетическое значение

по отношению к фильму. С одной стороны, он сделал его известным и принёс неплохие деньги. С другой — Рубин неоднократно выражал сожаление, что его изначальный сценарий так сильно изменился. Стоит отметить, что «День сурка» так и остался точкой его наивысшего успеха на «фабрике грёз».

Вышедший в том же 1993 году телефильм «Двадцать ноль одна полночь» сейчас помнят только благодаря скандалу с обвинениями «Дня сурка» в плагиате



New Line Cinema

В дальнейшем Рубину удалось продать ещё несколько рукописей, но его нелюбовь к традиционному голливудскому формату привела к тому, что в какой-то момент он фактически перестал получать заказы.

С годами «День сурка» набирал всё большую и большую популярность. Ленту всё чаще цитировали и приводили в качестве примера идеальной комедии, а само её название быстро стало нарицательным. Также у фанатов появилось обыкновение просматривать картину 2 февраля. Со временем её показ в этот день превратился в традицию и для многих телеканалов (примерно как у нас принято крутить «Иронию судьбы» 31 декабря). Некоторые пошли ещё дальше и каждое 2 февраля проводили настоящие марафоны «Дня сурка».

После того как «День сурка» стал народным фильмом, многие критики принялись спешно переписывать свои старые рецензии и признавать его величие. В нулевых та же Washington Post (правда, в лице уже другого обозревателя) назвала работу Рэмиса шедевром. А в 2006 году картина была внесена в тот самый Национальный реестр фильмов.

Разумеется, такая популярность не могла не привести к обвинению авторов «Дня сурка» в плагиате. Первыми голос подали создатели вышедшего в том же году телефильма «Двадцать ноль одна полночь», снятого по одноимённому рассказу 1973 года. Однако кинокомпания не поддержала инициативу, так что до суда дело не дошло.

Другое разбирательство было связано с писателем Леоном Арденом, использовавшим идею повторяющегося дня в своём романе «Дьявольская дрожь». Он утверждал, что отправлял в Columbia Pictures предложение экранизировать книгу — и та, разумеется, украла его идею. Писатель даже подал в заявление суд, но его иск отклонили.

Не остался в стороне и режиссёр советского фильма «Зеркало для героя» (1987) Владимир Хотиненко. Он также несколько раз утверждал, что «День сурка» — это плагиат его картины, ведь именно в ней впервые в истории был показан бесконечно повторяющийся день, а Голливуд украл этот ход.

Вряд ли имеет смысл серьёзно рассматривать подобные обвинения. Безусловно, авторы «Дня сурка» далеко не первыми использовали идею временной петли. Но никакая идея сама по себе не может сделать фильм хитом. Она лишь служит отправной точкой, краеугольным камнем, вокруг которого в дальнейшем выстраивается сюжетный фундамент, — и итоговый успех зависит от того, как именно авторы решают эту задачу. Создатели «Дня сурка» справились с ней блестяще, подарив зрителям одну из наиболее любимых романтических комедий 1990-х. В свою очередь, успех и признание картины способствовали появлению нового поколения фильмов, авторы которых

Советский фильм «Зеркало для героя» также использует идею повторяющегося дня. Правда, сначала герои попадают в прошлое и уже там застревают во временной петле



Свердловская киностудия



уже по-своему обыгрывали концепцию временной петли. Не будь «Дня сурка», мы бы вряд ли увидели «Исходный код», «Грань будущего», «Счастливого дня смерти», «День курка» и «Зависнуть в Палм-Спрингс». И за это его авторам следует сказать ещё одно спасибо.

## Конец великой дружбы

Нам бы очень хотелось завершить рассказ о создании «Дня сурка» на высокой ноте, но, к сожалению, он будет неполным без упоминания ещё одной, довольно грустной истории. «День сурка» поставил точку в многолетней дружбе Билла Мюррея и Харольда Рэмиса. По ходу работы над картиной отношения между ними продолжали ухудшаться. По воспоминаниям очевидцев, в какой-то момент актёр так взбесил режиссёра, что тот схватил его за воротник и буквально впечатал в стену. Так что после завершения съёмок Мюррей полностью прекратил общение с Рэмисом и затем наотрез отказывался упоминать его имя в разговорах и интервью.

Рэмис утверждал, что так и не понял причин такого поведения бывшего друга. Он несколько раз пытался связаться с ним и помириться. В частности, он предлагал Мюррею роль в фильме «Ледяной урожай». Но тот проигнорировал все его звонки. За два последующих десятилетия бывшие лучшие друзья обменялись лишь парой формальных фраз на публичных мероприятиях. В одном интервью Рэмис так прокомментировал сложившуюся ситуацию:

*Я много раз мечтал о том, что мы снова станем друзьями. Было прекрасно представлять это чувство воссоединения. Билл — сильная личность. Он был нашей рок-звездой. В те ранние дни, когда мы снимали все эти комедии, мы знали, что даже самый плохой сценарий он всегда найдёт способ улучшить своей импровизацией. Это то, что объединяло и связывало нас. Я помог ему стать настолько смешным Биллом Мюрреем, насколько это было возможно, и, думаю, тогда он это ценил. Я не знаю, как он относится к этому сейчас, но всё, что мы сделали, попало на плёнку. И что бы ни происходило между нами в будущем, по крайней мере, у нас останутся все эти моменты.*

Сам Мюррей никогда не рассказывал о том, почему порвал отношения

с Рэмисом. По мнению некоторых знакомых актёра, катализатором расставания, как ни странно, мог стать успех «Дня сурка». Якобы Мюррею очень не нравилось, что все его самые знаменитые роли ассоциируются с именем Рэмиса, и таким образом он решил доказать миру, что способен добиться всего сам.

Так или иначе, разрыв отношений между Рэмисом и Мюрреем имел ряд важных последствий. Он поставил крест на идее снять продолжение «Дня сурка», которую некоторое время рассматривала студия. Но это сложно назвать большой потерей для кино (очевидно, что фильму не требовался никакой сиквел), а вот за третьих «Охотников за привидениями» многим фанатам до сих пор обидно. Мюррей и до этого не горел желанием заниматься триквелом, а ссора с Рэмисом поставила финальную точку. В результате зрители потеряли шанс в последний раз увидеть вместе четвёрку оригинальных охотников в качестве главных героев собственной картины.

Лишь когда Рэмис находился при смерти, Билл Мюррей уступил просьбе брата и всё же нашёл в себе силы прийти проведать бывшего друга. К тому моменту Рэмис уже почти потерял способность говорить, поэтому разговаривал в основном Билл. Они не вспоминали события на съёмочной площадке «Дня сурка» и просто общались несколько часов. Говорят, Мюррей всё же помирился с Рэмисом. Хочется верить, что это действительно так.

## Продолжение следует


Хоть «День сурка» и не получил официального продолжения, несколько лет назад у него появилась мюзикл-версия. Его премьера состоялась в 2016 году на сцене лондонского театра «Олд Вик». Постановка получила неплохие отзывы от критиков и в следующем году дебютировала на Бродвее. Там её посетили Билл Мюррей и Энди Макдауэлл. Песни для «Дня сурка» написал музыкант и комик Тим Минчин, ранее адаптировавший под этот формат «Матильду» Роальда Даля. Ожидается, что в 2023 году мюзикл вновь поставят в Лондоне.

В 2019 году компания Tequila Works выпустила видеоигру Groundhog Day: Like Father Like Son для шлемов виртуальной реальности. Её сюжет рассказывал о сыне Фила, который приехал в Панклатони и попал в собственную временную петлю. Игра получила средние отзывы и по большому счёту прошла незамеченной.



В работе над игровым сиквелом «Дня сурка» не участвовал никто из создателей и актёров фильма

Настоящий сиквел увидели 2 февраля 2020 года зрители американского Суперкубка. Во время перерыва компания Jeer показала рекламный ролик, в котором постаревший Фил заново проживает 2 февраля в Панклатони вместе с сурком, песней Сонни и Шер, а также Недом и Бастером Грином.

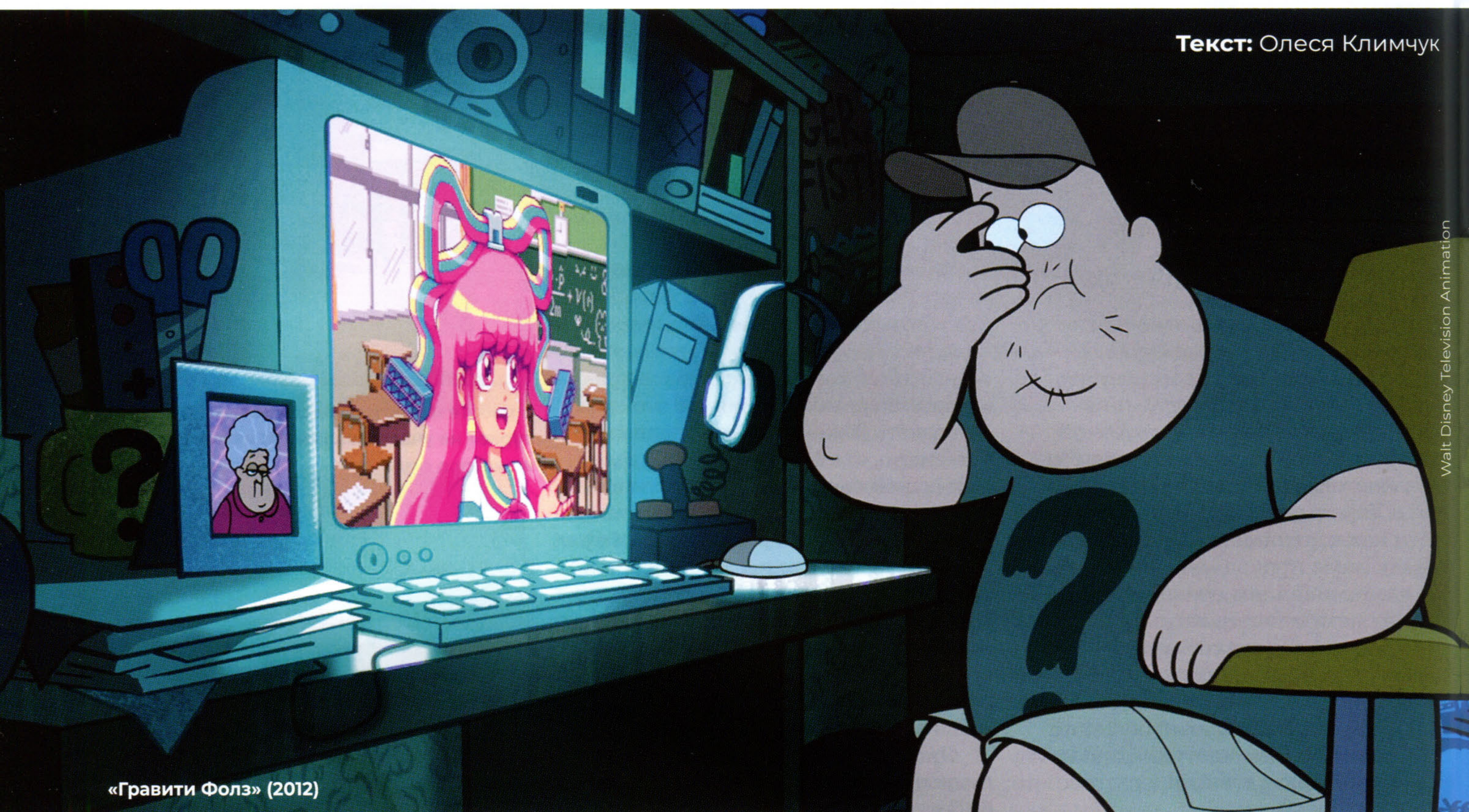
Поскольку мы живём во времена постоянных ребутов и переосмыслений классики, может показаться немного странным, что за прошедшие три десятка лет никто в Голливуде не заявил о намерении снять его ремейк. По всей видимости, это тот редкий случай, когда даже самый недальновидный продюсер понимает, что такая авантюра не сулит ничего хорошего ни его кошельку, ни репутации. Хотя, зная Голливуд, нельзя исключать, что в один прекрасный день кто-то всё же решится на подобный эксперимент. Остаётся надеяться, что его инициаторы немедленно попадут во временную петлю и будут проживать один и тот же день, пока не осознают свою ошибку и не станут лучше. 

Как и в случае с «Инопланетянином», мы получили своеобразное продолжение «Дня сурка» благодаря всепобеждающей силе рекламы





Текст: Олеся Климчук



# ЛЮБАЯ ЛЮБОВЬ

Самые  
странные  
симуляторы  
свиданий

Скоро весна, а значит, повсюду станут пробиваться робкие ростки будущей любви. Вместе с ней начнёт поднимать голову и безумие, и пока не придумали более безопасного способа для объединения этих явлений, чем симуляторы свиданий, или дейт-симы. Это особый поджанр видеоигр, где игроку обычно нужно завоевать сердце виртуальной девушки или парня. Родина этого жанра — естественно, Япония. Глупо было бы предполагать, что идеи романтиков Страны восходящего солнца и их последователей ограничатся только представителями человеческого вида. Как насчёт свидания с мопсом? Или с драконом? Или с призраком. Или... с принтером? Заинтригованы? Тогда вперёд — узнаем, насколько глубока кроличья нора!



**Ж**анр зародился в 1992 году на фоне бешеной популярности романтического аниме. Игроку давали на выбор несколько вариантов развития любовных отношений — как правило, их предлагали строить с симпатичными анимешными людьми. В своём классическом понимании игровой процесс подразумевал не только продолжительные диалоги с выбором подходящих ответов, но и прокачку навыков. Всё это лишь для того, чтобы понравиться поначалу неприступному объекту обожания. Одна неверная фраза — и ваш рейтинг начинает неумолимо падать вместе с шансами на успешный финал.

В качестве успешного финала разработчики обычно предлагают или ответную любовь, или свадьбу, или всё ещё привлекательные, но менее долговечные удовольствия. Не все игры, о которых мы вам расскажем, соответствуют этим критериям — позволить игроку уединиться с принтером было бы слишком даже для изобретателей хентая. Некоторые из них не требуют особой вовлечённости и больше похожи на визуальные новеллы, но молчать об этих играх решительно невозможно, настолько все они удивительны и по-своему прекрасны.

## Животная страсть

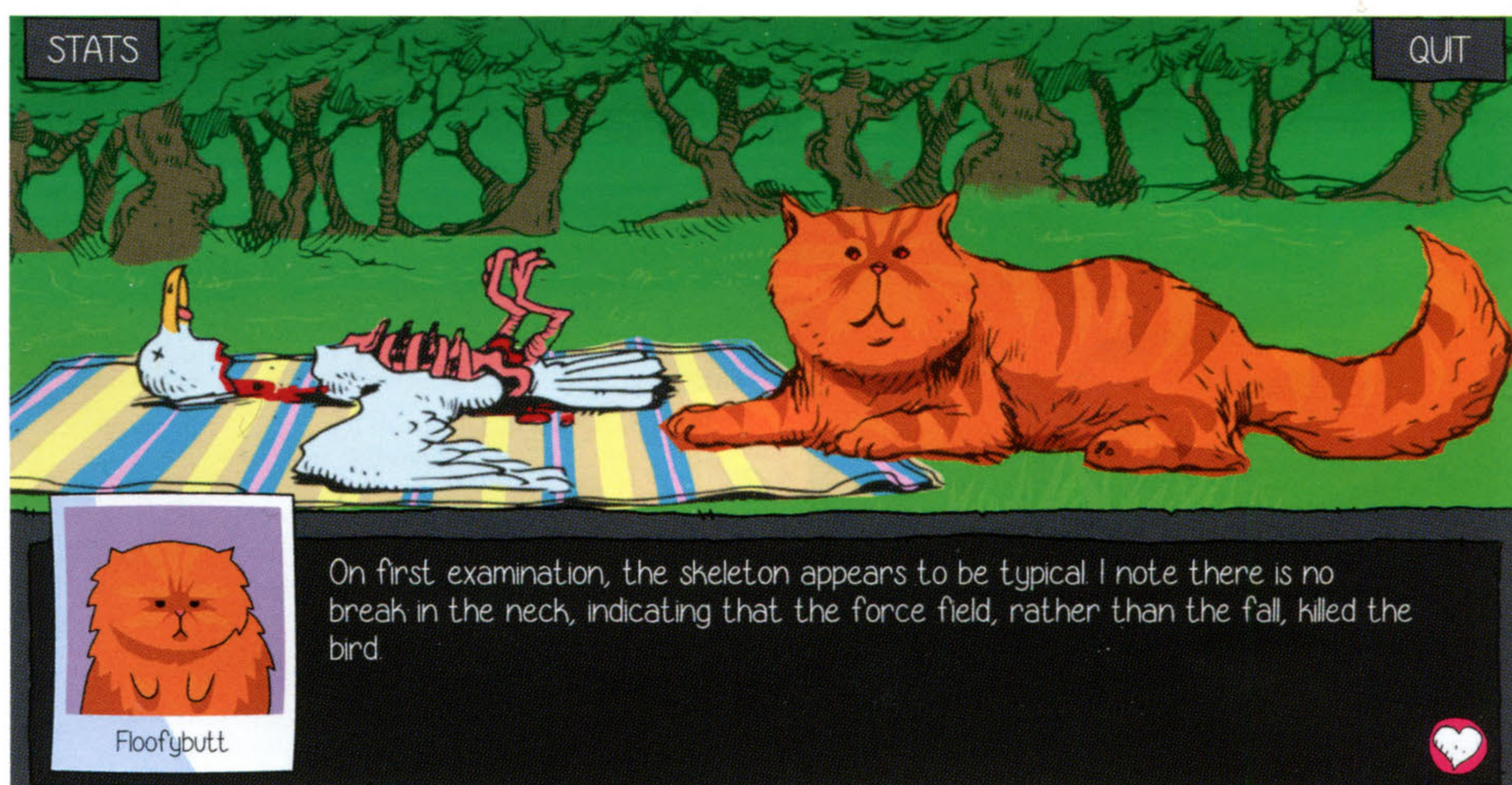
Начать это увлекательное путешествие стоит с игры, о которой почти наверняка слышали все знакомые с интернетом люди. **Hatoful Boyfriend: A School of Hope and White Wings** (2011) от мангаки Хато Моа — эталонный пример того, как далеко может зайти невинная первоапрельская шутка. Изначально Hatoful Boyfriend была флеш-игрой и задумывалась в качестве розыгрыша на День смеха, но что-то пошло не так — теперь это полноценный дейт-сим, который можно купить в Steam и много

И не нужно ничего больше — вы, прекрасная музыка и ваша любимая лама из PacaPlus



Ничего необычного, просто голуби в костюмах горничных обсуждают серьёзные дела в Hatoful Boyfriend

В Purrfect Date нужно быть готовым к тому, что лучший подарок от котика — этодохлая птица



где ещё. Естественно, им сразу заинтересовались стримеры, а вслед за ними и все остальные, ведь здесь нам предлагают строить отношения... с разумными говорящими голубями.

Земля, 2068 год. Человечество почти уничтожено эпидемией птичьего гриппа. В поисках решения проблемы учёные проводят эксперименты на голубях. Вместо того чтобы помочь двуногим выжить, голуби приобретают интеллект, не уступающий человеческому, развязывают кровопролитную войну и выигрывают. Теперь это голубиный мир, голубиные правила и голубиная старшая школа, в которой учится немало пернатых красавчиков. Тут-то в сюжет и вступаем мы, чтобы выбрать самую привлекательную птицу и построить с ней отношения. Играть предлагают за девочку-подростка. Игрок — единственный человек, который посещает эту школу, что не мешает зарождению трепетных межвидовых чувств. В Hatoful Boyfriend 13 (а в ремейке даже 14!) концовок — тут есть место и драме,

и детективу, и прекрасному абсурдному юмору.

Следующая игра, **PacaPlus** (2017), начинается как обыкновенный дейт-сим. Студент Кадзума Саэки встречается с красавицей Юкари Идзуми и даже ведёт её на свидание в зоопарк под названием «Королевство Альпак». Юкари и альпаки — это то, что Кадзума любит больше всего на свете. Что ж, желания иногда исполняются самым безумным образом — неожиданно юноша начинает видеть вместо возлюбленной альпаку в школьной форме (остальные всё ещё воспринимают её как человека). Теперь игроку придётся флиртовать с пушистой белоснежной ламой, ходить с ней на свидания и слушать её чудесную игру на скрипке, а в финале всё может закончиться свадьбой мечты. Без учёта облика Юкари это вполне классическая и скучная игра, но сюрреальность ситуации сама по себе может довести некоторых игроков до истерического смеха.

Вряд ли много людей мечтает пойти на свидание с ламой, но вот свидание



Algorat.club



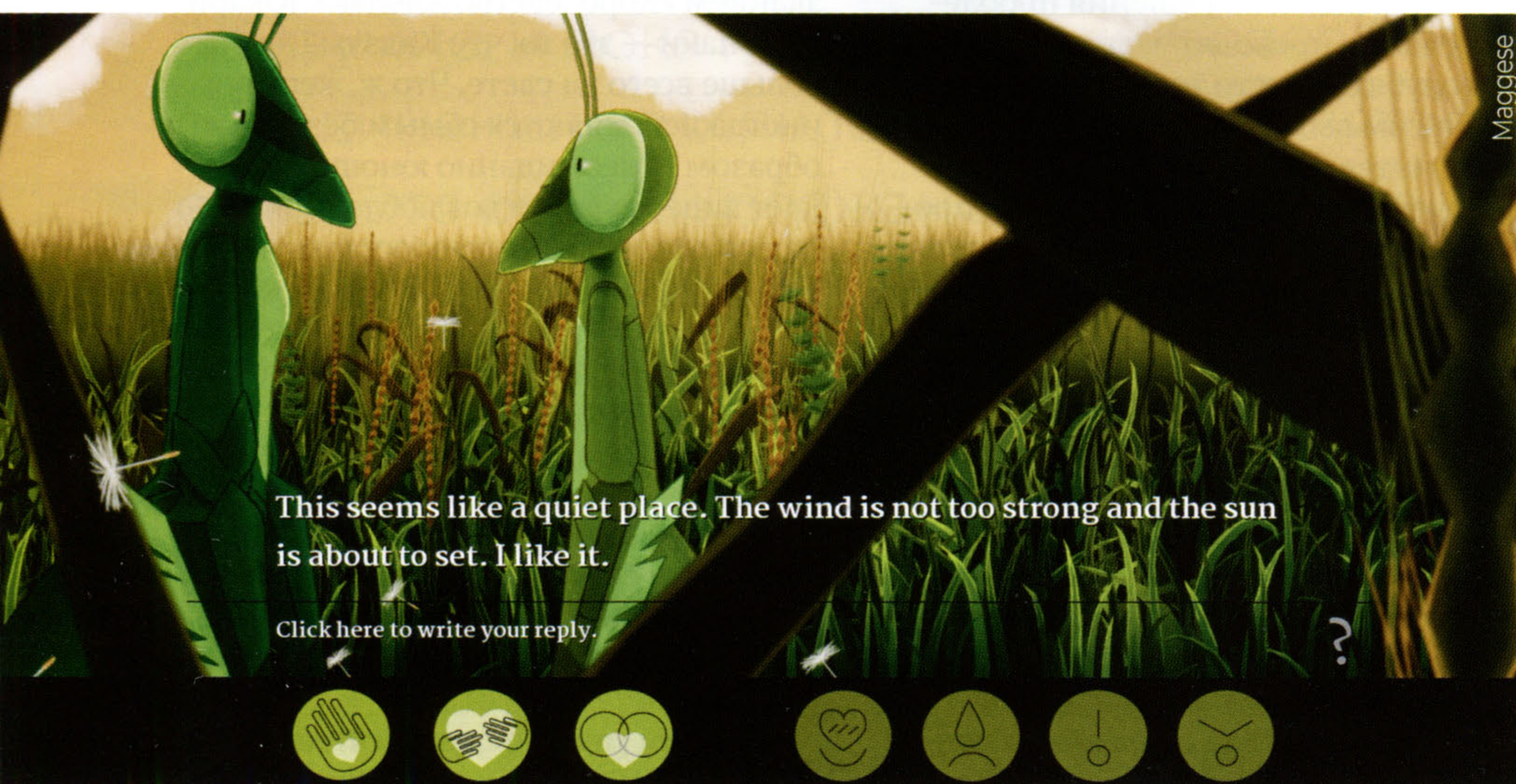
The Ratchelor — похожих зверей многие, бывало, рисовали в Paint

Мопс из Hot Date вызовет вьетнамские флешбэки ваших худших свиданий

George Batchelor



Название Don't Make Love говорит само за себя, но разве это остановит самца богомола



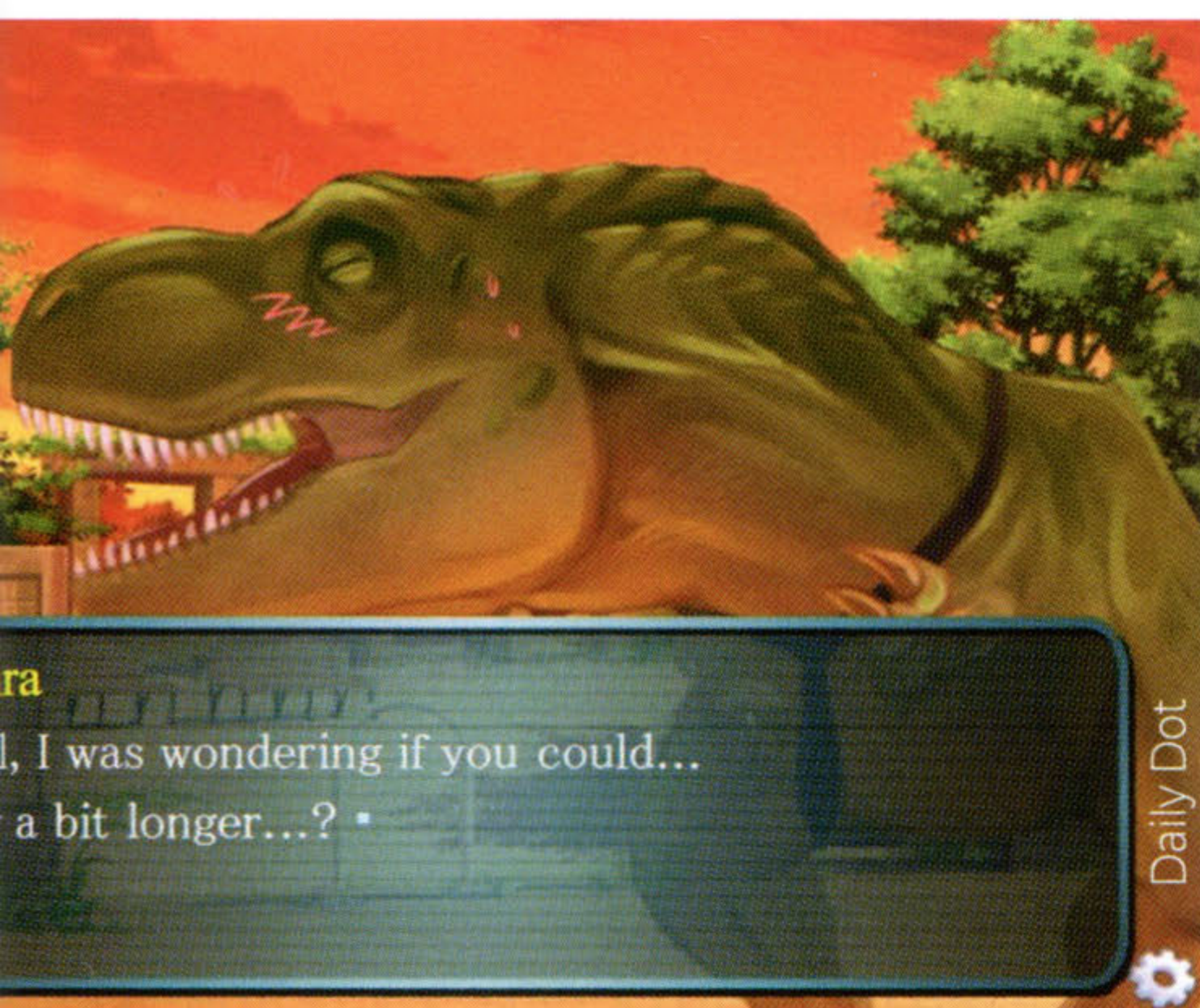
с котом звучит уже не в пример интереснее. **Purrfect Date** (2017) наконец даёт игроку эту прекрасную возможность. Не волнуйтесь за котиков — мы тут завоёвываем только умы и сердца. Главный герой, учёный, попадает на таинственный Кошачий Остров, который ему предстоит тщательно исследовать. В определённый момент бессердечная наука вынудит его ходить на свидания с обитателями острова, то есть говорящими кошками. Не антропоморфными фурри, как вы могли подумать, а настоящими кошками разных пород. Остров хранит много тайн, и вот вы уже вовлечены в его смертельные загадки и разрываетесь между долгом и любовью. В числе прочих источников вдохновения авторы указывают Undertale и Pony Island — игра действительно до отказа набита чёрным британским юмором, подсюжетами и вотэпоповоротами. Как говорится, любопытство сгубило кошку (а любовь, возможно, спасёт).

Если кошки заслуживают право на счастье, то почему его недостойны, например, крысы? В симуляторе быстрых свиданий **The Ratchelor: A Rat Dating Sim** (2021) предлагается играть за смешную крысу-холостяка, которая ищет себе подходящую пару среди множества прекрасных кандидатов. Это абсурдное развлечение проходит за десять минут прямо в браузере. Будьте осторожны — ваш избранник легко может разбить вам сердце и оказаться тремя саламандрами в костюме крысы.

А теперь надевайте лучшие наряды и готовьтесь к ещё одному раунду быстрых свиданий — на этот раз с бесцеремонными мопсами. В **Hot Date** (2015) вам предстоит изрядно попотеть, чтобы вызвать интерес собеседника. Часть ответов вашей потенциальной половинки прописана заранее, часть процедурно генерируется на основе того, что вы печатаете в специальном поле, но почти всё, что вы услышите, может не разжечь, а серьёзно задеть ваши чувства. После того как истечёт отведённое время, прозвонит звонок, и один мопс сменится другим, оставив вас гадать, не была ли это любовь всей вашей жизни. Несомненный плюс в том, что игру можно загрузить бесплатно.

Наверное, одни из самых печальных историй любви могли бы поведать нам самцы богомолов — могли бы, да уже не смогут. **Don't Make Love** (2017) — это бесплатный симулятор развития отношений с богомолем, где вам предстоит примерить на себя роль самца или самки и попытаться довести дело до тесного физического





Лучшее в Jurassic Heart — это ти-рекс, краснеющий как японская школьница

контакта. Отличие этой игры от других симуляторов в том, что вам придётся общаться с простеньким ИИ, печатая в игровой чат всё, что взбредёт в голову. Во времена ChatGPT сложно сравнить игроков столь слабым оружием, но нестандартность ситуации заставляет хотя бы дать игре шанс (в отличие от богомола-мальчика — у него шансов никаких).

Конечно, симуляторы свиданий с братьями нашими меньшими не ограничиваются этим списком, но нам пора двигаться дальше по нашему непростому пути. Этот раздел завершает нежная визуальная флеш-новелла **Jurassic Heart** (2013) о том, как непросто быть стеснительным и творческим школьником-тираннозавром. Вы не ослышались, потенциальный объект ваших воздыханий — полноразмерный тираннозавр рекс по имени Тайра. Тайра не пытается разрушить школу и полакомиться учениками, его цели ограничиваются музыкой и самореализацией. Но внезапно у Тайры ломается укулеле, и вы вызываетесь

помочь. Патриархальные чувства нашего музыканта с миниатюрными руками не выдержат, если вы за него заплатите, поэтому вам, обычной японской школьнице, предстоит проявить мудрость и не показывать свою женскую силу раньше времени.

## Фантастические твари

Переход на следующую ступень безумия дейт-симов начинается с игры, которую можно назвать классической в отношении игрового процесса. Главное отличие **Monster Prom** (2018) в том, что здесь придётся искать ключи от сердца одного из монстров своей мечты. Скоро школьный бал, а у вас до сих пор нет пары, но есть множество уникальных одноклассников, среди которых оборотни, медузы, вампиры и многие другие известные и не очень чудовища. Естественно, все они модные, стройные и горячие — в этом плане выбор пассии здесь весьма банальный. Если у вас есть ещё трое столь же отчаянных друзей, игра поддерживает мультиплеер — можно даже посоревноваться за сердце одного и того же симпатичного монстрика. По духу игра подозрительно напоминает франшизу **Monster High**, но здесь куда больше самоиронии и постмодернистского юмора.

В нашу цифровую эру знакомства чаще случаются через экраны смартфонов, чем на школьных балах, и инди-игра **Tender: Creature Comforts** (2021) ещё раз напоминает об этом факте. Перед нами не что иное, как межгалактический Tinder, где нужно свайпать профили самых разнообразных существ и надеяться на мэтч. Потом всё проходит по классике — болтовня в чате, растущий

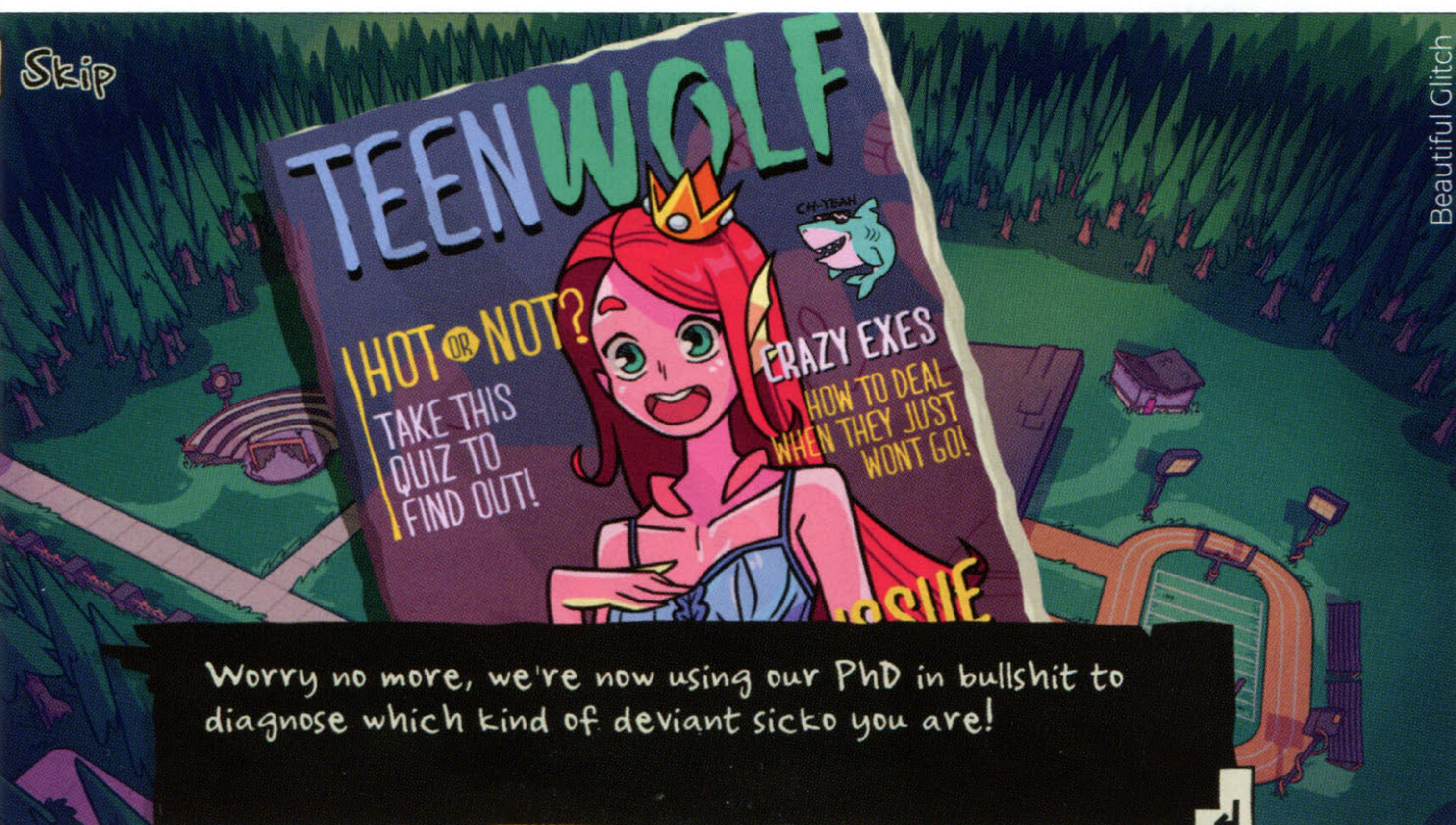
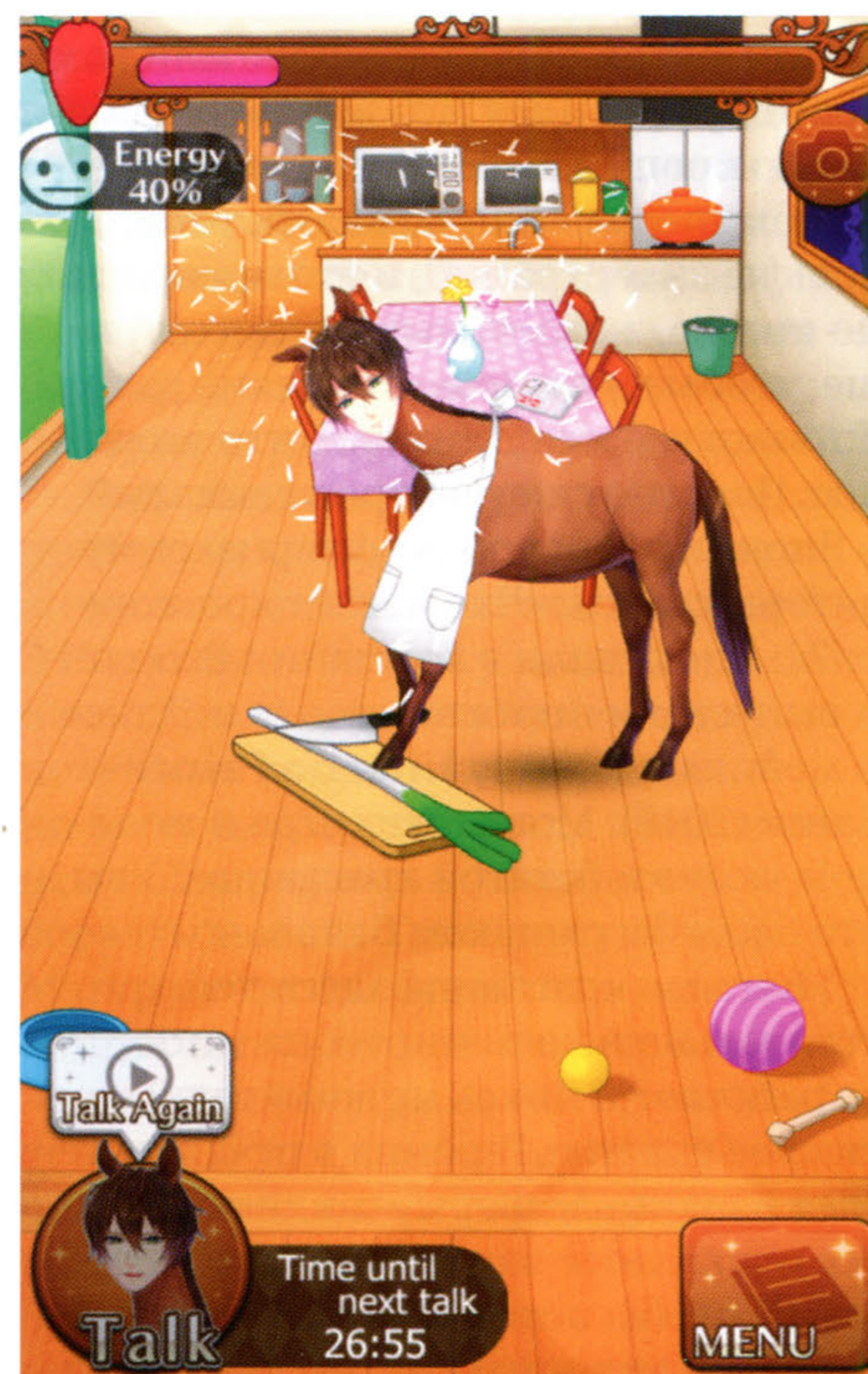


Этот профиль из Tender: Creature Comforts — однозначный свайп вправо

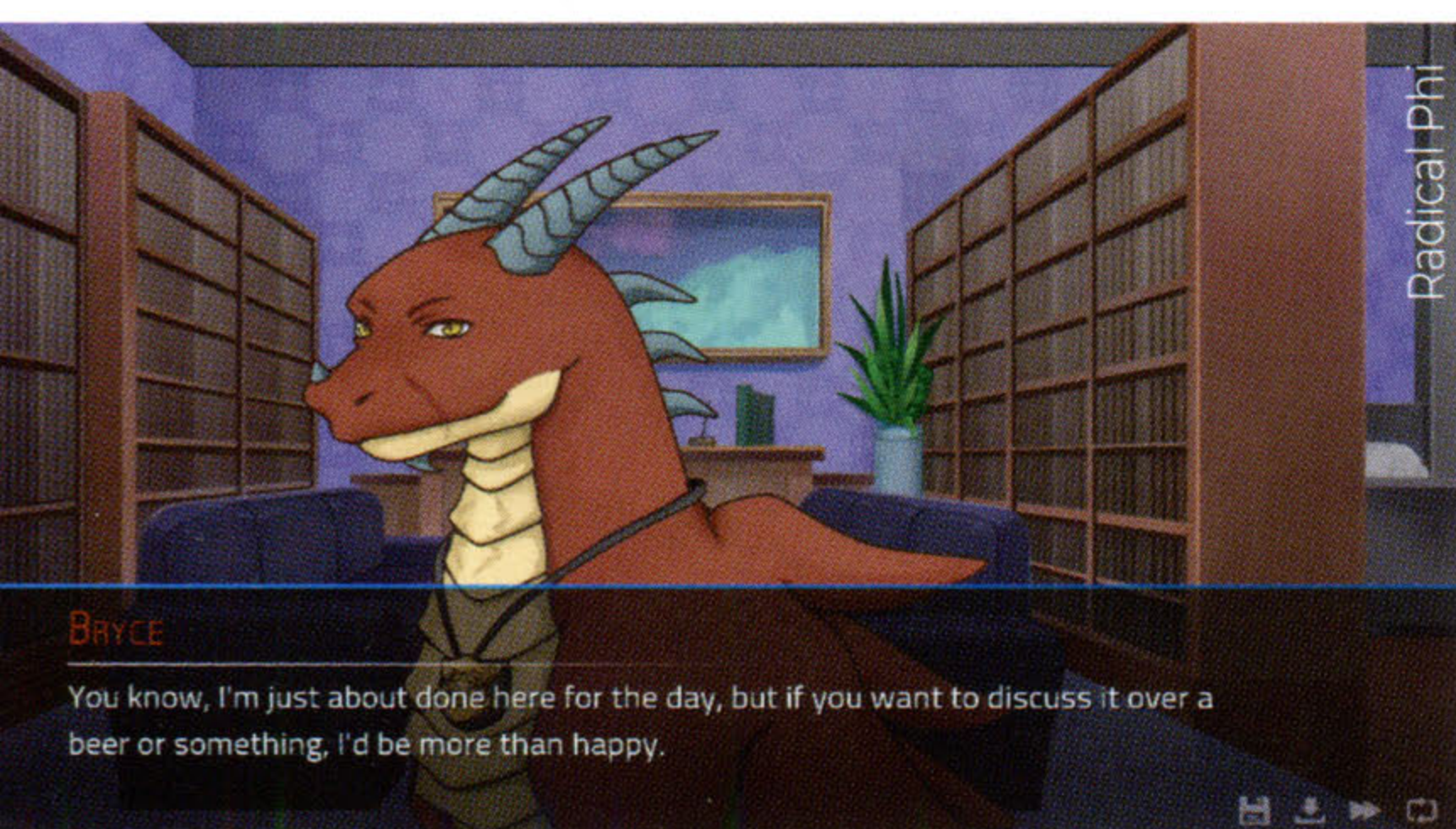
интерес и свидания. Если вы устали от настоящего «Тиндера», возможно, эта короткая и в меру смешная игра залечит ваши раны. По меньшей мере благодаря приятной рисованной графике все ваши собеседники будут гарантированными милашками.

Если предыдущий раздел огорчил любителей фурри, они смогут

Ума в Uma no Prince-Sama — конь хозяйственный







Если дракон-полицейский в **Angels with Scaly Wings** приглашает вас на пиво, значит, между вами явно что-то наклёвывается

немного отвести душу в **Angels with Scaly Wings** (2017). Люди находят загадочный портал, связывающий нашу вселенную с новым неведомым миром. Вам выпала честь пройти через него и стать послом планеты Земля во вселенной, где обитают разумные драконы. Несмотря на то что человек в мире драконов воспринимается примерно так же, как дракон в человеческом, вы довольно быстро адаптируетесь среди этих фантастических существ. Теперь вы будете зависать с местными, лучше узнавать особенности их быта и постепенно проникаться к ним самым тёплыми чувствами. А от тёплых чувств недалеко и до пылких — момент, когда один из драконов внезапно начнёт с вами флиртовать, вы не забудете никогда. Поначалу игра ловко притворяется детективом, но симулятор свиданий — её основной жанр. Без романтических встреч с драконами можно получить только одну, нейтральную концовку. А если фурри вам не по душе или вам вовсе претит идея межвидовой любви, смело пропускайте этот дейт-сим...

...и следующий, пожалуй, тоже. Любовь не знает границ, и это прекрасно, но иногда, в отдельных случаях, лучше, чтобы некоторые японские разработчики всё же понимали, что это такое. Помимо симуляторов свиданий, в Японии довольно популярны симуляторы скачек. «Что насчёт кроссовера?» — подумали в компании Broccoli и выпустили портативную (а позднее и мобильную) игру **Uma no Prince-Sama** (2010). Может, это игра о молодом жокее и богатой красавице? Увы, это было бы слишком банально.

Богатая красавица здесь действительно в наличии — она много работает и никак не может найти своё счастье. Героиня в отчаянии едет на конную ферму (видимо, более очевидные варианты она уже отмела), чтобы познакомиться с симпатичными мужчинами. Там она видит

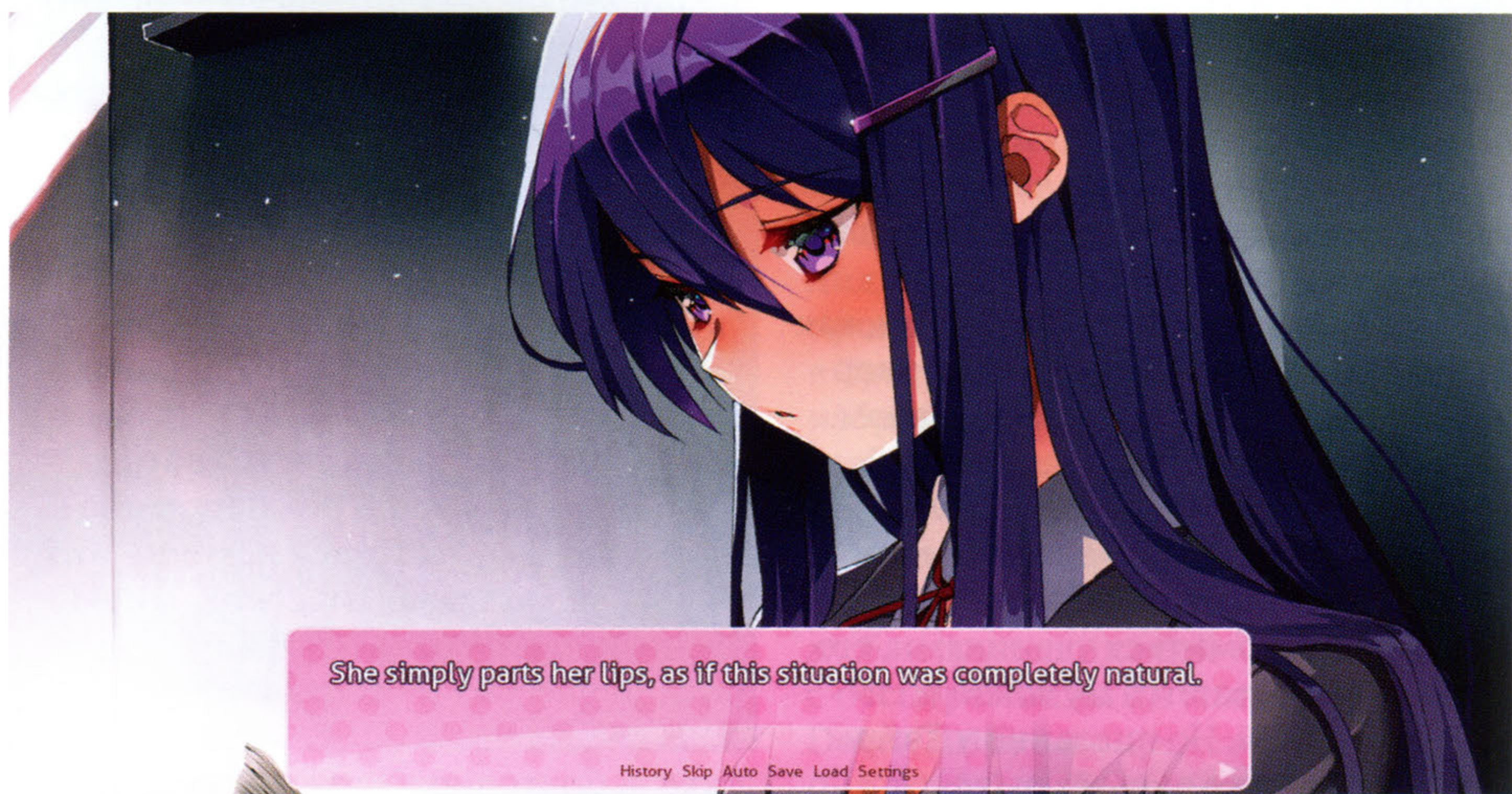
Его — жеребца по имени Юма, коня с человеческим лицом. Никаких метафор об интеллекте и человечности лошадей — это буквально конь, у которого анимешное человеческое лицо вместо лошадиной морды. Оказывается, у девушек, рождённых в год Лошади, есть мистическая способность видеть некоторых лошадей вот таким странным и зловещим образом. Героиня немедленно покупает коня-мутанта и постепенно влюбляется в него. Несмотря на всю несуразность этого описания, игра довольно простая и по-своему милая — абсурдные ситуации, связанные с парнем-лошадью, могут вызвать скорее улыбку, чем гримасу ужаса.

## Дьявол носит Prada

Учитывая вклад японцев в развитие хорроров, было бы удивительно, если бы жанр симуляторов свиданий хоть раз не объединился с ужастиками. Ещё одной самой популярной игрой

в нашем списке вместе с симулятором голубиных свиданий стала нашумевшая **Doki Doki Literature Club!** (2017). Этот дейт-сим очень похож на японские аналоги, но создавал его американский разработчик Дэн Сальвато, которому наскучили няшные, розово-сахарные девчачьи аниме-истории. **Literature Club!** долго и искусно притворяется типичным представителем жанра. Главный герой, обычный японский школьник, выбирает себе амурный интерес среди прелестных участниц литературного клуба. У каждой тень уникальные внешность и характер, а сблизиться с героинями предлагают посредством простенькой мини-игры по выбору подходящих слов для неуклюжих юношеских стихов.

Подозрительные сигналы о том, что здесь творится что-то неладное, исподволь появляются почти с самого начала игры, но после главного сюжетного поворота всё стремительно улетает в зловещее безумие. Теперь нужно стараться не строить любовь,

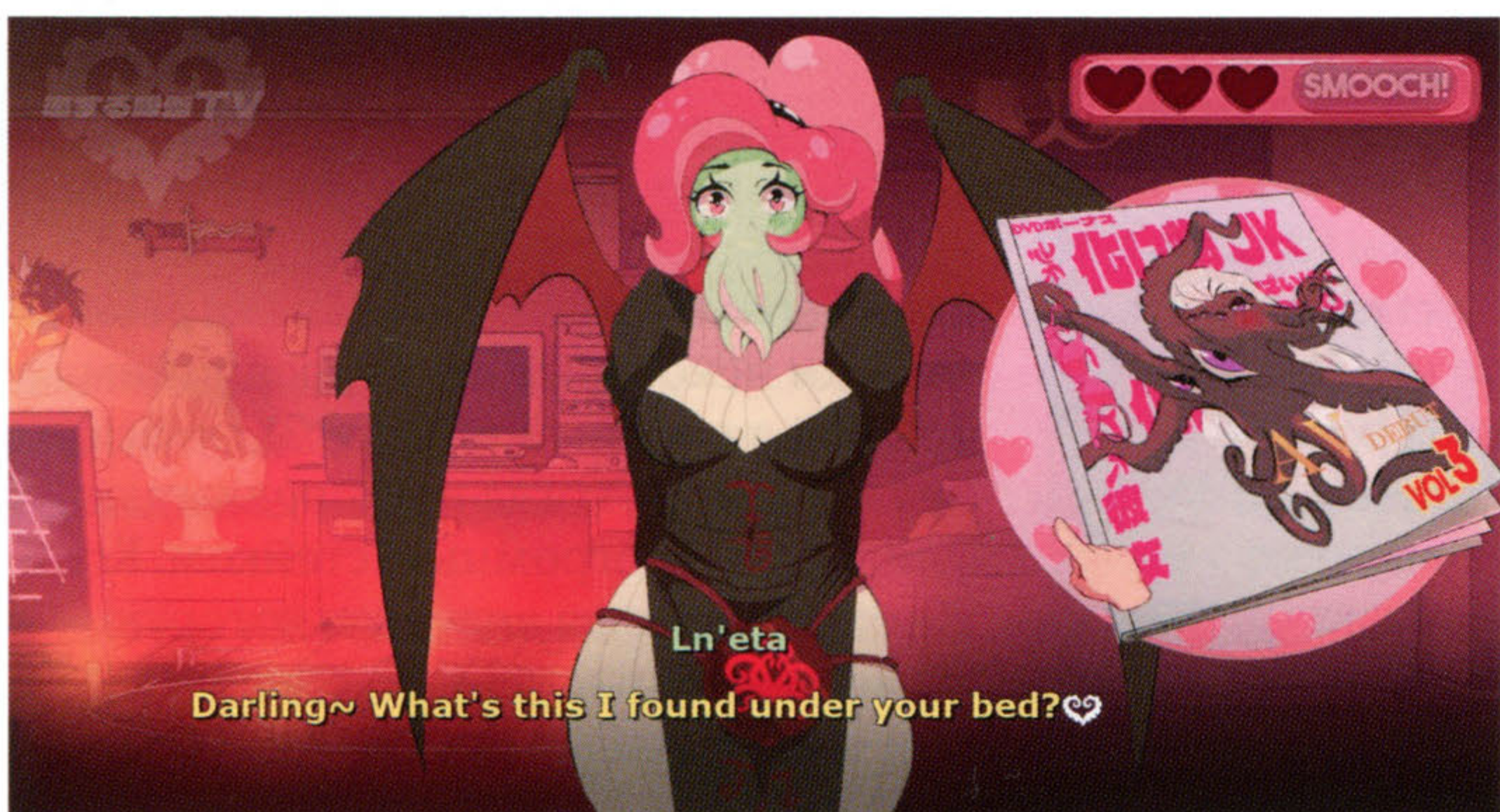


**Doki Doki Literature Club!** — редкий пример из этой статьи, где можно заромансить человеческую девушку

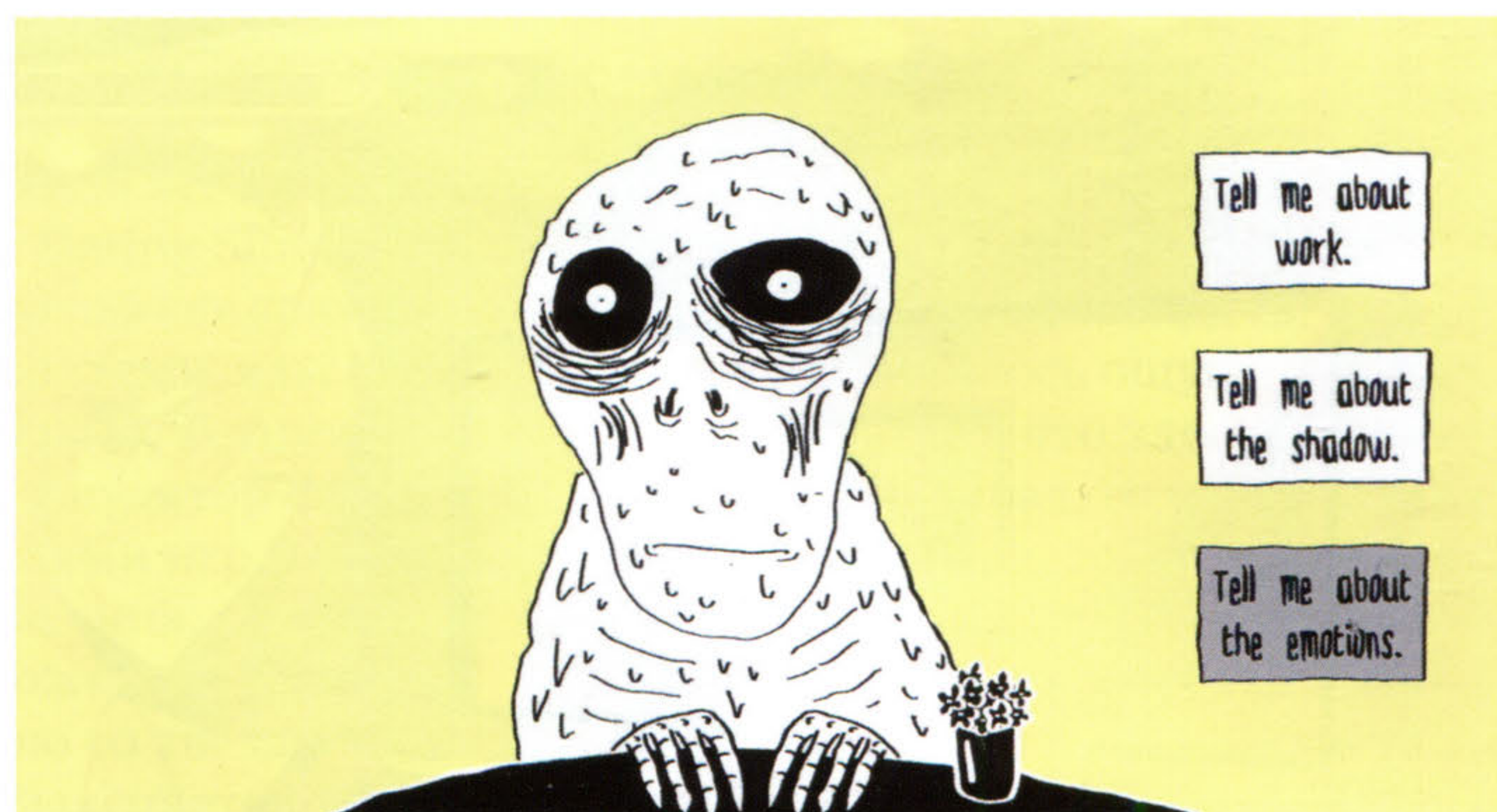
Дьявол из **Lovingly Evil** не выглядит злым — уж больно он напоминает добродушного папашу







Раз уж взял на себя ответственность за отношения с Древним Ужасом в **Sucker for Love: First Date**, будь добр объяснить, откуда у тебя эти журналы



Призраки в **Speed Dating for Ghosts** — лучшая иллюстрация к фразе «не суди книгу по обложке»

а сохранять рассудок — дальнейшие спойлеры мы опустим, слишком уж это уникальная и самобытная вещь. Базовая версия игры абсолютно бесплатно доступна в Steam, а вот за расширенную уже придётся заплатить кровью.

Как говорил мсье Густав из «Отеля „Гранд Будапешт“», стоит самому мерзкому человеку почувствовать, что его любят, и он раскрывается, как цветок. То же самое правило работает и с другими, не относящимися к людскому роду злодеями. В **Lovingly Evil** (2020) вы и сами сможете примерить на себя шкуру злодея — своего персонажа предлагают создать в несложном редакторе. Итак, вы, новоиспечённый адепт тьмы, полный козней и зловещих замыслов, направляетесь на Конференцию Злодеев, чтобы поделиться своим уникальным опытом нехороших дел. Например, вам предстоит поучаствовать в разговоре об опасности злодейских монологов для самих злодеев — ну наконец хоть кто-то поднял эту животрепещущую тему. Так приятно оказаться среди нелюдей, полностью разделяющих твои интересы! Самое волнительное, что некоторые из них не прочь разделить и любовь. Попробуйте охмурить одного из пятирёх адептов зла — правда, ради этого придётся проходить скучные мини-игры, но для истинного чувства не станут препятствием даже они.

Злодеи и злодейки из предыдущей игры, если честно, довольно безобидные ребята, но **Sucker for Love: First Date** (2022) представляет вашему вниманию что-то совершенно другое. Это мультяшный симулятор свиданий с кровожадными лавкрафтовскими ужасами! Главный герой заказывает в интернете Некрономикон, чтобы призвать древних существ, но вместо него получает странную розовую книгу. Выполнив ритуал призыва, он навлекает на мир людей страшную опасность — в его квартире

появляется богиня, которая грозит уничтожить всех живущих. Женское воплощение Ктулху по имени Лн'ета быстро понимает, что наш призыватель ни капли её не боится, а всего лишь жаждет получить поцелуй. Ради благосклонности симпатичного Древнего Ужаса герой готов пойти на любые жертвы, например выполнять её любимые оккультные ритуалы, находясь под угрозой страшной смерти или погружения в безумие. Несмотря на всю комичность ситуаций, это всё ещё хоррор, и умирает герой далеко не самыми приятными способами. Но это пустяки — по его мнению, всё, что ему приходится преодолеть, стоит одного страстного поцелуя Лн'еты. Второй в игре появляется Эстр, феминное воплощение Короля в Жёлтом, а третья девушка, вестник хаоса Ньярлатхотеп (тётушка Ньян-Ньян), играет роль финального босса.

Одна из лучших игр в этом пёстром карнавале — ещё один симулятор быстрых свиданий, **Speed Dating for Ghosts** (2018). Вы уже умерли, но это не значит, что на отношениях нужно ставить крест: почему бы не найти себе спутника смерти? Вам предстоит поговорить с 12 призраками. Они расскажут вам свои непростые истории, и для некоторых персонажей вам придётся стать кем-то вроде психотерапевта. Так бывает и в реальности, только здесь благодаря вашим усилиям они не изменятся и не влюбятся в вас по уши, а наконец смогут обрести покой. Кто-то из ваших собеседников до сих пор не знает, что умер, кто-то сам боится призраков, а кому-то вполне комфортно в новом статусе, и он с удовольствием пугает боязливых горожан. Игра заставляет много думать о смерти и её последствиях и, несмотря на отличный юмор, скорее всего, после прохождения оставит вас в задумчиво-грустном состоянии.

## Так бы и съел тебя

Ни для кого не секрет, что иногда в пене дней единственным доступным источником приятных эмоций становится еда. Но, пожалуй, мир был не готов к играм, которые воспевают любовь к еде таким необычным образом. Знаменитый сверкающий вампир Эдвард Каллен мог бы тоже внести свою лепту в этот текст, но у нас тут только привычная пища, никаких «личных сортов героина». В подборку, к сожалению, не вошла **I Love You, Colonel Sanders! A Finger Lickin' Good Dating Simulator** (2019) от KFC, в которой главным фантастическим элементом стала невероятная красота ученика кулинарной школы полковника Сандерса.

Первая игра, в которой нам предлагают крутить любовь с едой, — **Love! Sushi Rangers** (2014). Отец главной героини — прославленный шеф-повар, специализирующийся на приготовлении суши, — уезжает в Высококласный Суши-Круиз. Девушка остаётся наедине с большой ответственностью — теперь она должна управлять семейным суши-кафе. Помощь приходит откуда не ждали — однажды ночью шесть видов суши превращаются в прекрасных парней. Теперь они помогают героине решать проблемы с кафе и правильно готовить своих рыбно-рисовых братьев. Это напоминает ситуации, когда Дональд Дак и его племянники едят запечённую утку в мультиках Диснея, но кому какое дело, когда вам наконец подвернулась возможность завоевать любовь Тамаки-куна или Магуро-сэмпая. Остаётся открытым вопрос о том, что делать, если наутро на соседней подушке вместо возлюбленного будет лежать одинокий молчаливый ролл, но лучше постарайтесь об этом не думать.

Непросто встречаться с суши, но ещё сложнее выстраивать





Love! Sushi Rangers — игра для вас, если вы любите суши слишком сильно

Pino Koi — тот редкий случай, когда любовь к мороженому не добавляет вам лишний вес



отношения с мороженым. Японская компания Morinaga Milk Industry с выдумкой подошла к рекламе своего нового ванильного мороженого Pino. Приуроченный к его выпуску лимитированный набор включал в себя QR-код, который давал доступ к нескольким мини-играм, в том числе к дейт-симу **Pino Koi** (2022). О Pino Koi

Мы бы хотели увидеть кроссовер The Bacon Lettuce Biographies и Jurassic Heart



знает мало кто из европейцев, но в Японии она вызвала нешуточный ажиотаж. Игрок (снова) примеряет на себя роль японской школьницы, которая пытается добиться расположения неприступного одноклассника. У парня есть веские причины держать дистанцию — порция вкуснейшего мороженого вместо головы. Очень сложно довериться кому-то и открыться чувствам, когда ты настолько отличаешься от остальных, но Пино-кун просто не знает, что у нас за плечами успешные свидания с тираннозавром и фем-версией Ктулху. Нет ничего невозможного, и вот уже сердце юноши тает, хотя голова, как и всегда, остаётся холодной.

Следующая визуальная новелла вышла целых десять лет назад, но до сих пор с честью носит титул одной из самых странных игр в истории человечества. Школа, самоопределение и отношения — всё это мы уже видели много раз. Но что, если красотки, с которыми вы столкнётесь в игре, будут кусками мяса? Нет, это не эвфемизм, в **The Bacon Lettuce Biographies** (2013) вам буквально предлагают общаться

с говорящими кусками мяса, которых зовут, например, Тунец или Говядина. Конечно, можно было бы воспринять игру как тонкий метакомментарий к отношениям (разве не так потребительно некоторые люди воспринимают свой любовный интерес?), но вся мета рушится, когда вам предлагают флиртовать с огромным стейком. Кстати, единственная девушка, которую вы встретите в игре, будет человеком — но и она встречается с куском торо-тунца.

## Что, если у вертолётов есть чувства?

К этому разделу здравый смысл и логика уже должны были окончательно покинуть ваше тело, поэтому симулятор свиданий с танками **Panzermodels: Tank Dating Simulator** (2016) вы воспримете как должное. Молодой кадет Эрвин Леммор переводится в престижную военную академию, Танковую Школу. Он резонно ожидает, что там его будут учить управлять танками и расскажут, как они устроены. Что ж... и да, и нет. Танковая Школа называется так не потому, что там изучают танки, а потому, что там *учатся танки*. К счастью, выглядят они как обычные японские девочки, но имена и особенности у них как у настоящих единиц военной техники. Встречайте Т-34 (это няшная советская цундере), Tiger I, Panzer IV и других уникальных личностей. Все они максимально патриотичны, а их характеры соответствуют эпохе, в которой были произведены эти модели. Разработчики отдельно отмечают, что в игре есть пляжный эпизод — действительно, что может быть лучше белоснежного песка, сверкающего моря и кавайного танка в бикини.

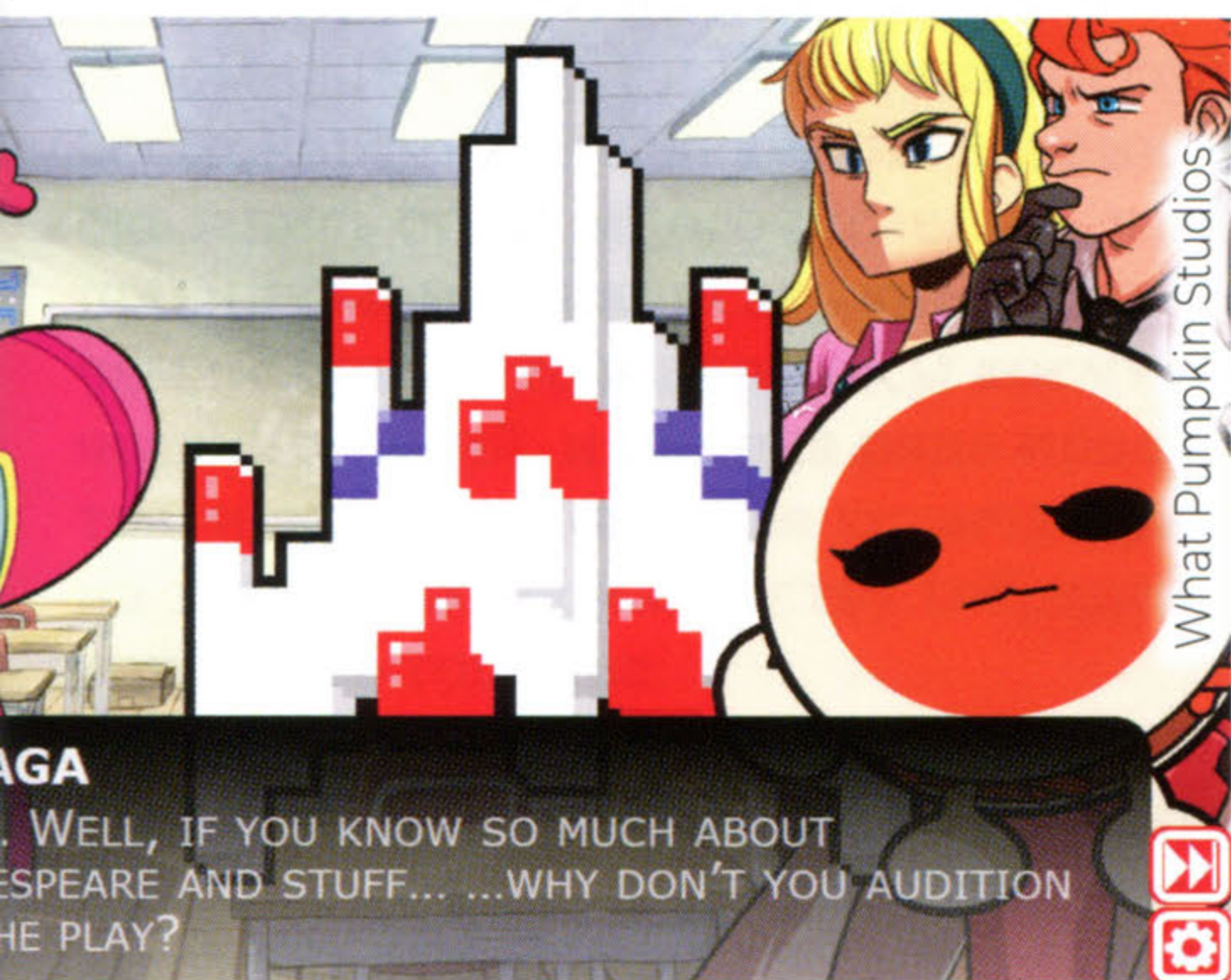
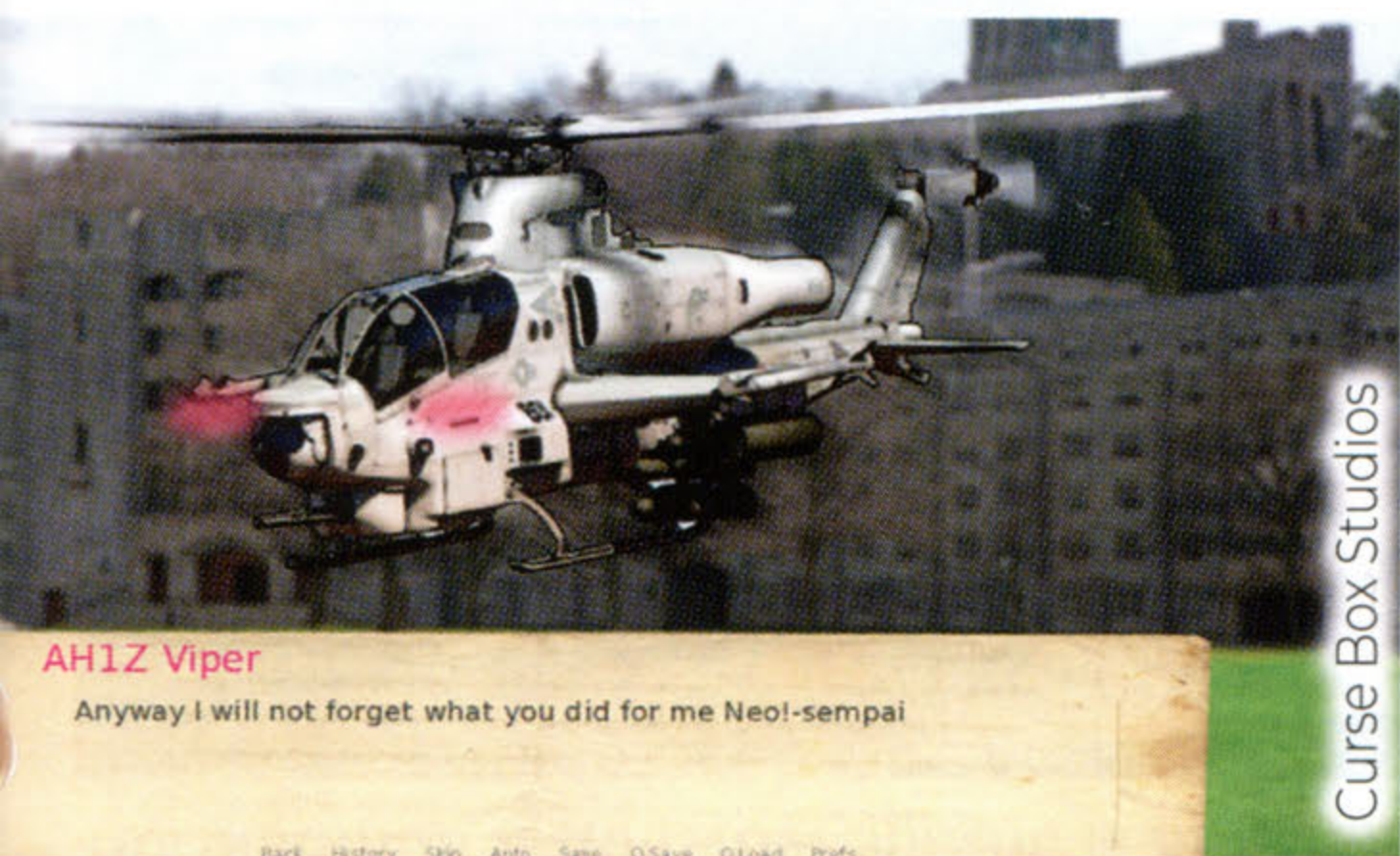
Прошло два года, и к танковому дейт-симу присоединился его идейный наследник, симулятор свиданий с боевыми вертолётами **Attack Helicopter Dating Simulator** (2018). Нас бросают в очередное учебное заведение — Академию Боевых Вертолётчиков. Теперь игрок — не человек, а одна из воздушных единиц (ну, или по меньшей мере идентифицирует себя именно так). Жизнь в Академии не так уж проста — нам нужно учиться быть хорошим и эффективным вертолётчиком, делать все необходимые вертолётные штуки вроде вылета на миссии, но при этом справляться с бушующими гормонами. Вокруг полно привлекательных одиноких сердец, будь то Sikorsky RAH-66 Comanche или Eurocopter Tiger. Как и многие игры из нашего списка, это не лучшие представители дейт-симвов как жанра, но благодаря абсурдности





Заливающийся румянцем танк в Panzermadels: Tank Dating Simulator вы, к сожалению, не увидите...

...но как насчёт краснеющего вертолёт в Attack Helicopter Dating Simulator?



Namco High позволит вам раскрыть не только свою любовь, но и свою артистичную натуру

Британцев в Daltown: Phone Dating Sim можно узнать с первого взгляда



Всё это определённо стоило того, чтобы посмотреть, как принтер играет в футбол в Love! Brother-kun



ситуации они обладают поистине гипнотическим эффектом.

Если вы уже получили все концовки в Attack Helicopter Dating Simulator и немного скучаете по свиданиям с летательными аппаратами, вам поможет **Namco High** (2013). Технически это браузерный симулятор свиданий с разными героями игр Bandai Namco, но главная причина, по которой он здесь, — возможность развить романтическую линию со звездолётом из игры Galaga. Выясняется, что космический корабль ходит в театральный кружок, где как раз ставят «Ромео и Джульетту». Естественно, наш герой обязан тоже попасть в этот кружок, чтобы сыграть Ромео. Что может быть романтичнее, чем читать бессмертные строки Шекспира вместе с пиксельным звездолётом?

Строить отношения с крупной техникой бывает тем ещё испытанием, поэтому давайте попробуем что-то чуть более приземлённое. **Daltown: Phone Dating Sim** (2022) вышел аккурат 14 февраля, чтобы порадовать тех, кто не может или не хочет идти на настоящее свидание. В описании разработчики пишут: «Если вы когда-нибудь хотели заромансить телефон, то чёрт побери, у нас есть игра для вас!» Всё честно, вы — потрепанный жизнью дисковый телефон, который ищет в городе, населённом другими телефонами... нет, не любовь. Поначалу вас беспокоит только вопрос о том, где вы можете отложить яйца. Понимаем ваше удивление и всецело его разделяем, но безумный юмор этой игры иногда близится к гениальности, хоть и опасно граничит с безвкусицей.

Производители мороженого не единственные, кто додумался рекламировать вещи при помощи симуляторов свиданий. Чтобы покупатель прикипел к товару всей душой, он должен привязаться к нему эмоционально — так подумали в компании по производству оргтехники Brother International и выпустили дейт-сим **Love! Brother-kun** (2013). История стара как мир — в обычную японскую школу переводят обычного японского ученика. Ну, как обычного: вообще-то это принтер DCP-J952-ECO-W A4 Inkjet MFP Privio Basic Brother, который ко всему прочему ещё и неплохой спортсмен. Объект нашей симпатии хорошо играет в футбол, и постепенно мы узнаём о нём всё новые и новые подробности — например, какой у него любимый цвет чернил или на каком типе бумаги ему больше нравится печатать.

## Романтика со всем, везде и сразу

В этом тексте вы уже видели куда больше, чем хотели бы видеть, но если у вас осталось ощущение, что чего-то не хватает, что здесь нужна какая-то точка, какая-то ультимативная финальная игра, то вот она. **Date (Almost) Anything** (2017) начинается как обычная бесхитростная визуальная новелла, где вы устраиваетесь в кофейню в качестве баристы. Если вы продолжите играть в неё по привычным правилам, вы даже не предполагаете, куда она вас заведёт. Ну а если вы попытаетесь выбирать неочевидные действия вроде неслыханного «не помыть руки после туалета», всё начнёт становиться страньше и страньше. Да, название вас не обманывает, помимо представленных NPC в качестве романтического интереса здесь можно выбрать и себя (игрока), и разработчика, и даже саму игру. Будем надеяться, что когда-нибудь у создателей Date (Almost) Anything хватит сил и смелости, чтобы сделать игру Date Anything, и мы сможем уйти в закат в обнимку с любым близким нашему сердцу предметом — например, удобным диваном или горным велосипедом.

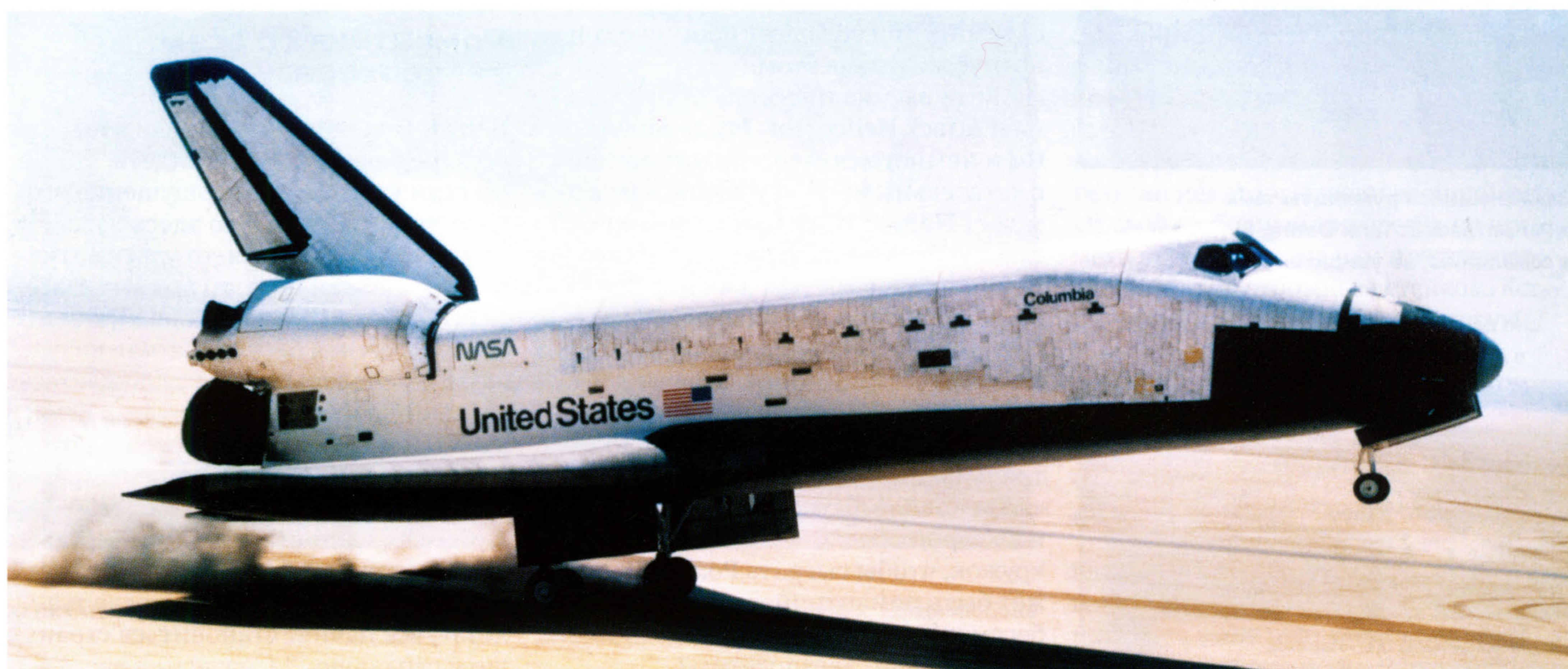
\*\*\*

Каждая игра из этого списка создавалась с двумя основными целями — повеселить игрока и по-доброму (или не очень) посмеяться над всем жанром симуляторов свиданий. В результате что-то получилось странным, что-то абсурдным, а что-то — гомерически смешным. А ещё эти несуразные и трогательные дейт-симы несут в себе важную мысль, которую легко упустить, пока вы пытаетесь не задохнуться от смеха на свидании со звездолётом из Galaga. Любовь — прекрасное чувство, и её заслуживают все, даже самые странные и нелепые существа. Решать, кого вы будете любить, можете только вы сами — и вас кто-нибудь обязательно полюбит в ответ.

Вы никогда не догадаетесь, что случится, если не вымыть руки в Date (Almost) Anything Simulator







NASA

Текст: Кирилл Размыслович

# СМЕРТЬ В НЕБЕ

## Почему погиб шаттл «Колумбия»

1 февраля 2003 года шаттл «Колумбия» вошёл в земную атмосферу. Безусловно, это был чрезвычайно важный этап полёта, ведь в тот момент крылатые корабли разогревались до температуры, превышающей 1500 °C. Но в целом для NASA он давно стал рутинным. Да, в прошлом американское аэрокосмическое агентство пережило несколько трагедий. Но среди специалистов существовало убеждение, что наиболее критическая часть космического полёта — это запуск, и если корабль вышел на орбиту, то основные опасения уже позади. В конце концов, за всю свою историю NASA никогда не теряло астронавтов в космосе.

Семь членов экипажа «Колумбии» (для четырёх из них это был первый полёт в космос) также не испытывали никакого беспокойства. Астронавты готовились к скорой посадке, даже не подозревая, что они обречены и уже ничто не способно изменить их судьбу.



За 15 минут до того, как «Колумбия» должна была совершить посадку, NASA потеряло связь с кораблём. Изначально инженеры решили, что всё дело в техническом сбое. Но затем в ЦУП начали поступать страшные сообщения о том, что наземные наблюдатели слышали оглушительный взрыв, после чего с неба посыпались обломки. Довольно быстро стало понятно, что произошло непоправимое. NASA потеряло шаттл и весь его экипаж. Но что стало причиной трагедии?

## Корабль без системы спасения

Разговор придётся начать издалека.

В 1986 году США потрясла гибель шаттла «Челленджер». Катастрофа произошла в прямом эфире и унесла жизнь семи астронавтов. Это был переломный момент для американской космонавтики. Последствия аварии оказались столь многочисленны, что про них можно написать книгу, причём не одну. Это и переносы космических миссий, и отмена ряда проектов, и даже техногенная катастрофа на заводе по производству твёрдого ракетного топлива.

Но всё же главным пострадавшим стала программа Space Shuttle. NASA пришлось серьёзно ужесточить стандарты безопасности, навсегда отказаться от эксплуатации установок для перемещения в открытом космосе, от использования крылатых кораблей для коммерческих миссий, а также внести ряд изменений в конструкцию аппаратов.

Но никакие доработки не могли изменить главного. Шаттлы представляли собой невероятно сложную

Шаттл «Челленджер» погиб вместе с экипажем на 73-й секунде полёта



конструкцию, состоящую из тысяч компонентов, и отказ многих из них был чреват катастрофой. При этом челноки не оборудовали полноценной системой спасения. Астронавты имели шанс остаться в живых лишь в том случае, если при аварии не нарушилась целостность крылатого корабля и он мог продолжать управляемый полёт в атмосфере. Например, если отказал один или несколько двигателей шаттла.

NASA разработало целый ряд аварийных процедур, определявших действия экипажа корабля в зависимости от достигнутой скорости или высоты. Некоторые предполагали разворот шаттла и возвращение на мыс Канаверал, другие — перелёт через Атлантический океан и посадку на одну из подготовленных площадок в Западной Европе или Африке.

Но за все годы эксплуатации шаттлов астронавты лишь раз — в 1985 году — столкнулись с преждевременным отключением двигателя. Поскольку инцидент случился на позднем участке полёта, корабль просто вышел на чуть более низкую орбиту, чем предполагал план полёта, и это никак не сказалось на результатах миссии.

Во время первых испытательных полётов шаттла «Колумбия» на нём было установлено два катапультных кресла, чтобы командир и пилот могли покинуть корабль в течение первых двух минут запуска, пока он ещё не достиг высоты 30 км. Сами астронавты относились к этому скептически, считая, что после катапультирования они, скорее всего, пролетят через факел от твердотопливных ускорителей и превратятся в пар. После завершения испытательных полётов кресла с «Колумбии» сняли и на другие шаттлы не устанавливали.

После гибели «Челленджера» инженеры NASA рассматривали вариант установить на шаттлы отделяемую кабину экипажа. Но довольно быстро стало понятно, что он не сработает. Такая система существенно снижала грузоподъёмность шаттла и требовала основательной переделки его конструкции. К тому же на её установку ушло бы как минимум несколько лет и потребовались бы деньги, которых у NASA попросту не было.

Так что всё, что получили челноки, — отстреливаемый люк с направляющим штырём. Это позволяло покинуть корабль с парашютом при условии, что он находится на высоте менее 10 км и движется с дозвуковой



Преждевременное отключение двигателя шаттла произошло во время миссии STS-51F с участием «Челленджера». Однако всё закончилось хорошо, и астронавты благополучно вернулись на Землю

скоростью. Астронавты могли воспользоваться этим вариантом, если корабль сохранил целостность и способность продолжать стабильный полёт, но по какой-то причине не мог достичь взлётно-посадочной полосы или совершить безопасную посадку.

Конечно, подобное стечение обстоятельств кажется маловероятным. В реальности эта опция пригодилась лишь создателям фильма «Космические ковбои», использовавшим её в финале картины.

## Невыполненная работа над ошибками

Отсутствие полноценной системы спасения экипажа часто называют ключевой причиной того, почему NASA потеряло два шаттла с экипажами. Но подобный взгляд слишком однокбок, ибо он исключает другой, чрезвычайно важный фактор — влияние управленческой культуры. Как и в случае с «Челленджером», в конечном счёте экипаж «Колумбии» обрекли на гибель решения, принятые на Земле.

Безусловно, после катастрофы «Челленджера» в NASA приняли ряд мер, чтобы улучшить взаимодействие между своими подразделениями, оптимизировать структуру организации и ужесточить правила безопасности. Но многие из нововведений так и не укоренились, что создало предпосылки для следующей трагедии.

Она могла случиться уже в 1988 году, во время второго полёта после гибели «Челленджера».



## Первый шаттл

«Колумбия» — корабль-первопроходец в прямом смысле слова. Его строительство началось в 1975 году, в 1979 году его передали в распоряжение NASA, а 12 апреля 1981 года он совершил первый в истории программы Space Shuttle полёт. Миссия завершилась успехом и заложила фундамент для дальнейшего развития программы.

Вопреки популярному убеждению, запуск «Колумбии» вовсе не был приурочен к 20-й годовщине полёта Гагарина. Изначально в NASA рассчитывали начать эксплуатацию шаттлов ещё в 1979 году, но из-за многочисленных технических проблем дата старта неоднократно сдвигалась. В итоге первая реальная попытка запуска состоялась 10 апреля (в тот день на мысе Канаверал присутствовал президент Рейган), но из-за ошибки в программном обеспечении его пришлось перенести ещё на два дня.

Как первый корабль серии, «Колумбия» кое-чем отличалась от других челноков. В частности, на ней было установлено экспериментальное оборудование, из-за чего она весила больше других шаттлов. Кроме того, на «Колумбии» стоял чёрный ящик — бортовой самописец OEX (Orbiter EXperiments). После завершения испытательных полётов его не демонтировали, и он работал на протяжении всех миссий, что впоследствии сыграло важную роль.

Также у корабля не было собственного стыковочного узла, из-за чего он не мог стыковаться с орбитальными станциями. Поэтому «Колумбия» не участвовала в программе «Мир — Шаттл», и её не задействовали в сборке и снабжении МКС. Корабль использовали исключительно для одиночных миссий, предполагавших вывод спутников на орбиту, проведение экспериментов, а также обслуживание телескопа «Хаббл».

Впрочем, в будущем ситуация обещала измениться. NASA планировало модернизировать «Колумбию» и всё же оснастить её стыковочным узлом, чтобы шаттл присоединился к работе над сборкой МКС. Первая такая миссия была назначена на конец 2003 года.



Шаттл «Колумбия» впервые отправляется в космос

Тогда от твердотопливного ускорителя отвалился осколок и ударил по теплозащитному покрытию шаттла «Атлантис». Инцидент зафиксировали наземные камеры. После выхода на орбиту экипаж осмотрел место удара с помощью камеры, установленной на руке-манипуляторе, и обнаружил сорванную теплозащитную плитку. Впрочем, ЦУП к сообщению о тяжёлом повреждении не отнёсся серьёзно, решив, что астронавтов обманула игра света и тени. Переданные же на Землю кадры оказались слишком низкого качества, чтобы на них можно было рассмотреть ущерб.

В итоге «Атлантис» совершил благополучную посадку. В дальнейшем выяснилось, что повреждение

действительно имело место, и корабль спасла счастливая случайность: на месте сорванной плитки находилась дополнительная металлическая пластина. Если бы не она, «Атлантис» бы разрушился при входе в атмосферу. После второй катастрофы подряд программу Space Shuttle практически наверняка бы закрыли ещё в 1988 году. Но тогда NASA удалось увернуться от пули. К большому сожалению, организация не сделала долгосрочных выводов из случившегося и не разработала процедуры контроля на случай, если подобное повторится.

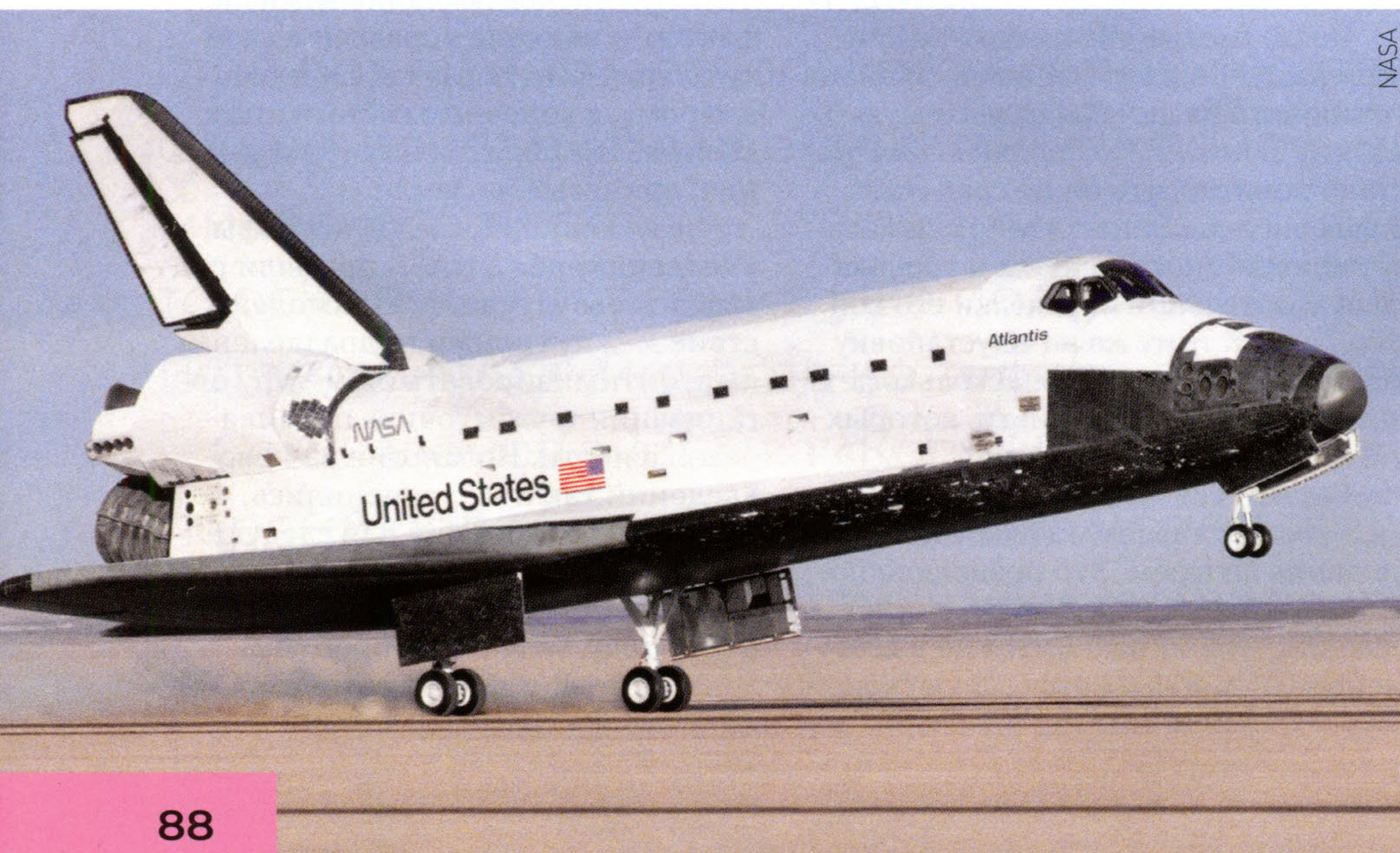
В последующие годы шаттлы неоднократно попадали в опасные ситуации — однажды это случилось

и с «Колумбией». В 1999 году во время миссии STS-93 у неё вышли из строя два из трёх блоков управления двигателями. Корабль спасли резервные контроллеры, в случае их отказа ему бы пришлось приводняться в Атлантический океан. Однако все подобные инциденты, включая этот, были связаны с выходом из строя различных компонентов корабля и компьютерными сбоями, а не с повреждением теплозащиты. Поэтому о случае с «Атлантисом» довольно быстро забыли.

В то же время, хоть руководство NASA по большому счёту и проигнорировало инцидент с «Атлантисом», рядовые инженеры понимали, что удар по хрупкому теплозащитному покрытию корабля не сулит ничего хорошего. Особенно их беспокоила вероятность срыва наледи с топливного бака. Чтобы предотвратить её образование, баки покрывали специальной теплоизоляционной пеной.

Как это часто бывает, решение одной проблемы породило другую. Пена тоже могла сорваться с топливного бака и ударить по кораблю. Но практически никто в NASA не рассматривал это как значимую угрозу: пена обладала очень небольшой плотностью и казалась практически невесомой. Даже с учётом внушительной скорости столкновения было крайне сложно поверить, что она способна нанести серьёзное повреждение. Поэтому NASA не проводило специализированных исследований о том, какие последствия вызовет её удар.

В 1988 году «Атлантису» крепко досталось, и спасла его счастливая случайность







В месте, где на «Атлантике» сорвало термозащитную плитку, оказалась дополнительная металлическая плитка — благодаря ей шаттл пережил посадку

Это убеждение подкрепляли и результаты полётов. Инженеры несколько раз фиксировали случаи, когда пена отрывалась и попадала по корпусу шаттла. И каждый раз челноки возвращались на Землю благополучно, без каких-либо проблем. Сработал принцип, метко названный нормализацией отклонений: раз всё разрешилось благополучно, значит, у системы достаточный ресурс надёжности и беспокоиться не о чем.

Стоит отметить, что один из инцидентов с пеной произошёл буквально за три месяца до рокового запуска «Колумбии», во время миссии STS-112. По иронии судьбы это был первый полёт, когда на топливном баке шаттла установили специальную камеру — как раз чтобы отслеживать состояние теплоизоляционного покрытия. Благодаря этому специалистам удалось определить характеристики оторвавшегося фрагмента и место удара. Кусок пены размером примерно 100 × 125 × 300 мм попал в соединительное кольцо в месте крепления левого твердотопливного ускорителя к топливному баку. Последующий осмотр показал, что в результате удара в металле образовалась внушительная вмятина шириной 100 мм и глубиной 75 мм.

Казалось бы, такие данные должны были насторожить NASA. Увы,

после анализа руководство организации решило продолжать эксплуатацию челноков в прежнем режиме и не внесло никаких изменений в категорию полётных рисков.

## Последний полёт «Колумбии»

16 января 2003 года шаттл «Колумбия» в последний раз оторвался от стартовой площадки. На 82-й секунде от левого крепления шаттла к топливному баку отделился кусок злополучной теплоизоляционной пены. В этот момент «Колумбия» находилась на высоте 20 км, двигаясь со скоростью порядка 3000 км/ч. Фрагмент пены размером с чемодан ударил по кромке левого крыла челнока и — об этом тогда ещё никто не подозревал — нанёс губительное повреждение кораблю.

Специалисты NASA, наблюдавшие за трансляцией запуска, не заметили удара. Но на следующий день они изучили более качественную видеозапись старта и обратили внимание на инцидент (хотя им и не удалось определить точное место попадания). Последующие события стали хрестоматийным примером того, как комбинация недостатков культуры управления и, как бы у нас сказали, надежды на авось способна привести к смерти сразу нескольких человек.

Для анализа инцидента в NASA была собрана рабочая группа. Её участники заключили, что корабль не получил серьёзных повреждений. А вот аналитики компании Boeing пришли к более тревожным выводам. Они смоделировали 15 различных сценариев удара — и один из них показал пробитие теплозащиты фрагментом пены.

Однако руководители NASA не приняли это заключение всерьёз, посчитав, что инженеры слишком сгущают краски. Одной из причин было то, что программа для моделирования делала расчёты по ударам льда — и считалось, что он способен причинить гораздо больше повреждений, нежели «невесомая» пена. Поэтому менеджеры NASA и решили, что инженеры переоценивают степень риска.

Другой проблемой было отсутствие сведений о точном месте удара. Дело в том, что на разных участках корпуса шаттла использовалась теплозащита из разных материалов. Большую часть корабля прикрывала силикатная плитка, а нос фюзеляжа и передние кромки крыльев,

сильнее всего нагревавшиеся при входе в атмосферу, были защищены панелями из укрепленного углепластика — многослойной конструкции из углеродной ткани, пропитанной фенольной смолой. Это обстоятельство также затруднило оценку потенциальной опасности.

У кого-то, наверное, возник закономерный вопрос: почему NASA просто не попросило астронавтов осмотреть участок, куда ударила пена, как это в своё время сделал экипаж «Атлантики»? Увы, на «Колумбии» не была установлена рука-манипулятор — она попросту не требовалась для выполнения миссии. Поэтому астронавты не могли осмотреть корабль снаружи.

Но существовал другой способ — использовать для съёмки разведывательные аппараты с чрезвычайно мощной оптикой. Благо что у NASA уже был подобный опыт сотрудничества с Пентагоном. Во время первого испытательного полёта «Колумбии» в 1981 году шпионы сфотографировали её теплозащитное покрытие, подтвердив, что оно не пострадало при запуске.

Известно, что после запуска «Колумбии» ряд сотрудников NASA направили в Пентагон запрос на проведение съёмки челнока. И если бы высшие чиновники организации поддержали инициативу, то военные, скорее всего, ответили бы согласием. Но этого не произошло. Руководители, наоборот, приказали остановить подобную активность. Позже чиновники оправдывали своё решение тем, что достоверных данных о рисках для корабля не было, а инженеры не сумели убедительно

Слой такой пены защищал теплоизоляционные плитки от образования наледи







NASA

«Колумбия» незадолго до последнего старта. Красными кружками обозначены участки, откуда пена оторвалась (верхний) и куда она ударила (нижний)

сформулировать свою позицию о возможных повреждениях.

Согласно распространённому мнению, NASA решило закрыть глаза на инцидент не только из-за технических факторов, но также из-за глубокой убеждённости в том, что корабль с повреждённой теплозащитой заведомо обречён и спасти экипаж будет попросту невозможно. Позже очевидцы вспоминали, что один из контролёров полёта так описал сложившуюся ситуацию:

Вы же понимаете, что мы ничего не можем сделать с повреждением теплозащиты? Если она получила пробоину, то, наверное, нам об этом лучше не знать. Я думаю, что экипаж тоже предпочёл бы не знать. Не кажется ли вам, что для них было бы лучше провести успешный полёт и неожиданно погибнуть при входе в атмосферу, чем оставаться на орбите, пока у них не закончится воздух, осознавая, что уже ничего нельзя сделать?

Астронавты на борту «Колумбии» были уведомлены об инциденте и даже получили видеозапись удара пены. Но NASA заверило их, что поводов для беспокойства нет. 23 января командир экипажа и пилот получили

от директора полёта электронное письмо со следующим текстом:

Анализ фотографий показал, что во время взлёта, примерно на 80-й секунде полёта, произошёл удар фрагмента о левое крыло... Эксперты изучили высокоскоростную съёмку и пришли к выводу, что у них нет опасений по поводу возможного повреждения теплозащиты. Мы уже наблюдали схожие инциденты во время некоторых других миссий, и у нас нет абсолютно никаких поводов для беспокойства по поводу входа в атмосферу.

1 февраля 2003 года «Колумбия» вошла в земную атмосферу. Раскалённый газ проник в отверстие, образовавшееся из-за удара пены в левой кромке крыла, и начал постепенно разрушать его. В конце концов он пережёг гидравлику, корабль потерял управление, начал беспорядочно вращаться, после чего распался на множество фрагментов. Это произошло на высоте примерно 63 км. Астронавты погибли в течение минуты после потери связи с ЦУП.

В последующие недели поисковые группы обнаружили десятки тысяч обломков «Колумбии», включая бортовой самописец, чьи данные сыграли критически важную роль в восстановлении хронологии событий. Нашлись и «выжившие» — черви-нематоды, которые использовались в одном из биологических экспериментов. Они находились в герметичном контейнере и сумели пережить разрушение корабля и падение на землю.

Экспертам также удалось восстановить часть видеозаписи,

сделанной экипажем «Колумбии» во время входа в атмосферу (ведение съёмки — часть стандартного протокола NASA). Она демонстрирует, как астронавты готовятся к спуску, спокойно выполняют необходимые проверки систем и обмениваются шутками, даже не подозревая о том, что их ждёт.

## Что, если?

Да, после того как «Колумбия» приступила к спуску, её экипаж был обречён. Но действительно ли у NASA не было никаких шансов спасти астронавтов и внезапная смерть была лучшим из всех вероятных исходов? Или же, если бы повреждение обнаружили в начале полёта, всё сложилось бы иначе? Давайте разбираться.

Если бы речь шла о миссии по снабжению МКС, экипаж шаттла мог бы укрыться на станции и затем вернуться на Землю на «Союзах» или других челноках. Но это был одиночный полёт. «Колумбия» находилась на орбите с другим наклоном, нежели МКС, и у корабля попросту не хватило бы топлива, чтобы его изменить. Так что этот вариант отпадает.

Другой вариант — попытаться отремонтировать повреждённый участок с помощью подручных средств. Безусловно, это была бы крайне опасная и сложная операция. Во-первых, экипаж никогда не готовился выполнять подобные процедуры в открытом космосе. А во-вторых, как мы уже сказали, на «Колумбию» не установили руку-манипулятор, которая могла бы дать астронавтам доступ к повреждённому участку.

Всего было обнаружено 82 500 обломков шаттла «Колумбия». На фото представлено около 78 800 распознанных фрагментов





Поэтому экипажу пришлось бы искать способ добраться до него и затем придумать, как и чем залатать дыру. А если бы астронавтам всё же удалось это проверить, то совершенно невозможно предсказать, закончился бы ремонт успехом или нет. Однако даже небольшой шанс лучше, чем ничего. Знай астронавты об угрозе, они бы наверняка попытались сделать всё, что в их силах, чтобы спастись.

Но существовал и ещё один, более реальный вариант: отправить к «Колумбии» со спасательной миссией другой крылатый корабль.

В обычных обстоятельствах у NASA не было бы шансов реализовать такой сценарий. Подготовка шаттла к полёту — сложная процедура, занимающая несколько месяцев, а при максимальной экономии ресурсов «Колумбия» могла бы остаться на орбите до 15 февраля.

Но по стечению обстоятельств в то время инженеры NASA уже всю готовили другую миссию с участием шаттла «Атлантис» и успели проделать значительную часть работы. Запуск был намечен на 1 марта, но проведённые позднее расчёты показали, что при максимальном ускорении процедур челнок смог бы отправиться в космос уже 10 февраля. Таким образом, у спасателей осталось бы пять дней на запуск и встречу с «Колумбией».

После сближения астронавты с «Атлантиса» перешли бы на борт «Колумбии» и доставили бы туда фильтры для очистки воздуха и дополнительные скафандры. Также им бы потребовалось соединить два челнока специальным шестом, чтобы облегчить процедуру перехода. После этого экипаж обречённого корабля постепенно перебрался бы на «Атлантис», чтобы уже на нём вернуться на Землю. Что касается «Колумбии», то челнок был бы переведён в режим дистанционного управления и сведён с орбиты над Тихим океаном.

Если такую миссию удалось бы реализовать, она бы вошла в анналы истории как самая сложная и смелая спасательная операция. Её участники получили бы все возможные награды и написали бы мемуары, которые наверняка заслужили бы экранизацию в Голливуде... Но если это где-то и произошло, то только в альтернативной реальности, где руководство NASA прислушалось к словам своих сотрудников и решило провести необходимые проверки корабля.

## Последствия катастрофы

Первый полёт «Колумбии» дал путёвку в жизнь программе Space Shuttle. Её последний полёт фактически ознаменовал её закат.

Как и в случае с «Челленджером», после гибели «Колумбии» NASA пришлось принять ряд мер, чтобы подобное не повторилось. В очередной раз были пересмотрены стандарты безопасности, внесены изменения в конструкцию топливного бака, а осмотр теплозащитного покрытия с использованием роботизированной руки стал стандартной процедурой. Также в программу всех полётов добавили обязательный «кувырок»: теперь, достигнув МКС, корабль разворачивался и совершал переворот на 360°, позволяющий экипажу станции провести дополнительную проверку его теплозащиты.

В 2005 году «Дискавери» совершил первый после гибели «Колумбии» полёт, что ознаменовало возвращение крылатых кораблей в космос. Однако к тому моменту уже было понятно, что это последняя страница в их истории. Годом ранее президент Джордж Буш — младший объявил о решении закрыть программу кораблей многоразового использования. После завершения сборки МКС шаттлы уходили на пенсию. Им на замену должна была прийти новая программа Constellation («Созвездие») — в её рамках планировали совершать полёты на околоземную орбиту, чтобы поддерживать деятельность МКС, а также отправлять экспедиции на Луну и Марс.

Изначально NASA объявило, что будет использовать шаттлы лишь для завершения сборки МКС. Но позже под давлением со стороны научного сообщества космическое агентство санкционировало «миссию-исключение». Ею стала финальная экспедиция по обслуживанию телескопа «Хаббл» с использованием шаттла «Атлантис».


Этот полёт сопровождали беспрецедентные меры безопасности. Во время запуска «Атлантиса» на соседней стартовой площадке в полной готовности находился шаттл «Индевор». Если бы теплозащита «Атлантиса» оказалась повреждена, второй челнок задействовали бы для спасательной экспедиции. К счастью, этого не потребовалось. А ремонт «Хаббла» провели настолько удачно, что телескоп продолжает работать до сих пор и по-прежнему радует нас поразительными снимками космоса.

В общей сложности с 2005 по 2011 год шаттлы совершили 22 полёта. Точка

была поставлена 21 июля 2011 года, когда «Атлантис» вернулся на Землю в последний раз. По очередному странному совпадению это произошло в день 50-летней годовщины маленького шага Нила Армстронга.

После закрытия программы жители крупнейших американских городов увидели, как крылатые корабли провозили по улицам к их вечным стоянкам. Шаттл «Дискавери» занял место в экспозиции Смитсоновского института, «Индевор» обрёл дом в Калифорнийском научном центре, а «Атлантис» был выставлен в Космическом центре имени Кеннеди. А атмосферный прототип «Энтерпрайза» (да, его действительно называли в честь корабля из «Звёздного пути») отправился в Музей моря, воздуха и космоса «Интрепид» в Нью-Йорке.

Что касается программы Constellation, которая должна была заменить шаттлы, то её ждало фиаско. Из-за чрезмерной оптимистичности планов вкупе с недостаточным финансированием, помноженным на мировой финансовый кризис, администрация президента Барака Обамы её закрыла.

Вместо этого было решено пойти другим путём. В то время как NASA продолжило разрабатывать корабль для межпланетных миссий, снабжение МКС припасами и доставку на её борт американских астронавтов отдали частным компаниям. Это решение стало спасательным кругом для SpaceX, которая отчаянно боролась за своё существование. Таким образом, пускай и невольно, своим драматическим уходом шаттлы дали начало новой эпохе в истории космонавтики. 

**«Колумбия» поучаствовала в 28 миссиях и сделала больше 4500 витков вокруг Земли**







## Сергей Дулин

Настольная игра — продукт труда множества талантливых людей. Но какой бы гениальной ни была механика, чтобы игра попала на полки магазинов, её требуется ещё красиво оформить. Иллюстрации на коробке должны выделять товар, а дизайн компонентов — создавать уникальную атмосферу и при этом делать сам процесс игры лёгким и приятным.

Именно эту работу для издательства Hobby World выполняет художник Сергей Дулин. Он оформил самолично и спродюсировал дизайн для десятков настольных игр, а также приложил руку к нескольким обложкам спецвыпусков «Мира фантастики». Мы решили расспросить Сергея об особенностях оформления настольных игр и перспективах профессии художника в мире победивших нейросетей.

### Художник о себе

Мне 37 лет. Родился и вырос в белорусском Могилёве. По образованию я учитель рисования, но, не считая университетской практики, по специальности не работал. Судьба связала меня с Hobby World, где я сначала был художником и графическим дизайнером, а недавно вот стал арт-директором.

С художником беседуют Сергей Серебрянский и Нина Перченко

# «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН — ЭТО ВСЕГДА ВЫЗОВ»



**Когда и почему вы начали рисовать? Где вы этому учились?**

Первое моё яркое воспоминание о рисовании, конечно, прямоком из детского сада. Это было уже на закате СССР. Требовалось акварелью нарисовать цветы Ленину, однако получившиеся у меня толстые и кривые растения как-то не особо понравились воспитательнице. Кажется, она даже посчитала это саботажем. Возможно, так оно и было...

Несмотря на то что в детстве рисование крайне занимало меня, я долго не хотел идти учиться. Потому в художественную школу попал только в подростковом возрасте. Однако это был уже более-менее осознанный выбор. Я наконец понял, что выучиться, засматривая до дыр иллюстрации Бориса Вальехо, нельзя, нужна серьёзная школа. А для этого надо работать над собой. Впрочем, меня это не испугало, а, наоборот, раззадорило. И я принялся с азартом учиться живописи, рисунку, изучать композицию, перспективу и всё остальное...

Большинство людей, которые встречались на моём пути, помогали, а не мешали мне развиваться, давали свободу делать всё так, как хочу я. Это и учителя в могилёвской художественной школе, и преподаватели в университете имени А. А. Кулешова, и товарищи из Hobby World. Но самой главной среди людей, повлиявших на мой выбор жизненного пути, пожалуй, была моя мама. Я просто всегда чувствовал поддержку с её стороны и за это всегда буду ей признателен.

**В какой технике вы работаете? Сколько времени уходит на создание одного рисунка?**

Так как я пришёл в цифровую живопись из традиционной, то сначала, конечно, и работал схожим образом. Всё просто: вот холст, вот краска, а вот кисточка — только виртуальные. Даже наброски я сначала делал карандашом, сканировал их, а с цветом работал уже на компьютере. Однако постепенно я всё больше и больше стал использовать технические возможности, которые предоставляют программы: слои, папки, векторные формы, маски, корректирующие слои. В итоге теперь мой процесс работы далёк от традиционной живописи, но позволяет всё делать быстрее и качественнее.

На одну иллюстрацию в среднем уходит четыре дня: один — на набросок, остальные — на работу над цветом, объёмом и проработку всех деталей.

**Есть ли принципиальные различия между традиционной живописью и цифровой?**

Для меня традиционная живопись — это в некотором роде управление случайностями. Краска течёт, смешивается, что приводит порой к неожиданным результатам. Какие-то из них крайне приятные, а какие-то не очень. Наверное, поэтому из «живых» материалов я всегда больше предпочитал простой карандаш — он даёт тот контроль, который мне нужен. Цифровая живопись сразу пришлась мне по душе по той же причине. Нужен контроль — вот он. Нужны случайности — тоже не проблема. Работать можно чисто, не перемазавшись краской. Растворителем не пахнет. Ждать высыхания краски не нужно... Однако иногда я всё же скучаю по работе на открытом воздухе. Это особое



удовольствие — пытаться на холсте передать красоту окружающего мира, так сказать, из первых рук. Кроме того, на улице происходят разные забавные случаи. Об одном из них я вам и расскажу.

В университетские времена я уже любил свободу и независимость и поэтому с позволения нашего преподавателя, Николая Ивановича Касабуцкого, уходил далеко-далеко от остальной группы. Как-то раз я пришёл к могилёвскому рынку, чтобы нарисовать одно интересное здание с башенкой. И вот, когда работа была почти готова, ко мне подошли двое не совсем трезвых парней. Я сразу немного напрягся, ведь я уже тогда носил длинные волосы. Но они постояли, посмотрели из-за моего плеча на рисунок, и один из них говорит: «Ну, красиво. Слышь, а можешь нарисовать мой натюрморт?»

Я не знал, что ответить. Сразу представилось, как иду к нему домой и рисую какой-нибудь его кувшин

с фруктами. Заметив моё недоумение, он повторил: «Ну, натюрморт мой нарисуй?» — и пальцем обвёл своё лицо. Только тогда до меня дошло, что он, оказывается, хочет портрет!

Я ему, конечно, наплёл что-то, чтобы портрет не рисовать, и они с другом от меня отвязались. Но тот случай вспоминаю до сих пор.

**Над какими проектами вы работали? Какие из них вам больше всего запомнились и почему?**

Всех и не упомяну, честно говоря. Из самых известных: «Spyfall. Находка для шпиона», «Русский манчкин», World of Tanks: Rush, «Свинтус», Master of Orion, «Индустрия», «Гравити Фолз», «Берсерк», «Одержимость», «Бронза», «Лига детективов». Каждый был по-своему интересен, в каждом я постигал что-то новое. Например, в «Бронзе» требовалось оформить очень необычное поле из волнистых полосок, в «Русском

манчкине» — симитировать стиль Джона Ковалика, а в настольной игре по «Гравити Фолз» — нарисовать целую карту города в стиле оригинального мультфильма.

Пожалуй, особо запомнилась работа над локализованной версией игры «Эпичные схватки боевых магов: Мессиво на грибучем болоте». Задача состояла в том, чтобы привести некоторые иллюстрации в соответствие с российским законодательством. Часть иллюстраций нужно было чуть подправить, а некоторые полностью перерисовать, не снижая при этом градус безумия. В итоге я рисовал такую дичь, что пришлось работать за закрытыми дверями, чтобы моя малолетняя дочь случайно ничего не увидела. Но, несмотря на неудобства, было весело!

**Вы чаще рисуете на заказ или для себя? Выдумываете собственные сюжеты или воплощаете уже готовые идеи? Насколько заказчик ограничивает свободу творчества?**

Конечно, я чаще всего рисую на заказ. Когда весь день работаешь, что-то делать для себя уже не хочется. Но я сразу забываю об усталости, когда есть возможность порисовать вместе с дочерью.

А заказчики попадаютс очень разные. Встречался на моём пути и обманщик, ворующий работы, и удивительный японец, который готов был заплатить за иллюстрацию такую большую сумму, что я не верил до самого поступления денег на мой счёт. Однажды я работал с компанией, которая не просто ограничивала свободу, а буквально убивала творчество как таковое. Восемь часов на персонажа. Шестнадцать часов на локацию. Не выполнил план — взыскание. Это настолько угнетало, что я, вдохновившись примером коlobка, от них ушёл. И ни разу не пожалел.

Сейчас же я работаю с такими людьми, которые ценят мои способности и практически не ограничивают меня. Если речь идёт о графическом дизайне, мне дают прототип игры, размеры компонентов и в общих чертах описывают, что требуется. Если же нужна иллюстрация, дают небольшое, на пару предложений, описание. Дальше я волен выполнять задачу так, как считаю правильным. Конечно, бывает, что потом необходимо внести правки. Но это не портит общей идиллии.

**Вы занимаетесь арт-продюсированием множества настольных игр. От чего вы отталкиваетесь,**

Дизайн коробки игры «Artline: Эрмитаж» хорошо отражает суть работы графического дизайнера. Даже если приходится оперировать признанными шедеврами живописи, нужно ещё постараться, чтобы коробка с такими иллюстрациями была приятна глазу и выделялась в магазине. Чтобы добиться этого, я тщательно выбрал подходящие эрмитажные работы, избавился от их тёмного фона, подогнал цвет и составил из них яркий коллаж. Довершил всё логотип, который я стилизовал под мазки масляной краской.





**подбирая оформление для настолки: от темы, механики, чего-то ещё?**

Конечно, выбор общей концепции оформления определяют и жанр, и сеттинг игры, и имеющиеся иллюстрации, и современные тренды в графическом дизайне. Но в первую очередь я всегда руководствуюсь одним принципом: сделать такое оформление, чтобы я сам захотел купить игру. Сразу задрать таким образом планку качества, я пробую и отмечаю многие идеи, пока наконец не найду ту, что будет соответствовать этому принципу.

**Вы в первую очередь художник или дизайнер? Насколько сильно различаются эти профессии?**

Несмотря на то что персонажи, предметы и окружение в иллюстрациях разные, работа над ними для меня часто строится очень похоже. И пожалуй, иногда даже превращается в рутину. Графический дизайн же — это всегда вызов. В начале вообще не ясно, что делать и как всё будет выглядеть. Но от того-то и интересно. Я люблю поломать голову.

Впрочем, любая деятельность, даже очень интересная, рано или поздно наскучивает. Поэтому я люблю работать и над иллюстрациями, и над графическим дизайном. Когда эти виды деятельности сменяют друг

друга, мне не скучно жить. Так что я и художник, и дизайнер. И швец, и жнец. Только на дуде вот играть не умею.

Правила игры «Коронация» (по одноимённому роману Бориса Акунина) я по собственному почину оформил в стиле газеты «Грош». Она упоминается в оригинальной книге, и использовать такую стилизацию мне показалось интересной идеей. Кроме правил, я разместил там реальные и вымышленные объявления из газет конца XIX века и отсылки на саму книгу. Результат моего своеволия оценило не только начальство, но и, что особенно приятно, Михаил Черейский — исторический консультант Бориса Акунина.

**Разные игры требуют разной стилистики. Насколько трудно переключаться с одного проекта на другой?**

Мне обычно не особо сложно сменить проект. Когда один из них доведён до запятой, то переключиться на другой бывает даже полезно. Потом, вернувшись к оставленному на время проекту, можно увидеть многие недостатки свежим взглядом.

**У вас есть предпочтения в рисовании? Любимые темы или персонажи? И наоборот, есть ли что-то, что вы терпеть не можете рисовать?**

Я люблю проработанные и убедительные миры, мне по душе всё вещественное и физическое. Это особое удовольствие — порыться в материалах, а не просто рисовать так, как это

сделал бы дилетант Ляпис-Трубецкой из «Двенадцати стульев».

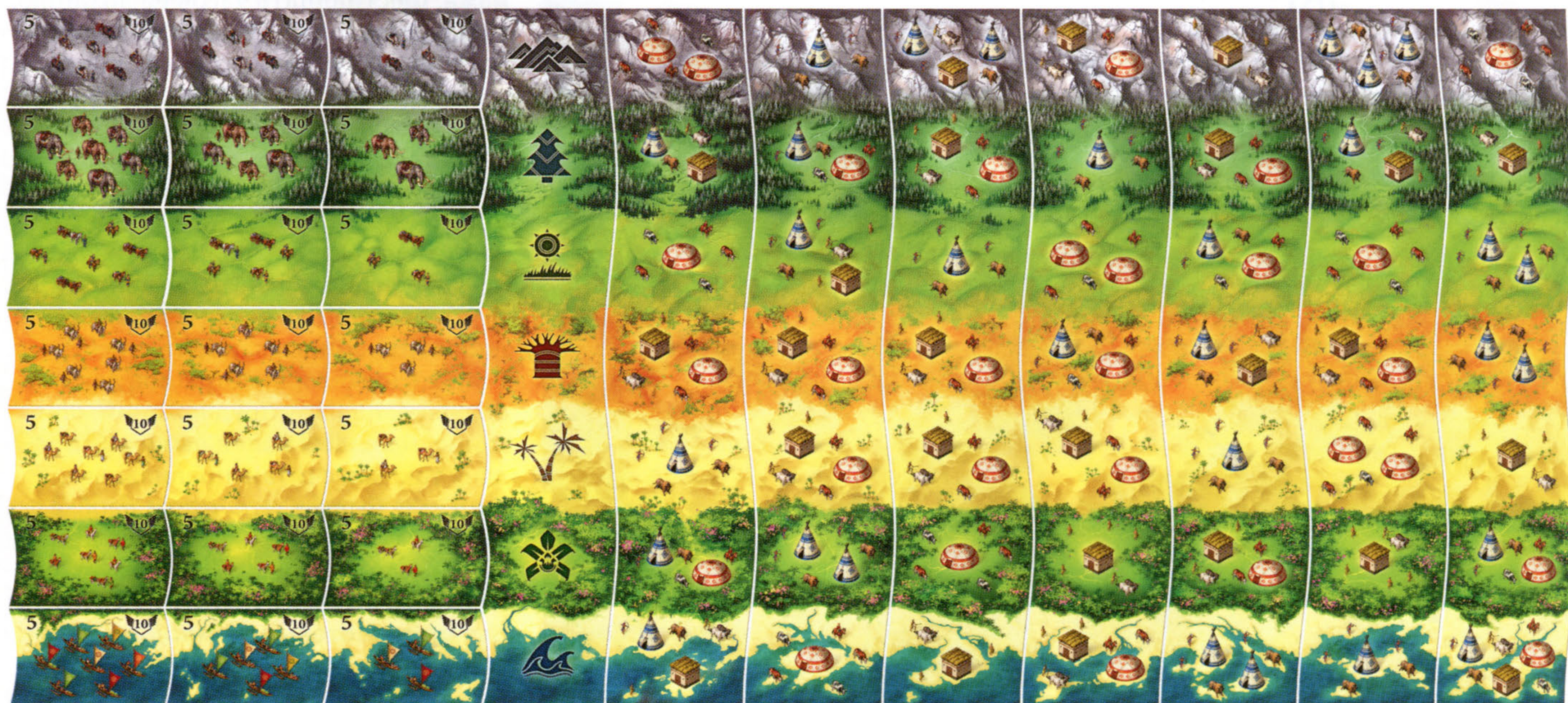
Что касается тем, которые я не люблю... Пожалуй, абстрактные или наполненные условностями проекты меня смущают. Мне тогда не за что зацепиться, и я чувствую себя не совсем уверенно. Но всё же, если мне поручают подобную задачу, я не отказываюсь. Наоборот, стараюсь сделать всё, что в моих силах, чтобы и этот проект был оформлен или проиллюстрирован не хуже прочих.

**Изменилась ли цифровая живопись в России за годы вашей работы? Следите ли вы за успехами нового поколения художников?**

Когда я начинал двадцать лет назад, группа русскоязычных цифровых художников была совсем небольшой, почти все друг друга знали и общались между собой на форумах. По уровню художники тоже различались: встречались и крепкие середнячки, и начинающие.

Теперь же, неизвестно откуда, тут и там появляются профессионалы мирового уровня. Я сам уже не успеваю за ними, но радуюсь их успехам. По роду арт-директорской деятельности мне время от времени приходится подбирать иллюстраторов

Поле для настольной игры «Бронза» заставило меня попотеть. Нужно было придумать, как нарисовать, не повторяясь, несколько климатических зон на четырнадцати полосах и трёх столбцах жетонов, да так, чтобы они хорошо стыковались друг с другом, чтобы на них были здания, человечки и животные и при всём этом чтобы работа над таким полем не заняла целую вечность. Я выкрутился с помощью особых кистей, которые «плодили» растительность. Человечков и животных я сделал несколько штук разных видов и по-разному их расставил.





№ 20

Годъ двадцать восьмой.  
ЕЖЕНЕДЕЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ (52 номера въ годъ).

ЧЕТВЕРГЪ, 16 МАЯ 1896 г.

ПОДПИСКА  
ПРИНИМАЕТСЯвъ конторѣ объявлений  
Н.П. Печковской, въ Москвѣ  
(Петровскія торговля линія).

Цена отдѣльнаго номера 2 к.

Цена за объявление:  
25 коп. за строчку нонпареля  
страницы разбитой въ 4 столбца.Абонементныя объявления на  
особыхъ условіяхъ.УСЛОВІЯ  
ПОДПИСКИ:

Въ Москвѣ:

безд. доставки на годъ . 1 р.  
..... на полгода . 50 к.съ доставкой на годъ . 1 р. 50 к.  
..... на полгода . 1 р.

Получена первая партія французск. велосипедовъ

**Пежо**

Достоинство разорочка. — — — — — Всѣмъ въ особу льготныя условія.  
Самыя большія утилитарныя качества.

**А. ЗАХАРЬИНА**  
Большая Никитская, 19

ИЗЪ — МОЛОКА — ЛИЛИ

**50. МЫЛО ЛОЗЕ 50.**

ЕДИНСТВЕННО-НАСТОЯЩЕЕ

**МОЙ ОРЁЛЪ!**  
**АЛМАЗЪ МОЙ**  
**ЯХОНТОВЫЙ!**  
**ПРОЩАЮ.**  
**ЛЮБЛЮ.**  
**ЖДУ ВЪСТОЧКИ.**

*М. С. Сидорова*

Пиши на Почтамтъ,  
предъявителю казначейскаго  
билета № 137078859

«Требуется»  
квартира изъ 3—4 комнатъ съ удоб-  
ствами. Адресъ в редакціи для С.Н.

Мало каши ѣли?  
**КУШАЙТЕ**  
**ГЕРКУЛЕСЬ.**

**МУЖЧИНЫ!**

Если у Васъ замѣтны:  
полная истерія, слабость  
половыхъ органовъ, біеніе сер-  
дца, диспепсія, запоръ, гонимой,  
боли въ спинѣ, потеря си-  
лы воли и памяти, болѣзнь мо-  
лочки, головная боль, нервизмъ, пода-  
гра, ломота въ бездѣхъ, катаръ, болѣзнь мочевого  
пузыря, почечъ и печени, послѣдствія гриппа,  
сифилиса и др. — — — — — болѣзней, пошлите мнѣ  
Вашъ подробный адресъ съ приложеніемъ 3-хъ  
сими коп. марокъ и я вышлю Вамъ изданную  
мною книгу и пробную коробку изобрѣтен-  
наго мною средства — **БЕЗПЛАТНО.**

**ВЪСЬ НЕДУГИ** истощенія Вы страдате **ИСЧЕЗНУТЬ!**  
Вы будете чувствовать себя въ полномъ смыслѣ  
слова, мужчиной. МОЕ УТВЕРЖДЕНІЕ НЕ ГОЛО-  
СЛОВНО. Я имѣю тысячу благодарностей отъ ис-  
цѣлѣвшихся.

КОНТОРА У МЕНЯ ОДНА. ЗАПОМНИТЕ АДРЕСЪ:  
ГОРАШО, КАРТЕРЪ, Москва, Б. Лубянка, д. № 12, 2-й. 202.

Въ продажу поступила  
**Коронація**  
Настольная игра по мотивамъ произведенія  
Бориса Акунина

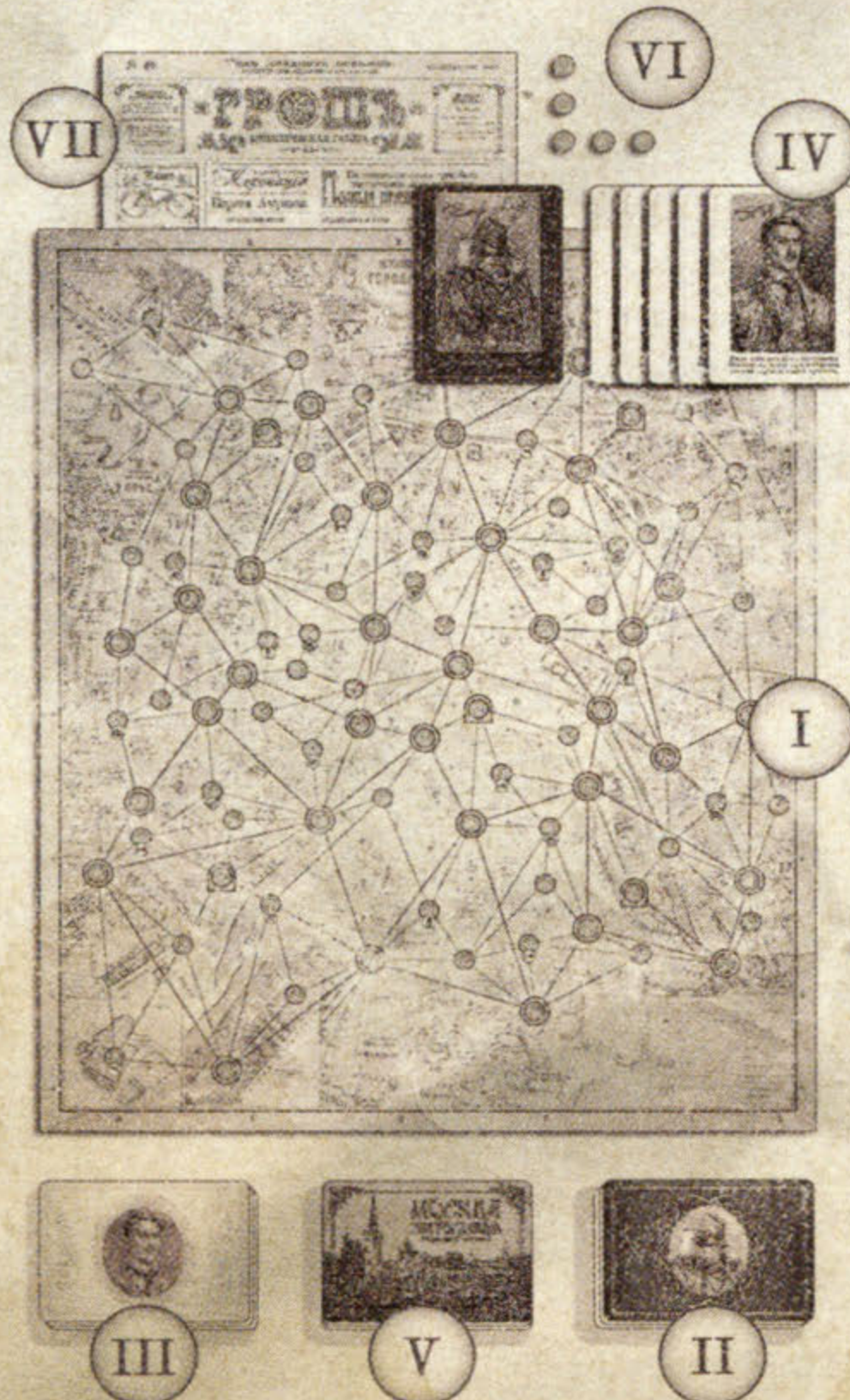
## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Коронація» — это остроумная настольная игра по мотивамъ романа Бориса Акунина «КОРОНАЦІЯ, ИЛИ ПОСЛЕДНІЙ ИЗ РОМАНОВЪ». Вы получите шанс совершить преступленіе мирового значенія в роли коварнаго и непредсказуемаго доктора Линда или возглавите московских сыщиковъ, преследующихъ злого гения. От вашихъ действий зависитъ судьба династии Романовыхъ и всей Россійской Имперіи.

На площадяхъ и в переулкахъ Москвы конца XIX вѣка развернется скрытое отъ беспечныхъ обывателей противостояніе безжалостнаго преступника и верныхъ стражей порядка. Принять участие в развитіи этого захватывающаго сюжета могутъ отъ двухъ до шести игроковъ. Цель игры зависитъ отъ того, какую роль вы для себя избрали. Доктор Линдъ долженъ либо пройти по всемъ локаціямъ, где находятся коронационные драгоценности, либо избежать поимки в теченіе 21 хода. Сыщикамъ надо изловить Линда и предотвратить преступленіе.

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- I. Игровое поле
- II. Колода картъ Линды:
  - 1) 1 малява в подземный ход
  - 2) 6 билетов на извозчика
  - 3) 15 ловушек
  - 4) 2 карты пропуска хода.
- III. Колода картъ сыщиковъ:
  - 1) 10 билетов на извозчика
  - 2) 15 инструментов (по 3 карты каждого вида):
    - а) Револьвер
    - б) Аптечка
    - в) Отмычка
    - г) Респирактор
    - д) Деньги
- IV. 6 карт персонажей
- V. 92 карты Локацій (фотографіи старой Москвы)
- VI. 5 фишек сыщиковъ
- VII. Правила (газета)



По многочисленнымъ просьбамъ  
подписчиковъ ниже приведены  
**ПОЛНЫЯ ПРАВИЛА ЭТОЙ ИГРЫ**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Аккуратно вскройте коробку и достаньте компоненты.

Разложите поле по центру стола.

Разберите игровые карты по тремъ колодамъ:

Колода  
доктора Линды



Колода  
сыщиковъ



Колода  
локацій



Игра построена на противостояніи доктора Линды и пяти сыщиковъ. Поэтому передъ началомъ партіи надо установить, кто сыграетъ за злодея, а кто — за сыщиковъ. На роль доктора Линды нуженъ одинъ игрокъ, а сыщики распределяются между всеми остальными. Можно какъ тянуть жребій (карты персонажей), такъ и решить, кто лучше справится съ обязанностями преступника, а кому лучше работать в группѣ. Игроки берутъ карты доставшихся имъ персонажей.

**ВНИМАНИЕ!** Команда сыщиковъ всегда состоитъ изъ пяти виртуозовъ сыскаго дела. Игроку «Линду» могутъ противостоять не пятеро соперниковъ — «Коронація» легко складывается даже на двоихъ, но при любомъ количествѣ игроковъ «сыщиковъ» персонажей в ихъ распоряженіи пять. Какъ разделить героев? При партіи на двоихъ и на шестерыхъ способъ очевиденъ, а вотъ если игроковъ «сыщиковъ» отъ двухъ до четырехъ, одному или двумъ изъ нихъ придется взять подъ опеку дополнительнаго персонажа. Если трудно решить, на кого взывать добавочную ответственность, всегда поможетъ жребій. Подведемъ итогъ в таблицѣ.

Количество игроковъ «сыщиковъ»	Распределение карт
1	5
2	3 x 2
3	2 x 2 x 1
4	2 x 1 x 1 x 1
5	1 x 1 x 1 x 1 x 1

И еще одинъ вариантъ: общее управленіе командой сыщиковъ. Все игроки, противостоящие Линду, совместно выбираютъ образъ действий каждаго персонажа.

Роли расписаны? Теперь надо раздать карты сыщиковъ персонажамъ. Каждый долженъ получить 5 картъ. Мы рекомендуемъ выдавать 2 билета на извозчика и 3 инструмента одному герою, однако выбирать игрокамъ. Они могутъ положиться на случай и тянуть карты изъ колоды вслепую, по одной или сразу по пять штукъ. Можно отделить инструментами отъ билетовъ, чтобы игроки могли планировать, картами какаго типа снабдить своихъ сыщиковъ. Наконецъ, они вправе сообща решить, кто какое снаряженіе получитъ.

**ВНИМАНИЕ!** Снаряженіе выдается сыщику, а не игроку. Даже если некто руководитъ двумя, тремя или даже пятью персонажами, имущество каждаго должно лежать отдѣльно отъ вещей его коллегъ и использоваться только этимъ сыщикомъ.



Пока сыщики вооружаются, игрокъ «Линдъ» получаетъ и раскладываетъ свои карты такъ, какъ ему удобно, но, конечно, не раскрывая ихъ соперникамъ.

Если вы играете сыщикомъ, выберите на поле любую локацію, откуда вашъ персонажъ начнетъ поиски Линды, и поставьте туда фишку сыщика.

Теперь для игры все готово: право перваго движенія предоставляется доктору Линду.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Ход в «Коронаціи» — это поочередные движенія шести персонажей игры. Любый ход начинается Линдъ, а после него по одному движенію выполняютъ пятеро соперниковъ доктора (в любомъ порядкѣ, который устраиваетъ всехъ игроковъ «сыщиковъ»). Доктор Линдъ перемещается по Москвѣ отъ точки к точкѣ, оставляя за собой следъ изъ ловушекъ и узикъ, а его игрокъ создаетъ маршрутъ изъ картъ локацій. Сыщики, которымъ важно напасть на следъ злоумышленника, в свою очередь, прочесываютъ улицы города. Они раскрываютъ карты локацій в маршруте Линды и вычисляютъ пути его возможнаго бѣгства.

## ДЕЙСТВИЯ ЛИНДА

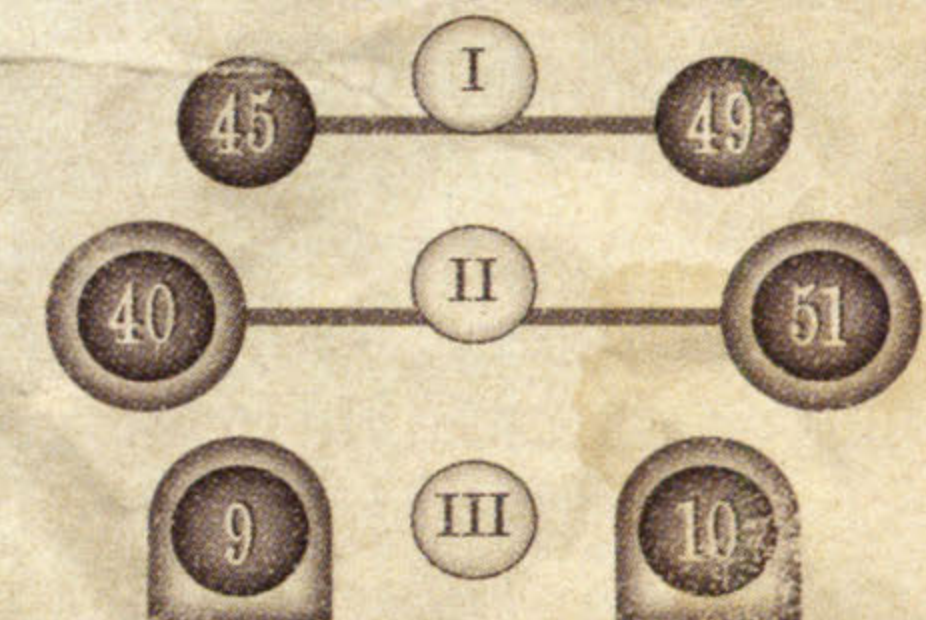
## НЕЗВАННЫЙ ГОСТЬ

Первый ход партіи начинается с того, что доктор Линдъ появляется в Москвѣ. Игрокъ выбираетъ карту пустой (безъ фишки сыщика) локацій изъ колоды и кладетъ ее на столъ передъ собой рубашкой вверх. Такое движеніе Линдъ выполняетъ только в началѣ партіи и сразу после него получаетъ право на перемещеніе. В послѣдующихъ ходахъ движеніе Линды состоитъ только изъ одного перемещенія и сопутствующихъ шаговъ (похищеніе драгоценностей, установка ловушки, сбросъ билета).

## ПЕРЕМЕЩЕНІЕ ЛИНДА

Доктор Линдъ можетъ уйти изъ занятой локацій однимъ изъ слѣдующихъ способовъ:

- I. пешкомъ по красной линіи в соседнюю локацію;
- II. на извозчикѣ по зеленой линіи в соседнюю локацію, причемъ игрокъ сбрасываетъ 1 билетъ;
- III. черезъ подземный ход, если в обеихъ локаціяхъ есть входъ в подземелье, а игрокъ сбрасываетъ маляву в подземный ход.







Я сделал дизайн всех компонентов и нарисовал часть иллюстраций для «Индустрии». Теперь я иногда собираю вот так все компоненты игры на одном листе. Делаю это в первую очередь для того, чтобы оценить, как в итоге выглядит вся игра и не выбиваются ли по стилю составные части.

на проекты. И меня впечатляет разнообразие стилей, техник и общее высокое качество работ нынешних цифровых художников.

### Какой вам видится профессия художника в будущем, лет через двадцать?

Так далеко я заглянуть не в силах, к сожалению. Но в ближайшем будущем, мне кажется, профессия художника может сильно измениться. Всё дело в том, что появились нейросети, которые способны по словесному описанию в считанные секунды создать арт в любом стиле.

Я вижу, как художники протестуют против нейросетей. Ещё бы не протестовать, ведь машины снова забирают наш хлеб. Однако, несмотря на то что душой и сердцем я на стороне коллег, разум мне подсказывает, что в этом протесте нет смысла. Художники формируют предложение, а заказчики определяют спрос. Какие бы ни были принципы у заказчиков, велика вероятность, что вопрос постепенно решат деньги: дешево и быстро — это гораздо выгоднее, чем дорого и долго.

Конечно, с наступлением эры нейросетей художником не станет каждый, но, думаю, скоро появится новая профессия, которую условно можно назвать «оператор нейросети». Такой человек будет выдавать результаты

намного быстрее и дешевле, чем художники. И несмотря на то что часть общества станет плевать, рано или поздно нейросетевые арты будут просто не отличить от реальных. И судя по тому, что я вижу, это время не за горами.

Впрочем, это только один из вариантов будущего. Приходит на ум и менее мрачное развитие событий: нейросети станут просто удобным инструментом для художников, который сократит время работы, позволив быстрее генерировать идеи, референсы, текстуры.

В общем, хочется надеяться на лучшее, конечно. Но готовиться лучше к худшему.

### Где вы черпаете вдохновение? Как к вам приходят образы?

Я просто смотрю вокруг. Стараюсь всегда смотреть на мир свежим взглядом. В каждом месте я стараюсь выискивать и запоминать что-то красивое или необычное. Никогда не знаю, что это будет: человек, растение или надпись на заборе. Потом эти накопленные образы сами выливаются из меня, когда мне нужно что-то изобразить.

### Сколько времени вы тратите на работу? Остается ли у вас время на хобби и личную жизнь?

Стараюсь работать полный день и не засиживаться допоздна. Неприятно осознавать это, но молодость постепенно уходит и надо уже следить за здоровьем: чаще бывать на свежем воздухе, достаточно спать и правильно питаться. В общем, работаю восемь часов, а остальное время трачу только на хобби и личную жизнь.

### Какие фантастические произведения вам нравятся? Повлияли ли они на ваши работы?

Из фантастических книг люблю произведения Лема, Толкина, Мартина, Лавкрафта, Роулинг, Криса Риддella и Пола Стюарта.

Видимо, я фанат Warhammer 40,000: как ещё объяснить то, что я прямо млею от всего, что связано с этой вселенной, и, несмотря на невысокое качество многих относящихся к ней книг, читал их с большим интересом.

В игры я играю достаточно много. Я большой поклонник Magic: The Gathering, люблю Don't Starve, Rayman Legends, Grifflands, Darkest Dungeon, Overwatch, Apex Legends, The Witcher 3 и старую-престарую Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.

Из советских фантастических фильмов мои любимые — «Кин-дза-дза»

Я не большой знаток кораблей, но во время работы над иллюстрацией для коробки игры «Гильдии Лаара» было интересно изучить и нарисовать североевропейское торговое судно вроде тех, что бороздили моря в XIV веке.







и «Господин оформитель». Из зарубежных — «Фонтан», «Форма воды» и «Аллея кошмаров».

Обожаю почти всё аниме Хаяо Миядзаки и Макото Синкая. Такое внимание к деталям, такая атмосфера! Несмотря на то что это мультипликация, их шедевры выглядят и убедительнее, и реалистичнее многих фильмов.

Что касается влияния любимых фантастических произведений на творчество, отвечу вопросом: как то, что впечатляет до глубины души, может не влиять? Конечно, неявно, но любимые образы наверняка пронизывают и скрепляют моё творчество, как нити одежду.

**Кого из художников вы цените? Кто повлиял на ваши стиль и технику?**

Вообще, в том, что касается рисования, я всегда замечал за собой такую своеобразную «хорошую зависть». Когда вижу

чью-то прекрасные работы, я всегда думаю: «Вот же люди рисуют, отчего я сам так не могу?» И это заставляет меня шевелиться, изучать понравившиеся произведения, впитывать какие-то техники и рисовать, чтобы закрепить изученное. Поэтому художников, повлиявших на меня, вагон и малая тележка. Назову только самых-самых: Фрэнк Фразетта, Борис Вальехо, Бром, Крейг Маллинс, Крис Ран, Йеспер Эйсинг, Оливье Ледруа, Артур де Пинс.

**Какой совет вы можете дать художникам, которые только начинают свой творческий путь?**

Когда-то я считал, что для того, чтобы чего-то достичь на творческом поприще, человек обязательно должен обладать талантом. Но оказалось,


Хоть я и занимался скульптурой только во время учёбы в университете, я безумно её люблю. Меня приводят в восторг застывшие мраморные, металлические и деревянные фигуры животных, людей и растений. Поэтому, где это возможно, я частенько изображаю рельефы и барельефы, как, например, на этой иллюстрации для игры «Берсерк».



Лет пять назад я был заядлым игроком в Hearthstone и поэтому нарисовал несколько фан-артов с любимыми героями

в стиле разных дополнений к игре.

Например, разбойницу Валиру Сангвинар я изобразил в стиле дополнения «Экспедиция в Ун'Горо».

что это не так. Талант просто помогает быстрее развиваться. Талантливый человек, он как заяц из старой сказки про черепаху и зайца. Даже если вам не повезло родиться черепахой, то, будучи трудолюбивым, вы запросто можете прийти к финишу раньше длинноухого счастливица. 









Самая приличная из иллюстраций, которые мне нужно было нарисовать для локализованной версии игры «Эпичные схватки боевых магов: Месиво на грибучем болоте».



Эта иллюстрация определила внешний облик игры «Spyfall. Находка для шпиона». Изначально в ней не было сильной визуальной идеи: на картах, согласно заданию, требовалось изобразить просто куски локаций без фона с чёрной обводкой. Но я на свой страх и риск решил создать первую иллюстрацию совсем в другом стиле. Попутно я придумал главного героя и основную идею: что на каждой локации крайне неумело маскируется шпион, но при этом его никто не замечает. Картинка, идея и стиль в итоге понравились заказчикам.







# ЗАХРАПИН



ИГРА ТИМОФЕЯ БОКАРЕВА

# Свинтус

При работе над премиум-изданием «Свинтуса» было интересно заново нарисовать персонажей, придуманных мною много лет назад. Заодно я обновил дизайн всех карт, рубашек и коробки.



Герои с обложки «Русского манчкина». На мой взгляд, стиль оригинального иллюстратора Джона Ковалика неотделим от названия «Манчкин», поэтому я тщательно его имитировал.



Маргарита Юлина

# ПОГЛОЩЕНИЕ

## 1. Въезд

Звук выстрелов вывел меня из оцепенения. Кто имел дело с оружием, не спутает его звук ни с каким другим. Стреляли короткими очередями, и точно не охотники, хотя охотничий сезон был в разгаре. Больше я ждать не мог. Схватив ящик с инструментами, я помчался к участку Лукина. Замок на высокой калитке из профнастила поддался минут через десять. Сразу за забором стоял старенький квадроцикл, на котором Лукин объезжал территорию товарищества. Мне повезло: бак оказался полный.

На трассе я снова услышал стрельбу. На это раз звук был глуше и шёл не со стороны города, но это ничего не значило: до него пятьдесят километров. Связь пропала три дня назад, как и Лукин, одолживший мой кроссовер «часика на два стонать домой за своими». На вторые сутки его отсутствия до меня вдруг дошло: Лукин не просил меня покормить пса, значит, задерживаться дольше, чем на день, он точно не собирался. А теперь вот пальба...

Машин почти не было, только старая шестёрка, свернувшая на просёлок с другой стороны дороги, да промчавшаяся мимо на космической скорости бэха — в будний день, когда на трассе обычно не протолкнуться. Но я лишь слегка удивлялся — ровно до того момента, пока на дороге не вывалилась окровавленная фигура.

Это была раненая женщина, молодая и очень напуганная. Я резко затормозил, вильнув от неожиданности.

— Пожалуйста... помогите, — её губы дрожали от страха и боли.

Инстинкт шептал мне, отдаваясь эхом в окружающей пустоте, что рассусоливать сейчас не время.

— Держаться сможете?

Она кивнула и тяжело вскарабкалась на сиденье позади меня. Я выжимал из старичка всё, что мог: и чтобы успеть, и чтобы не слышать её стоны.

Въезд и выезд из города оказались полностью перекрыты. Поперёк дороги стояли фуры в два ряда и несколько тяжёлых, на вид бронированных, автомобилей с пулемётами. Лениво прохаживались автоматчики.

Я подъехал к одному из них.

— Разворачивайся, — солдат махнул рукой в обратном направлении.

— Со мной раненая, ей срочно нужно в больницу.

— Закрыто всё. Разворачивайся, сказал!

Я выругался.

— Что происходит-то, объясни?!

— Ты откуда, мужик? — солдат смотрел на меня с интересом.

— С дачи еду.

— В областном центре и прилегающих районах объявлено чрезвычайное положение, — солдат лениво тянул слова, — разрешено применение оружия. Въезд и выезд из областного центра до особого распоряжения запрещены.

— Теракт, что ли? — не понял я.

— Нет, из-за провала. Оттуда что-то типа радиации пошло. Опасно, в общем.

— А люди? Их эвакуировали?

— Много вопросов. Давай! — солдат показал мне в обратную сторону уже не рукой, а дулом «Абакана».

— Позови командира! У меня раненая! Что я должен с ней делать?! Бросить на дороге?! — для убедительности я даже готов был пустить слезу.

Солдат махнул кому-то рукой.

— Что тут? — спросил подошедший лейтенант.

— Командир, женщина тяжело ранена, кровью истекает, — после услышанного мне позарез нужно было попасть в город. — Её бы в больницу...

Лейтенант внимательно осмотрел мою пассажирку.

— Ещё живая.

Только после этих его слов я вдруг понял, что всё то время, пока я разговаривал с солдатом, женщина, тяжело навалившись мне на спину, молчала и не шевелилась.

— Жена?

— Соседка по даче, — соврал я, решив, что в версию с женой не поверят: ни один нормальный мужик не будет называть жену «женщиной».

— Имей в виду, из города ты выехать не сможешь, — глядя куда-то в сторону, тихо произнёс лейтенант. Я кивнул.

— Больница скорой помощи вчера ещё принимала. Может, там кто-нибудь остался, — он повернулся к солдату, — пропусти.

— Спасибо, — искренне поблагодарил я лейтенанта.

Автоматчик жестом велел ехать за ним.

До сих пор мне не был виден выезд из города из-за стоящих поперёк дороги фур. Теперь я его видел. Многокилометровая очередь из машин в три-четыре ряда и сидящие в машинах, на машинах и на обочине вдоль дороги люди. Тысячи людей.

## 2. Больница

Район, в котором я жил, находился километрах в пяти от въезда в город — однако первым пунктом моего плана была больница. Я ждал, что в городе окажется спокойно, но то, что я увидел, напоминало кадры из фильмов о войне. Судя по всему, враг стоял у ворот. По городу сновали полицейские и военные патрули, бронетранспортёры, военные грузовики. Довольно быстро я понял, что правила дорожного движения уже не действуют. Люди с сумками, рюкзаками и чемоданами толпами шли куда-то. Складывалось ощущение, что весь город разом решил переехать. На улицах валялась брошенная мебель, вещи, щерились осколками разбитых окон здания. Минут через сорок я подъехал к больнице. Осторожно

## Об авторе

Начинающий автор, победитель конкурса «Настоящий писатель: Новая фантастика — 2021», дипломант второго международного конкурса фантастического рассказа имени С. А. Снегова «Прыжок над бездной». Участник XX международного конкурса современной драматургии «Действующие лица» (лонг-лист), финалист других литературных конкурсов. Имеет публикации в различных сборниках.



опустив свою нечаянную попутчицу на сиденье, я отправился за помощью. Двери приёмного покоя были сняты с петель. Какие-то люди выносили из здания медицинское оборудование, опечатанные ящики и грузили в машины скорой помощи.

— Где мне найти врача? — перехватил я одного из них.

— Нет никого, все уехали, — он высвободил руку и пошёл дальше.

Через приёмный покой я зашёл в здание больницы. И снова застал уже привычный хаос и кавардак. Я останавливал каждого, кого встречал, но получал один и тот же ответ. На третьем этаже обнаружился лишь один парень, собиравший документы в коробку. На нём была куртка с надписью «Скорая помощь».

— Вы врач?! Нужна помощь! — я собирался вцепиться в этого парня мёртвой хваткой.

— Я санитар. Врачей нет. Больница не работает, — он даже не взглянул на меня.

— Слушайте, у меня там серьёзно раненная женщина. Она без сознания. Помогите, пожалуйста, — умолял я его, — может, есть хоть кто-нибудь?

Парень вздохнул и повернулся ко мне.

— Могу дать вам бинт и перекись, если хотите. Больше ничего нет.

— Пусть её посмотрит хоть кто-нибудь! Это же больница! Не может быть, чтобы здесь никого не было! — я не верил, что в этом огромном девятиэтажном здании с реанимациями, рентгенами, операционными и кучей сложной медицинской аппаратуры не осталось ни одного врача, ни одной медсестры — никого, кто мог бы помочь.

Парень помедлил.

— Ладно. Поднимитесь на пятый этаж, найдите ординаторскую. Там должен быть Антон, студент из меда. Попросите его, может, он поможет. Больше никого нет. — Видимо, на моём лице отразилось что-то такое, отчего он добавил: — Правда.

Всё, что смог Антон, — констатировать смерть моей попутчицы.

— Большая кровопотеря. Огнестрел в правый бок, возможно, печень задело, — он бессильно развёл руками.

Вдвоём мы сняли тело несчастной с квадроцикла и положили на землю.

— Надо полицию вызвать, наверное? — мрачно спросил я.

— Никто не приедет. Теперь даже на улицах тела не убирают, — Антон салфеткой оттирал руки от крови.

— Антон, расскажи, что происходит. Я только приехал, ничего не понимаю. Вокруг апокалипсис какой-то: связь пропала, военные на въезде сказали о ЧП, в людей стреляют, и никто этому не удивляется...

— Про провал-то знаете? — спросил Антон. Я кивнул. О провале над старыми шахтами в северо-восточной части города трывдели уже больше недели отовсюду. Диаметр провала был большой, около трёхсот метров, и он продолжал быстро расширяться. Глубину провала так и не смогли измерить, словно там образовалась бездна.

— Оттуда пошёл какой-то газ, — продолжил Антон, — или радиация, не знаю точно. По телику сказали, вроде вспышка в земном ядре или мантии. Короче, погибли люди, говорят, много. Как только появились первые видео, сразу обрубали всю связь, интернет, телевидение. Никто ничего толком не знает, но раз ЧП объявили... — он пожал плечами, — сами видите, что творится. Все больницы закрыли, врачей эвакуировали. Ещё кого-то из населения вывозили, но я уже не вникал. Кто поумнее был, уехали сами, пока не было оцепления.

Я ошарашенно таращился на Антона.

— А остальные?

— Не знаю, — протянул Антон. — Вроде эта хрень из провала заразная. Может, и остальных эвакуируют, когда поймут, что карантин не требуется. Сами знаете, как это у нас происходит: чем хуже ситуация, тем меньше говорят людям.

— А ты почему не уехал вместе с врачами?

— Я на Северо-Востоке живу. Когда район оцепили, я как раз дежурил. У меня дома бабушка, родители и сестра остались. Я не знал, что с ними. Сидел здесь до последнего, думал, может, какие-нибудь вести от них будут или сами сюда приедут. Вот, не успел... — он плотно сжал губы. — Ну что, понесём её в морг или здесь оставим?

### 3. Дом

Двор нашей многоэтажки, обычно забитый припаркованными машинами, походил на пустырь. Мне не хотелось оставлять квадроцикл у подъезда, но затащить его с собой на седьмой этаж было бы не с руки. Своими ключами я открыл родную дверь и вошёл в квартиру, в которой жили двое моих сыновей и почти уже бывшая жена. По беспорядку в квартире я понял: они собирались в спешке и не сегодня. Записки я не нашёл. Возможно, что-то знали соседи.

Я позвонил в квартиру к Сергеевым, с которыми мы по-соседски приятельствовали. Дверь никто не открыл, но осторожное поскрёбывание у двери и топот детских ног заставили меня проявить настойчивость.

— Сергеевы, это ваш сосед, — подал я голос. — Может, знаете что-нибудь о моих?

Металлом звякнул отпираемый замок, и дверь медленно открылась. За ней стоял девятилетний Костик Сергеев, рядом топталась маленькая Маша.

— Здравсти, — сказал Костик.

— Привет. А где мама с папой?

— Они вчера уехали за продуктами, и их всё ещё нет. Мне стало не по себе.

— Можно зайти, Костя?

— Проходите, — Костик открыл дверь шире, и я вошёл.

— Не знаешь случайно, где мои? — спросил я, а сам осматривал квартиру. Все окна были закрыты и целы. Я плотно задёрнул шторы.

— Не знаю, — ответил Костя. — Все куда-то уезжают. Мы в окно видели.

— Поменьше смотрите в окно. Лучше поиграйте или книги почитайте. Шторы не отодвигать. Вечером свет не включать. Лучше фонарик или ночник. Ты меня понял, Костя? — я прошёл на кухню и заглянул в холодильник.

— Почему? Что случилось? — дети хвостиком ходили за мной. Еды в холодильнике им двоим хватит на пару дней.

— Авария на заводе, — не моргнув глазом соврал я. — Но всё уладится.

— А почему мамы с папой так долго нет? — спросила Маша.

— Задержались где-то. На дорогах огромные пробки, — я погладил девочку по русой головке. — Не переживай, приедут.

Две пары детских глаз с надеждой смотрели на меня.

— Костя, закройтесь на все замки и незнакомым дверь не открывайте. Сидите тихо. Если услышите в подъезде шум, не высовывайтесь. Понял? — Костик кивнул головой. — Повтори.



— Сидеть тихо. Свет не включать. Шторы не открывать. Двери тоже.

— Молодец. Я к вам позже ещё зайду.

Убедившись, что Костя закрыл дверь на замок, я вернулся к себе в квартиру. Идти к другим соседям смысла я не видел. До вчерашнего дня Сергеевы-старшие были дома, и если бы жена захотела передать мне, куда она поедет с детьми, то передала бы это только через Сергеевых.

Оставались мои родители. Я написал записку — на всякий случай — и вышел из квартиры.

#### 4. Родители

Квадроцикла у подъезда не было. Ожидаемо. По пути от больницы до дома я дважды видел, как вооружённые люди останавливали на дороге машины и вытаскивали оттуда напуганных водителей и пассажиров. Я молил бога, чтобы никто из них не позарился на небольшой двухместный квадроцикл. О возможной участии Сергеевых, наверняка отправившихся за провизией на своём джипе, я старался не думать, но вряд ли они уехали из города, бросив детей.

Придётся идти пешком. Я тяжело вздохнул. Надежды на то, что кто-нибудь рискнёт подвезти здорового мужика в расцвете сил, не было.

Через час я без происшествий добрался до пятиэтажки, в которой жили мои родители. Из подъезда мне навстречу выскочил худенький паренёк с набитой спортивной сумкой. Увидев меня, он с испуганной прытью рванул через клумбу. Для мародёров наступило золотое время.

Я поднялся на третий этаж и нажал на кнопку звонка. Дверь никто не открыл — это становилось плохой приметой, но у меня имелся свой комплект ключей.

В квартире стояла тишина. Слышно было только равномерное тиканье старых советских ходиков — любимых маминых часов. Тик-так, тик-та...

Я нашёл родителей в спальне. Мама лежала на кровати, а отец рядом — на полу. От его нижней челюсти почти ничего не осталось. Безотказный отцовский карабин сослужил ему последнюю службу.

Записку я увидел позже, когда немного отошёл и начал соображать. Мол, прожили долгую счастливую жизнь и решили уйти сами, потому что бежать нет ни сил, ни здоровья, да и некуда. А умирать в страшных муках от подземного излучения они не хотят. Всех любят. Живите счастливо.

Я не знал, что мне делать дальше. Похоронить родителей я не мог, бросить их в квартире — тоже. Маломальская надежда на то, что жена с детьми находятся здесь, растаяла. Где теперь их искать, я понятия не имел. Объезжать всех родственников, друзей, знакомых? Для этого нужна машина. Эта логически простая, но разумная мысль дала толчок к действиям.

Я переложил тело отца на кровать к маме, достал из шкафа простыни и накрыл ими родителей. Проверил карабин: в магазине остались патроны. Из металлического шкафа, где отец хранил оружие, я достал ещё две упаковки с патронами, одна из которых была вскрыта, и сунул их в карманы своей куртки. Ключи от гаража и отцовской двенашки висели на своём месте — в ключнице. Отец был человеком старой закалки и считал кощунством оставлять машину на ночь во дворе.

Напоследок я обвёл взглядом родительский дом — место, где мне всегда были рады. Затем повесил карабин на плечо и вышел.

#### 5. Гараж

Гаражный кооператив находился в пятнадцати минутах ходьбы от дома родителей. Шлагбаум на въезде торчал вверх в запретном приветствии, двери большинства гаражей были взломаны.

Я ускорил шаг. Двенашка стояла на месте. Машина оказалась набита вещами и продуктами. Видимо, родители сначала планировали уехать.

Я выгнал машину из гаража и, зная, что отец поступил бы так же, решил закрыть ворота на замок. Жалостливые воспоминания мгновенно улетучились из головы, когда что-то твёрдое упёрлось мне в затылок.

— Только дёрнись, и я тебе башку прострелю, — уверенно произнёс мужской голос.

Я знал — прострелит. Время такое: и повода не надо. Я сам бы так поступил.

— Руки медленно поднял, — приказал тот же голос и для убедительности сильнее надавил оружием на мой затылок. — Делай, как я говорю, и не пострадаешь. Мне нужна только машина.

Я поднял руки.

— Хороший инструмент у тебя в машине. Патроны где? — спросил этот кто-то, пока невидимый для меня.

— В магазине, — ответил я.

— Остальные?

— Больше нет.

Я скосил глаза в сторону, откуда раздавался голос, и увидел поцарапанные чёрные берцы и камуфляжные штаны.

— Уверен?

— Сам поищи, — ответил я с напускным спокойствием. Незнакомец искать не стал — осторожный, гад. Сейчас он уедет, и я опять останусь ни с чем.

— Слушай, забирай машину и карабин. Только подбрось меня до одного места. Можешь связать мне руки, на голову мешок надеть, если хочешь. Мне нужно к семье... прошу... пожалуйста...

Незнакомец помолчал, затем спросил:

— Куда тебе?

— На Машиностроителей. Пешком туда часа три идти. Вряд ли меня кто-то подвезёт.

На Машиностроителей жили родители жены. Мысль поискать своих там возникла по пути в гараж. Жена со своими родителями не ладила, общалась редко и по необходимости, но в такое время это был вариант.

— Машиностроителей — это Северо-Восток, — скорее утверждал, чем спрашивал голос.

— Да, — выдавил я нехотя, памятуя о рассказе Антона.

— Там все мертвы, — безапелляционно заявил незнакомец.

— Да откуда ты знаешь?! — заорал я. — Ты там был?! Ты видел?!

— Можешь сам посмотреть, — спокойно ответил он.

Я медленно, с опаской, повернулся. Незнакомец оказался высоким крепким мужчиной лет тридцати, может, чуть больше. На его камуфляжной куртке была нашивка с надписью «ОМОН» и капитанские погоны. Правой рукой он держал меня на прицеле «Макарова».

— Смотри, — повторил он и показал левой рукой куда-то в сторону и вверх.

Я взглянул туда, куда он указывал. Просто небо.

— И что? — спросил я недоуменно.

— Внимательно смотри. Если ничего не видишь, поверти головой или наклони её.

Я сделал так, как он сказал, и... увидел. Вдалеке, над северо-восточной частью города, висела



какая-то необычная оптическая иллюзия. Свет в том месте странно преломлялся, создавая в воздухе слабо поблёскивающие светло-фиолетовые переливы, видимые только под определённым углом. Это странное свечение имело чёткие границы, по крайней мере, в той части, которая была мне видна, и по форме напоминало купол.

— Это не газ... — протянул я, поражённый необычной картиной.

Капитан усмехнулся.

— Это точно не газ. Эта штука уже весь Северо-Восток накрыла. И продолжает расползаться. Все, кто попадает в это... — он замялся, подбирая подходящее слово, — излучение, погибают. Поверь, живых на Северо-Востоке не осталось. Советую тебе валить из города, пока не поздно. Я лично так и собираюсь сделать.

— Не может быть, чтобы там все погибли. Наверняка кто-то ещё остался, может, спрятались или пытаются уехать... — я цеплялся за последнюю надежду.

— Нет. На Северо-Востоке стоит первая линия оцепления. Выхать из района не дают никому. Есть ещё вторая и третья линии, — теперь мне стало ясно, кто и почему стрелял за городом. — И от этого, — он кивнул в сторону купола, — не спрятаться, поверь.

— Выезд из города перекрыт. Я слышал автоматные очереди в пятидесяти километрах от города. Похоже, и там стоят. Ты ведь тоже не сможешь проехать.

— У меня есть волшебные корочки, — всё ещё держа меня под прицелом, капитан шагнул к машине. — Удачи.

— Стой! Скажи, что там происходит, — я смотрел на него умоляющим взглядом, — там, где это излучение, что там с людьми происходит?

— Не знаю, не видел. Только слышал. Крики... — он замолчал, а потом решительно повернулся и сел в машину.

Старенькая двенашка резко тронулась с места. Я остался без машины, оружия и надежды.

## 6. Северо-Восток

Быстро стемнело. Я шёл на автомате, не выбирая направления, просто чтобы двигаться. В который раз сегодня я снова не знал, что мне делать дальше. Не знал, что с моей семьёй, живы ли они. Бежать из города без них казалось мне бессмысленной затеей — куда, ради кого?

Через некоторое время я вдруг понял, что иду в сторону Северо-Востока. Что ж, узнать, что это за излучение такое, лишним не будет. Я накинул на голову капюшон куртки и зашагал уже уверенно.

Город выглядел безлюдным. Повсюду чёрными скалами возвышались громадины многоэтажек с редкими крапинами тускло светящихся окон. Глядя на них, я впервые с момента ухода из дома вспомнил о Косте с Машей. Осталось надеяться, что они послушали меня и не включили свет. Дурное время толкает людей на всякое.

Стояла непривычная для миллионного города тишина. Изредка раздавались выстрелы, ещё реже слышался шум мотора. В обычные дни в это время начинался час пик. Шум автомобилей, визг тормозов, гудки, гул толпы... я даже затосковал по всему этому. Я старался не попадаться никому на глаза, но пару раз мне встретились небольшие организованные группы людей. Они передвигались быстро, тихо и явно были готовы дать отпор или напасть сами, если бы это потребовалось. Я благоразумно обходил их.

Через пару часов я подошёл к Северо-восточному району города. Капитан оказался прав — тот оказался плотно оцеплен. Я прошёл примерно по километру

в ту и другую сторону от того места, где вышел к району, никаких промежутков или даже щелей, в которые можно было бы проскользнуть. Солдаты стояли сплошной цепью, вооружённые не только автоматами, но и, насколько я успел разглядеть, огнемётами и гранатомётами. Их поддерживала бронированная техника. На всех без исключения военных были надеты противогазы. Линию оцепления освещали фары стоящей позади техники и мощные переносные фонари.

В этот раз я не рискнул подходить ближе. Всё выглядело катастрофически серьёзно.

Из-за темноты я не мог разглядеть излучение. Да и оцепление, скорее всего, стояло на приличном расстоянии от его края.

Я сидел на бетонном кольце технического колодца примерно в двухстах метрах от солдат, наблюдал и ждал удобного случая, чтобы попытаться проскользнуть. Мне казалось, что в темноте это будет сделать проще, чем днём.

Что я надеялся найти по ту сторону оцепления? Правду или смерть? Или смерть — как единственную правду?

Не знаю точно, сколько я ждал, — телефон разрядился, а наручных часов у меня не было; по моим ощущениям, прошло около часа, когда началось необычное движение среди военных. Они грузили фонари и генераторы, рассаживались по машинам, по-видимому, снимали оцепление. Большая часть военных уехала, оставшиеся организовано отходили, периодически оборачиваясь и осматривая покидаемую территорию. Я не стал прятаться. Вскоре солдаты дошли до меня. Двое из них остановились и осветили меня нашлемными фонарями.

— Здесь не положено, — произнёс один из них. Через противогаз его голос звучал приглушённо.

— У меня семья на Северо-Востоке.

Солдаты продолжали топтаться рядом. Я заметил на их рукавах нашивки с буквами «РХБЗ».

— Мужик, иди отсюда. Твоей семье уже не помочь. Сам погибнешь.

— Из-за излучения? Оно расширяется? — я безуспешно вглядывался в темноту.

— Да. Через полчаса провал начнут бомбить, — прогнозировал солдат через противогаз.

— Бомбить? — мне показалось, что я ослышался.

— Лучше вали отсюда побыстрее, — солдаты пошли дальше.

Я машинально поплёлся за ними.

— А вдруг там есть живые? Точно известно, что там все мертвы? — я с усилием выговорил последние два слова.

— Никто из разведчиков не вернулся. Семь групп. В эфире не отзываются, — военный отвечал мне, не оборачиваясь, и я с трудом разбирал, что он говорил. Противогаз искажал звуки.

— Это излучение заразное? — сообразил я наконец задать один из главных вопросов.

Солдаты не ответили. Я обернулся. На фоне тёмно-серого с синими прожилками неба неровными чёрными зубцами проступало очертание района. Ни одного огонька.

Издалека слышался шум вертолёт. Вскоре показался он сам, отмеченный в тёмном небе красными и белыми светящимися точками. Я остановился, провожая вертолёт взглядом. Он сделал несколько кругов над Северо-Востоком, прочесав район мощным прожектором, затем сбросил светящиеся метки — ориентиры для бомбардировщиков.

Солдаты ушли далеко вперёд, но я не стал их догонять. Я не верил, что по ту сторону оцепления не осталось



живых людей. Теперь они могли покинуть обречённый район. Но никого не было. Только тьма, провал и излучение.

Спустя некоторое время я услышал нарастающий гул двигателей самолёта. В чёрном небе виднелись только его бортовые огни. То, что произошло потом, было запредельным для обычного человека, для обычной жизни. Мой разум лишь фиксировал, но не мог осознать и принять.

Взрыв был оглушительный. Яркая вспышка ослепила, затем последовал удар. Меня отбросило взрывной волной на метр. Вокруг стоял звон бьющегося стекла, с Северо-Востока доносился грохот рушащихся зданий. Я поднялся на ноги и посмотрел в ту сторону, куда самолёт сбросил бомбу. Виднелись всполохи огня, ветер доносил запах гари.

Снова слышался гул двигателей: самолёт сделал круг и возвращался. Я упал на землю и прикрыл голову руками. Взрыв. Я обернулся. В небе над Северо-Востоком висела гигантская медуза. Купол излучения переливался ярко-голубым светом. Только сейчас я осознал, как огромна эта полусфера: она накрывала собой весь район. Теперь излучение напоминало не свет, а материю, если не живую, то точно действующую по своим законам. В какой-то момент граница полусферы изогнулась волнами. Волны росли и расходились в стороны всё дальше, пока вся сфера не вспыхнула красно-фиолетовым светом, на мгновение очертив новые границы купола. Они были больше прежних раза в полтора. Несколько секунд купол мерцал затухающим красно-фиолетовым светом, затем снова стал невидимым.

Я не знал, что думать: излучение пропало, так своеобразно «взорвавшись», или с этой вспышкой его границы расширились? Нужно было ждать рассвета: только днём можно убедиться, что излучения больше нет. Я был уверен, что военные тоже наблюдали за куполом. Если завтра они вернутся в город, значит, бомбёжка сработала.

Вечерний морозный воздух бодрил. Погружённый в мысли о родителях, о семье, о том, что будет дальше, я не заметил, как прошёл весь путь до дома.

В квартире ничего не изменилось, оставленная мной записка лежала нетронутой. Желудок болезненно сжался: в суматохе этого безумного дня я совсем забыл о еде. В темноте, не зажигая свет, я прошёл на кухню, открыл холодильник и вспомнил о детях, других — соседских.

Их родители тоже не вернулись. Дети были до смерти напуганы. По словам Костика, что-то сильно бабахнуло и дом два раза тряхнуло. Я ничего не мог им сказать. В голову не приходило никакого, хоть отдалённо правдоподобного вранья. Мы быстро поужинали и легли спать: дети в своей комнате, а мне досталось место в гостиной Сергеевых на диване. Я падал от усталости, и если бы излучение сейчас настигло меня, то я, возможно, и не возражал бы.

## 7. Храм

Проснулся я рано, около семи утра. Солнце только всходило, и было ещё темно. Очень скоро я обнаружил, что электричества в квартире нет. Света не оказалось и на лестничной площадке, и в моей квартире. По-видимому, без электричества остался весь дом. Прихлёбывая из кружки холодный растворимый кофе, я стал ждать.

Восход принёс за собой пасмурное серое утро. Я долго всматривался в небо над Северо-Востоком, наклоняя голову в разные стороны под разными углами, но так ничего и не увидел. В душе радостно пискнула надежда.

Решив на всякий случай ещё немного подождать, я выглянул с балкона во двор. Он был по-прежнему пуст, только на скамейке у подъезда, небрежно развалившись, спал какой-то мужик. Может, и вправду всё закончилось? Дрых бы он без задних ног, если бы... И вот тут я увидел.

Оно было совсем рядом. Километрах в двух от нас.

Произведя в голове нехитрые расчёты с расстоянием до Северо-Востока и временем, прошедшим с момента взрывов, я понял, что теперь излучение за час расширилось примерно на полтора километра.

Я разбудил детей и велел им быстро собираться, а сам побежал к себе. Вода, пара фонариков, зажигалка, салфетки — всё это могло понадобиться в походе. В нашем своеобразном, странном походе, больше похожем на бег. Не найдя дорожной аптечки, я сунул в рюкзак початую бутылку водки из холодильника, а в качестве оружия прихватил кухонный нож и молоток.

Дети уже ждали меня, полностью одетые. В их рюкзаки я сложил продукты в дорогу.

Лифт не работал, и нам пришлось спускаться по лестнице.

— Помогите! Мы застряли! Вы нас слышите?! — из шахты лифта слышались крики и стук.

Я подошёл к плотно сомкнутым стальным дверям лифта и громко позвал:

— Эй, там! Я вас слышу!

— Помогите нам! Мы застряли! — отозвались два голоса — мужской и женский.

Я раздумывал. Времени, чтобы помочь им, будет потрачено много. Излучение приблизится к нам почти вплотную. Эти люди ещё смогут спастись, а вот у меня шансов уйти с детьми не останется.

— У нас есть деньги! — раздался из лифта голос мужчины. — Мы заплатим! Только помогите нам выбраться!

— Пожалуйста! — умоляющим голосом добавила женщина.

Кому сейчас нужны деньги.

— У вас есть машина? — спросил я.

Застрявшие не отвечали несколько секунд, видимо, тихо обсуждая между собой мой вопрос, затем мужчина крикнул:

— Есть!

— Где она стоит? Во дворе пусто!

— Мы её спрятали!

— Где?!

— Думаешь, мы идиоты?! Мы тебе скажем, где машина, ты на ней уедешь, а мы здесь останемся!

— Хорошо! — их опасения были разумными. — Идти до неё далеко? Я с детьми!

— Километра три! — ситуация прояснялась.

— В каком направлении?!

Снова молчание.

— Слушай, мужик! Мне некогда стоять здесь и лясы толкать! Время идёт! Либо ты отвечаешь, либо я уйду! — возле лифта меня держал только шанс достать машину.

— Ладно, ладно! К Берёзовскому мосту!

Я не мог помочь этим людям: Берёзовский мост выводил прямо на дорогу к Северо-восточному району. Машину они, скорее всего, спрятали за мостом — там много складских и технических строений — либо под мостом. Теперь это не имело значения. До машины было не добратся. Я развернулся, взял Машу на руки и стал быстро спускаться по лестнице. Костик бежал следом.

Крики о помощи сопровождали нас до самого выхода из подъезда.

Мужик на скамейке не спал. Кто-то убил его выстрелом в затылок. Неудачная бомбёжка ускорила не только



распространение излучения, но и процесс расчеловечивания. Ночью город превратился в чудовищный аттракцион выживания.

В голове у меня сложился примерный план действий. Без машины нельзя было рассчитывать уйти на безопасное расстояние: Машу приходилось нести на руках, да и девятилетний мальчишка не сможет идти слишком долго в быстром темпе. Все те машины, что встречались нам по пути, были исковерканы или с пустым баком.

Последняя надежда оставалась на учебный аэродром за военным училищем, в котором до пенсии преподавал мой отец. Одно время я частенько бывал у него на работе и очень хорошо знал территорию училища. На аэродроме в ангарах и гаражах обычно стояло много военных грузовиков, автобусов и разного другого транспорта для перевозки личного состава и обслуживания территории.

До училища идти было километра четыре. Оно находилось недалеко от выезда из города — того самого, где вчера утром меня пытались развернуть назад.

По дороге мы не встретили ни единой живой души, а вот трупов вокруг было навалом, как будто в городе произошла бойня. Костя испуганно шарахался от них, а Маша закрывала глаза руками.

Наконец показались решётчатые ворота училища с красными пятиконечными звёздами на створках. Тащиться на аэродром с детьми было бы небезопасно и долго. Я осмотрелся кругом, подыскивая место, где можно оставить их на время, и увидел метрах в пятидесяти небольшой белый храм, наверное, не так давно построенный, потому что раньше его здесь не было. Храм мне подходил.

Тяжёлая дверь храма легко заскользила, отворяясь, и я мысленно перекрестился: не придётся терять время, вламываясь через чёрный ход.

В церкви находилось человек десять, может, чуть больше. Они были напуганы нашим появлением гораздо больше, чем мы, когда увидели их внутри.

Немолодой священник в облачении стоял у алтаря — шло богослужение. Я поздоровался и вежливо извинился за вторжение, на что служитель заметил:

— Извиняться не надо. Храм открыт для всех. Раз вы здесь в такой час, значит, Господу так было угодно. Что же вы за Господа извиняетесь? — священник опустил глаза в свой талмуд и продолжил молебен.

Невзрачная прихожанка в платке сунула каждому из нас по свечке и указала, где мы можем их зажечь и поставить. Я отправил детей заниматься свечами.

В церкви, кроме священника, молились пять женщин и шестеро мужчин, один из которых был инвалидом, а двое — совсем старики. Их лица были скорбными, печальными, прихожане часто крестились, некоторые тихо плакали. В общем, всё выглядело довольно безобидно.

Женщина, которая дала нам свечи, стояла возле высокой подставки рядом с одной из икон и собирала огарки в коробку. Стараясь двигаться тише, я подошёл к ней.

— Извините, можно я здесь детей оставлю ненадолго? — спросил я вполголоса. — Мне нужно отлучиться, а на улице сейчас беспокойно, сами знаете...

— Вам лучше у отца Евгения узнать, — участливо ответила мне женщина, — дождитесь конца службы.

Ждать было некогда.

— У меня нет времени. Пусть дети здесь посидят, — с нахрапом сказал я. — От вас требуется только одно — не выгонять их.

Прихожанка ахнула и испуганно попятилась.

— Если вы находитесь в храме, то будьте добры, уважайте и сам храм, и молящихся в нём людей. — Я обернулся. Отец Евгений с чинным видом стоял за моей спиной.

— Я всего лишь прошу не выгонять детей. Мне нужно на аэродром. Возможно, там остался какой-то транспорт, — попытался я оправдаться.

— Куда бежать собираетесь? — мне показалось, что в голосе священника прозвучала ирония.

— Вы в курсе, что излучение всего в нескольких километрах от вас? — спросил я в тон ему.

Среди прихожан послышался испуганный ропот. Некоторые побежали к выходу, чтобы убедиться в правдивости моих слов.

— Кто захочет уйти, идите. Я вас благословлю. Сам я останусь здесь, что бы ни случилось, и буду молить Господа о спасении и милосердии для всех нас. — Отец Евгений был или безумцем, или человеком не из робкого десятка. Продержался же он как-то всю ночь с этими убогими.

— Ступайте с Богом, — перекрестил он меня, — я присмотрю за вашими детьми.

— Они не мои, — буркнул я.

— Уже ваши, — ответил батюшка.

## 8. Аэродром

На территорию училища я попал без труда. Ни часовых, ни дежурных на КПП — совершенно пусто. Аэродром находился примерно в полукилометре от казарм, и на нём признаки жизни имелись.

На стоянке рядом с лётным полем стоял вертолёт Ми-8, вокруг которого сновали несколько человек. Это был шанс.

Я заорал во весь голос и стал махать руками, привлекая к себе внимание. От группы военных отделился солдат. Обрадовавшись, я побежал ему навстречу. Фонтанчики бетонных крошек взвились в метре от моих ног на долю секунды раньше, чем я услышал автоматную очередь.

— Ни с места! — раздался окрик. — Стрелять буду!

Я замер. Солдат держал меня на прицеле.

— У меня нет оружия! — я медленно поднял руки.

— Пошёл отсюда! Даю пять секунд!

— Подожди! У меня тут недалеко двое маленьких детей! Возьмите их с собой!

— Три секунды! — его голос звучал неумолимо.

— Ты человек или нет?! Мне не уйти с детьми, понимаешь, машины нет! Они погибнут! Заберите детей!

Рядом с моими ногами снова взметнулись фонтанчики.

— Следующий на поражение!

Я попятился назад. Солдат наблюдал за мной. Я развернулся и побежал в обратную сторону, каждую секунду ожидая получить пулю в спину. Метров через триста я обернулся. Солдат отошёл назад к вертолёту, но явно был наготове на случай моего возвращения. Я решил не терять время и поискать транспорт в дальних от аэродрома строениях.

Из-за будки постового при въезде на аэродром послышался свист. Я остановился: после «приветственной» стрельбы всякое можно ожидать. Гаражный приятель шагнул мне навстречу.

— Волшебные корочки не сработали? — спросил я с издёвкой.

— Без обид, ладно? Тогда каждый из нас был сам за себя, а теперь мы в одной лодке.

Я зашёл за будку вместе с капитаном.



— Ты оказался прав. Они не дадут отсюда никому выбраться. Стреляют в людей, жгут машины, сволочи. Я всю ночь колесил, — капитан сплюнул в примятую траву и с надеждой посмотрел мне в глаза. — Этот вертолёт — наша единственная возможность. Нам надо только через оцепление перелететь, и мы спасены.

— Ты умеешь управлять вертолётom? — недоверчиво спросил я.

— Это и не нужно. Убьём всех, кроме лётчика. Его возьмём в заложники и заставим нас перевезти.

План, честно говоря, звучал дерьмово. Пятеро военных, и все вооружены.

— Во-первых, мы не знаем, кто из них лётчик. А во-вторых, где гарантия, что вертолёт не взлетит, когда начнётся заварушка? Да и оружия у нас нет, а у них автоматы.

Капитан вытащил из кармана бинокль и подал мне.

— Я за ними уже два часа наблюдаю. Смотри, — он указал рукой в сторону вертолёта. Я приложил бинокль к глазам. — Видишь мужика без автомата в коричневой кожанке, того, который повыше? Это и есть пилот. Второй в такой же кожанке, наверное, штурман, на него плевать. Он нам не нужен. Конечно, есть риск, что пилот попытается взлететь, придётся его ранить или ещё как-то выкручиваться, — он помолчал. — Вот насчёт оружия загвоздка. У меня только мой ПМ и твой карабин, но там нет патронов. Есть ещё пара светозумовых гранат.

Я вернул ему бинокль и вынул из куртки две упаковки патронов, которые так и лежали в карманах.

План заключался в следующем. Каждый из нас занимает свою позицию рядом со стоянкой. В первую очередь нужно убрать автоматчиков. Их трое. У лётчика со штурманом автоматов не было, но наверняка имелись пистолеты. Капитан бросает светозумовую гранату, после чего я снимаю того солдата, который стрелял в меня, капитан — любого из двух других автоматчиков. Затем предлагаем оставшимся сдаться. Если этого не происходит, капитан бросает вторую гранату, мы наступаем, убиваем оставшегося автоматчика со штурманом и захватываем лётчика.

Последний раз я участвовал в чём-то подобном лет пятнадцать назад во время учений, когда проходил срочную. По-настоящему в людей я никогда не стрелял. Оставалось надеяться на тактическую смекалку и опыт капитана.

Мы обговорили детали, подготовили оружие и заняли свои места. Капитан намеренно выбрал позиции, до которых мы могли добраться быстро и незаметно. Он засел метрах в восьмидесяти от вертолёта за одним из высоких металлических отбойников для газовой. Я — за небольшим кирпичным строением примерно в ста метрах от вертолёта. Ми-8 был ко мне хвостом. Грузовая кабина вертолёта ещё стояла открытой, но военные уже закончили погрузку и устроили перекур. Момент был подходящим. Я взял на прицел своего автоматчика и замер в ожидании условного сигнала.

Граната звонко ударилась об бетонное покрытие. Солдаты обернулись. Я спустил курок. Звук моего выстрела совпал с резким, оглушающим хлопком гранаты. Поваливший вслед за этим густой белый дым не давал мне разглядеть, что происходит у вертолёта. Капитан выбежал из-за отбойника и, пробежав несколько метров в направлении вертушки, метнул вторую гранату, а затем выстрелил несколько раз в гущу дыма. Это было не по плану. Ничего не понимая, я тоже начал палить в ту сторону, чтобы прикрыть напарника. Всё смолкло. Дым постепенно рассеивался.

На земле лежало три тела: двое автоматчиков и кто-то в кожаной куртке. Остальных не было видно. Капитан уже добежал до вертолёта и, пригнувшись, сидел за его задним шасси рядом с открытой створкой грузовой кабины — прямо напротив меня. Я рванул к нему. Автоматная очередь из вертолёта заставила меня упасть на землю. Капитан начал палить в ответ. Когда я дополз до него, он перезаряжал пистолет.

— Сиди здесь, — бросил он мне, — держи боковую дверь под прицелом. Увидишь движение, стреляй.

Боковая дверь вертолёта была тоже открыта. От страха и напряжения сердце выскакивало из груди, в ушах шумело. С другой стороны вертолёта раздалась одиночные выстрелы, звук бьющегося стекла и несколько коротких автоматных очередей. Прижимаясь к борту, я подбежал к открытой сбоку двери, сунул ствол карабина внутрь кабины и вслепую выстрелил несколько раз. Раздался глухой вскрик, и неровная автоматная очередь погрозила бетон стоянки. С другой стороны вертушки снова раздалась выстрелы из пистолета, и всё стихло. Я выждал минуту.

— Капитан!

Ответа не было. Пригнувшись, я заглянул под днище вертолёта. Капитан лежал на спине. Обогнув с хвоста борт, я подбежал к нему. Его грудь была прошита пулями в двух местах, на губах пузырилась кровавая пена, но он был ещё жив. Я приподнял его голову. Капитан показал на карман куртки и прохрипел:

— Машина... от въезда... вправо, — его взгляд застыл.

В кармане лежали ключи от отцовской двенашки.

Пилот был мёртв. Он сидел в наушниках на своём месте, завалившись на приборную доску, наверное, хотел взлететь. Рядом валялся пистолет. Солдат, смертельно раненный в живот, корчился на полу кабины. Ему оставалось недолго: отцовский карабин предназначался для охоты на крупного зверя. Я взял бинокль, собрал автоматы и направился к выходу с аэродрома. Вертолёт был для меня бесполезен. Если, конечно, отец Евгений или кто-нибудь из прихожан не умел им управлять.

## 9. Выезд

Капитан спрятал машину в кустах в трёхстах метрах от въезда. Мотивы его отчаянных поступков стали ясны мне в одну секунду. На заднем сиденье в автолюльке от плача надрылся ребёнок. Я положил автоматы в багажник и взял ребёнка на руки. Он сразу успокоился. Рядом с автолюлькой лежала большая сумка с детскими вещами. Порывшись в ней, я вытащил бутылочку с белой жидкостью и сунул её в рот малышу. Его это устроило.

Я нашёл всех в небольшом одноэтажном здании за храмом, чем-то вроде трапезной. Батюшка, прихожане и дети сидели за длинным столом и чинно пили чай, как будто мир вокруг не рушился. Прихожан осталось заметно меньше.

— Я смотрю, Господь к вам неравнодушен, — священник взглядом указал на автолюльку.

— Да, я ищу машину, а нахожу только прицепы, — тупо пошутил я. После произошедшего я был немного не в себе, в голове шумело.

— По силам и испытания, — батюшка вытянул губы уточкой и шумно втянул чай из чашки. — Справитесь.

Две женщины подошли посмотреть на ребёнка.

— Это мальчик или девочка? — спросила одна из них.

— Я не знаю, — я отдал им люльку и сумку с детскими вещами.



— Собирайтесь, — велел я Маше с Костиком и подошёл к отцу Евгению.

— Мне придётся оставить младенца здесь, — я снова почему-то оправдывался перед ним, — на мне и так двое.

Маленький ребёнок в дороге был обузой. Неизвестно, как и куда нам придётся ехать или идти, а тащить с собой орущего младенца равносильно самоубийству. К тому же за такими маленькими детьми нужен особый присмотр. В моём положении обеспечить его было невозможно.

— А его родители где? — спросил священник. — Мы слышали, на аэродроме стреляли...

— Небольшая заварушка с военными. Мы просили их забрать с собой детей, вояки ни в какую, — немного слукавил я. — Отец ребёнка погиб, где мать — не знаю.

— Тогда у меня к вам тоже будет просьба, — уклонился от прямого ответа отец Евгений. — Возьмите с собой дочку нашей прихожанки. Девушке шестнадцать лет, она не доставит вам хлопот. Мы дадим вам в дорогу продукты, воду и деньги. Вера поможет вам с детьми.

— С чего вы взяли, что мне можно доверять? — ухмыльнулся я. — Может, я изнасилую и пристрелю её за углом.

— Ну... вы не бросаете чужих детей.

Провожали нас все. Отец Евгений без устали крестил детей, меня и двенашку, женщины плакали, прощаясь с Верой. Излучение огромной стеной нависало уже совсем рядом, застилая небо фиолетовыми переливами.

— Тьма над нами, — произнёс священник.

— Скорее свет, — мрачно уточнил я.

В зеркале заднего вида долго горел золотом купол храма. Ехали мы молча.

Я старался не думать о том, что капитан погиб напрасно. Его дитя пусть и в заботливых руках, но сгинет в излучении вместе с остальными прихожанами и отцом Евгением. Старался не думать о том, что при желании можно было увезти всех в несколько поездок, шанс был. Я малодушно промолчал, а никто из оставшихся даже не заикнулся об этом. Что делает отец Евгений сейчас? Молит бога о спасении? Спасение было рядом, вот в этой самой двенашке. Он это знал. Если бы он попросил, я не смог бы отказать. Почему он не стал бороться за всех, как за Веру? Я отгонял от себя эти мысли, они сводили меня с ума.

По пути мы видели лежащие на обочине тела и сгоревшие автомобили. Похоже, город зачищали. Один раз наперерез нам выбежал человек, я просто объехал его и прибавил газу.

Затормозив недалеко от выезда, я залез на крышу машины и осмотрел дорогу в бинокль. Трасса, ведущая из города, была полностью заблокирована грудой машин. Вся многокилометровая пробка, которую я видел при въезде, оставалась на месте. Только живых людей рядом больше не было. Часть машин, стоящих ближе к посту, оказались сожжены, остальные просто брошены. Оцепление на выезде сняли.

Миновать затор не составило труда. Я хорошо знал объездные пути. Наш путь лежал на дачу. Если дальнейшее оцепление ещё не сняли — а я был в этом уверен, — то дорога к спасению шла именно через сады.

## 10. Дача

На всякий случай — мало ли кто мог забрести в сады в такое время — я проехал к своему участку не через центральный вход, а по узкой лесной дороге, которую знали немногие.

Участок и дом стояли нетронутыми. Я велел детям отдыхать, ночью мы должны перейти оцепление, а сам отправился проверить участок Лукина.

Калитка, которую я взломал перед отъездом, была заперта. Я заглянул под большие двустворчатые ворота, которые не доходили до земли сантиметров десять. Сердце обрадованно ёкнуло. Прямо за воротами стоял мой кроссовер, немного помятый, пробитый пулями, но очевидно на ходу. Я не верил своим глазам. Лукин здесь! Это обнадеживало. Вместе мы точно придумаем, как выбраться из этой передрыги. Со всей силы я начал дубасить кулаком в ворота. Довольно долго никто не открывал. Затем раздались знакомые шаги.

Лукин выглядел плохо, от него разило перегаром. На участок он меня не пустил, сам вышел за калитку.

— Ты как здесь? — испуганно спросил он, поёживаясь, — я думал, ты к своим уехал.

— У меня нет встроенных колёс, — ответил я удивлённо. Лукин как будто и не помнил, что произошло. — Кто взял мою машину и пропал? Пришлось реквизиловать твой квадроцикл.

— А-а, значит, это ты, — равнодушно протянул он, — хорошо.

— Ты семью вывез? — спросил я.

Он замаялся.

— Нормально всё, — прозвучал странный ответ.

— Ночью я хочу перебраться через оцепление, — перешёл я к главному, — вы с нами?

— Нет, — твёрдо ответил он, — нам уже крепко перепало.

Я вспомнил о пулевых отверстиях в своей машине.

— Жаль, вместе было бы сподручней, — я был разочарован. — Что будете делать? Излучение ведь может и сюда дойти.

— Там видно будет, — снова уклонился Лукин от ответа.

— Тогда я заберу свой кроссовер? Ехать мне придётся не по асфальтированной дороге. А тебе оставляю отцовскую двенашку, — предложил я.

— Ладно, — не сразу ответил он. — Я вещи из машины вытащу и подгоню её к тебе. Двенашка мне не нужна.

Это было не похоже на Лукина. Я поднялся на второй этаж своего дома и посмотрел в сторону его участка. Лукин и правда возился с моим кроссовером, выкладывая из него какие-то баулы. Он был один. Ничего необычного — того, что позволило бы думать, что он или его семья в опасности, — я не заметил. В дальнем углу участка, где Лукины обычно сажали картошку, была выкопана глубокая яма с кучей свежей, чёрной земли по одному краю. Когда я уезжал, ямы не было. Понаблюдав какое-то время и не заметив больше ничего странного, не считая поведения самого Лукина, я спустился вниз.

Вера, высокая тоненькая девушка с большими карими глазами и гладко причёсанными тёмными волосами, видневшимися из-под платка, накрывала на стол.

— Будете? — робко спросила она меня, кивнув на тарелки.

— Вера, можешь снять платок, если хочешь. Ты же не в церкви, — предложил я ей, думая, что она стесняется.

Она улыбнулась.

— Мне так легче. Как будто мама и батюшка ещё со мной, — она опустила голову, смутившись своей откровенности, и прошептала: — Понимаете?

Мне ли тебя не понять, Вера! Но мертвецов таскать с собой слишком накладно.



Пообедав, я начал сборы. Подготовил вещи и тактично попросил Веру сменить длинную юбку на более удобные спортивные брюки и надеть шапку — не май месяц всё-таки. Девушка, залившись краской, пошла переодеваться.

Вскоре Лукин подогнал машину.

— Может, всё-таки с нами? — спросил я напоследок.

Он мотнул головой.

— Нет. Бессмысленно.

— А где вас обстреляли?

— На Балке.

Балкой назывался участок трассы в пяти километрах от товарищества. Значит, Лукин пытался выбраться.

По крайней мере, теперь я знаю, где находится оцепление.

— Возьми хоть автомат, — предложил я. — Мало ли кто забредёт. Будет чем пугнуть.

Он удивлённо присвистнул.

— Автома-а-ат! А ты прибахлился! Нет, спасибо. Мне и моя старенькая «Сайга» сойдёт. Удачи. Привет семье.

Он развернулся и понуро побрёл к своему участку. Я не стал ничего говорить ему о своей семье — долго, сложно, печально.

## 11. Оцепление

Мы выехали, когда стемнело. В паре километров за садовым товариществом находилось небольшое озерцо, наполовину заросшее и закрытое со стороны трассы лесом. К этому озеру вела дорога, накатанная здешними садоводами — любителями рыбной ловли. Она огибала весь дальний от трассы край озера и выходила к лесу. Однажды мы с Лукиным в поисках грибных мест заехали по ней в лес и удивились, когда, выехав из леса на трассу, оказались за Балкой. На эту дорогу я и рассчитывал. Если всё пойдёт по плану, мы сразу окажемся за оцеплением.

Ехать пришлось медленно, машину подбрасывало на кочках. До выезда из леса я решил фары не выключать: был велик риск скатиться в озеро или врезаться в дерево.

Когда лес начал редеть, я погасил свет. Оставалось проехать километра полтора по холмистой местности, затем начинались поля. По моим расчётам, мы уже проехали Балку, а значит, и оцепление. Но я ошибался.

Всё оказалось просто. Обстреляли Лукина, может, и на Балке, но вот оцепление находилось чуть дальше — в поле. На открытой местности, где и мышь невидимой не прошмыгнёт.

Военные стояли плотно, как и на Северо-Востоке, с фонарями, тяжёлыми грузовиками и фурами, преграждающими проезд.

Оставив машину с детьми примерно в километре от оцепления, я подобрался как можно ближе и стал наблюдать в бинокль. Изредка то с той, то с другой стороны доносилось глухое постукивание: не одни мы пытались прорваться ночью. Время от времени поля перед оцеплением облетал вертолёт, освещая их сверху прожектором. Но самое интересное обнаружилось чуть позже. Я не сразу заметил бронетранспортёр, уверенно и быстро выкатившийся в поле. Ребята в нём основательно подготовились к прорыву — это не автомат отжать. Началась перестрелка. БТР плелся жёлтыми огоньками в разные стороны, ему отвечали тем же. Послышался нарастающий гул вертушки. Я словно наблюдал за спортивными соревнованиями с трибуны, только ценой победы здесь были чьи-то жизни.

Представление продолжалось недолго. Раздался короткий взрыв. Будто наткнувшись на невидимую преграду, бронетранспортёр, вздрогнув, развернулся поперёк и замер. Поле оказалось заминировано. Через минуту храбрый броневичок был подорван несколькими выстрелами

из гранатомёта. Высокий столб густого дыма висел над ним ещё долго.

Нужно было искать другой путь. С одной стороны от нас виднелся густой смешанный лес. Через него вряд ли проедешь, только пешком, и лучше днём, чтобы не заблудиться. С другой стороны тянулись поля, насколько далеко, я не знал. Через них можно было попытаться проехать ночью на машине. Я решил двинуться туда.

Довольно быстро выяснилось, что местность пересечённая — с пригорками, глубокими рытвинами и густыми зарослями высокой сухой травы. Испугавшись, что машина застрянет, я повернул назад. Оставалось ждать рассвета и выбираться пешком через лес. Укрывшись в небольшой рощице за полем, мы уснули.

Я открыл глаза. Утро выдалось по-настоящему осенним. В машине было холодно. Размяв затёкшую шею, я обернулся. На заднем сиденье, свернувшись комочком, спал один Костя. Я вышел из машины и осмотрелся. Девочек поблизости не оказалось.

— Костя, — я потряс мальчика за плечо, — Костя!

Он сразу сел, испуганно моргая глазами.

— Где Маша с Верой?

— Они хотели в туалет, — казалось, он не до конца ещё проснулся.

— Костя! — прикрикнул я на него и с расстановкой, делая ударение на каждом слове, произнёс: — Куда они пошли?

— В туалет, — чуть не плача ответил он. — Я ночью проснулся. Они не спали. Вера Маше про видение рассказывала. А потом она сказала, что они сходят в лес в туалет и чтобы я не ходил за ними. Я ждал их, а потом уснул, наверное...

— Какое ещё видение?! — рявкнул я на Костю.

— Про бога, — по щекам мальчишки катились слёзы, — Вере бог явился. Он сказал ей, что ангела потерял. И если ему вернут его ангела, то он отзовёт излучение назад. И всё будет хорошо, как раньше. И все вернутся. И мама с папой. Все.

Несколько секунд, парализованный страшной догадкой, я не мог сдвинуться с места. Спазм сдавил мне горло. Я оставил Костю в рощице, наказав ему никуда не уходить, и рванул на машине напрямик к полю.

Две хрупкие фигурки были отлично видны на желтоватой глади выкошенного поля. Девочки шли, держась за руки. Тёмная фигурка Веры и маленькая, в розовой курточке, Маши. Я подумал, что не успею, и почти сразу же раздался взрыв. С такого расстояния вряд ли что-то было видно, но я всё-таки увидел. Розовую курточку.

Я хотел сдаться, я не желал больше играть в бессмысленные салки со смертью — кто водит. Только мысль об испуганном мальчишке, который совершенно один сейчас в лесу, заставила меня повернуть назад.

— Вы не нашли их? — первым делом кинулся он ко мне.

— Их увезли солдаты, — отрезал я, всем видом давая понять, что не желаю вдаваться в подробности.

Я потерял свет, я больше не видел его — в себе, в Костике, вокруг. Тьма была над нами, тьма в нас. Некуда больше бежать. Нечего больше бояться. Пожалуй, единственное, от чего бы я не отказался, — от смерти. Победитель вечен.

## 12. Излучение

Мы вернулись на дачу. Я не знал, где граница излучения, да это меня уже и не волновало. Мы просто будем сидеть в доме и ждать. Всё равно чего.



Меня охватило какое-то странное оцепенение, и мне это нравилось. Голова казалась лёгкой, а тело — тяжёлым, и моё сознание словно парило надо мной же, постепенно рассеиваясь. Реальность ускользала от меня.

Из этого странного оцепенения меня вырвали звуки выстрелов, ставшие за последние пару дней такими привычными. Стрелять мог только Лукин.

Приложив немалые волевые усилия, я заставил себя встать, взять карабин и дойти до его участка. Калитка и ворота были заперты изнутри. Я стукнул кулаком по забору и позвал Лукина. Никто не отозвался. Никогда не любил дежавю. Считаю, что это утрата контроля над самим собой и над действительностью. Но всё-таки я наклонился и заглянул под ворота. Убитый пёс лежал сразу за ними в луже крови.

Недолго думая, я прострелил замок калитки и забежал на участок. Перевернутая тележка, брошенные инструменты, повсюду раскидана земля, и никого. Окна первого этажа были плотно занавешены. Я дёрнул ручку входной двери. Раздался выстрел. Пуля пробила дверь в пяти сантиметрах от моей шеи.

— Лукин, это я! Не стреляй! — я был уверен, что стреляет именно он.

— Только сунься, падла! Я тебе пасть прострелю! — раздалось в ответ. — Думаешь, я не знаю, кто ты?! Меня так просто не возьмёшь!

Он засмеялся. Это был смех сумасшедшего. Я выстрелил в окно второго этажа и услышал, как он побежал по лестнице наверх. Затем, пальнув по замку, я вошёл в дом.

Тела жены и сына Лукина лежали почти сразу у входа, все в земле. Лукин продолжал упрямо палить в двор. Выглянув в проём распахнутой двери, я увидел дёргающееся от пуль тело собаки.

— Лукин! — крикнул я, когда по моим подсчётам у него должны были закончиться патроны. — Я поднимусь наверх и пристрелю тебя, если ты не объяснишь мне, что здесь происходит!

— Я знаю, кто ты! И кто они! Твари из проклятого излучения! Думаешь, я поверю, что мои жена и сын могут ходить и разговаривать, когда я сам их похоронил?! Я видел, как они умерли! Это вы, твари, вселились в них и в собаку! Я видел ваши мерзкие хари! Ничего, живым я вам не дамся!

Я кинулся по лестнице на второй этаж. Лукин бился в агонии, перерезав себе шею охотничьим ножом. Вскоре он затих. Я с удивлением отметил, что меня не тронула смерть друга.

Костя сидел в кресле в том же положении, в котором я его оставил. Было странно, что его никак не взволновали выстрелы. Я размышлял о внезапном сумасшествии Лукина, палившего во всё живое и мёртвое. О таком же внезапном помешательстве Веры, потащившей за собой на верную смерть Машу. Ведь я с первого взгляда понял, что с Лукиным что-то происходит. Понял, но сделал вид, что не замечаю этого. Спасал свою шкуру. Бросил друга в беде.

Тихое бряканье по стеклу. Я оглянулся. В окне маячило знакомое лицо. И с его шеей было всё в порядке. Меня вырвало.

Я растолкал Костю. Он выглядел так, будто вышел из гипноза.

— Костя, — я смотрел ему прямо в глаза, — ведь это ты отпустил Машу. Ты должен был следить за ней, как старший брат. А ты проспал! Что ты теперь будешь делать? Машу не вернуть!

Лицо мальчика исказилось, он заплакал. Громко, навзрыд. Да, Костик, чувство вины не для впечатлительных,

беременных и детей. Почти сразу же наверху послышался топот маленьких ножек и раздался детский смех.

— Маша! — плач на лице мальчика сменился радостным изумлением. Он сделал шаг к лестнице, ведущей на второй этаж.

— Подожди, — придержал я его.

Излучение настигло нас. Мы были внутри него. Не знаю, когда это случилось. Наверное, ночью, когда мы спали в машине в той рощце. А Вера не спала. Оно незаметно овладевает сознанием. Растворяет его в себе, поглощая нас. А если ты сопротивляешься, ударит по самому больному. И тогда ты сам сделаешь всю грязную работу.

Судя по всему, в скором времени ко мне выстроится очередь из мертвецов. Но мало было понимать, что незваные гости мертвы. Лукин ведь понимал. Излучение преподнесёт новый сюрприз, от которого ты перережешь себе горло, или застрелишься, или повесишься — вариантов не счесть. Эх, занимательная нам уготована смертушка!


Мне нужны были автоматы и карабин. И снотворное — ведь мы с Костей спали в рощце. Пока мы спали, излучение не действовало на нас.

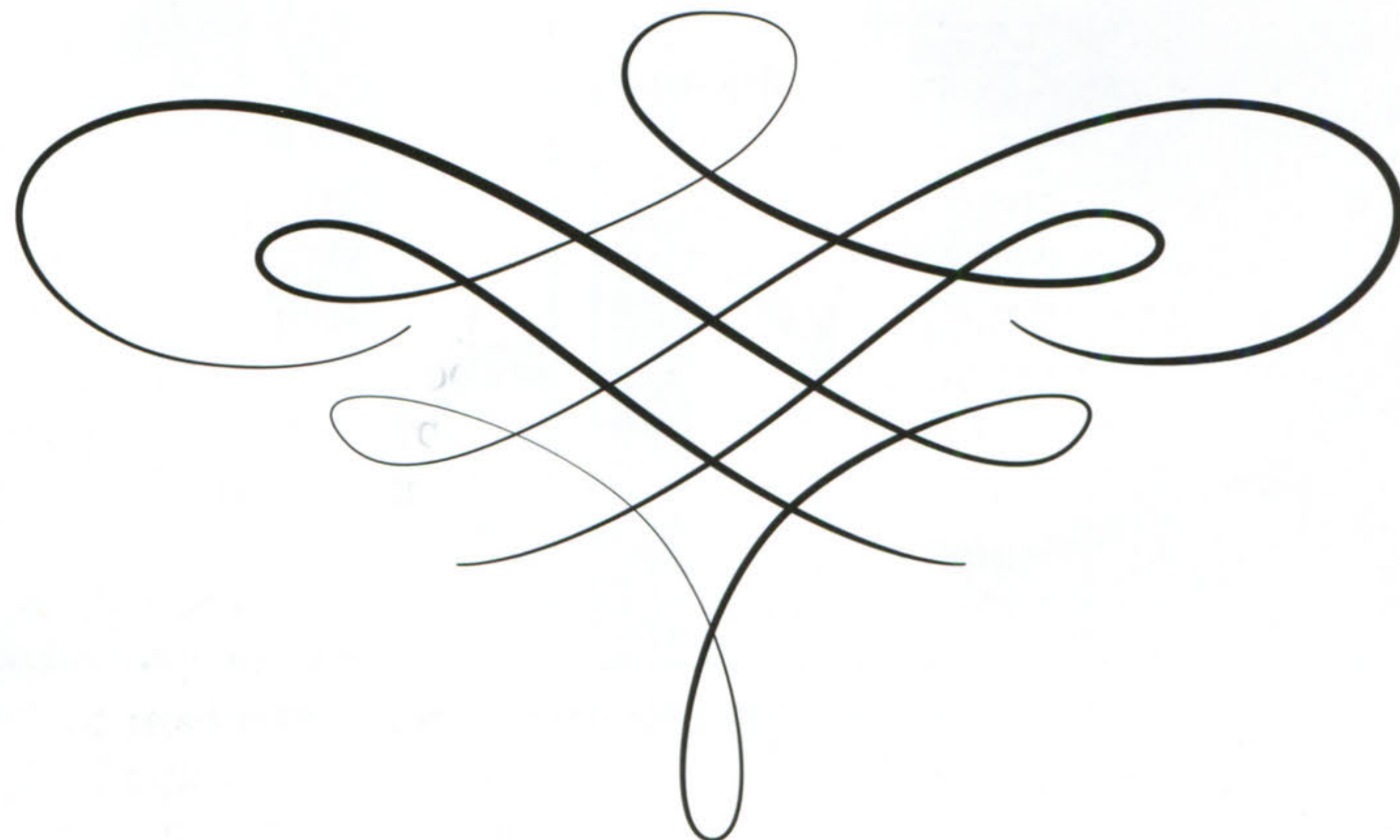
Стараясь не смотреть на улыбающегося Лукина у входа, я вытащил из кроссовера всё оружие. Мамин феназепам лежал в аптечке на кухне. Проигнорировав Веру, предлагавшую травяной чай, я вытащил аптечку из шкафа. Наверху радостно смеялся Костя. Прихватив пятилитровую бутылку воды и попавшую под руку еду, я со всем скарбом забрался на второй этаж.

Конечно, Маша была там в своей розовой курточке. Я велел Косте принять таблетку, дулом автомата вытолкнул лже-Машу из комнаты и запер дверь, для надёжности подперев её тяжёлым комодом. Затем я тоже принял таблетку.

Мы с Костей легли на диван. Догадаться, что никакие баррикады и замки не задержат наших гостей надолго, было несложно. Но я надеялся, что до тех пор мы успеем уснуть. Ведь излучение — это свет, который ищет тьму в тебе и обязательно найдёт, но если ты спишь, вход в твой разум закрыт.

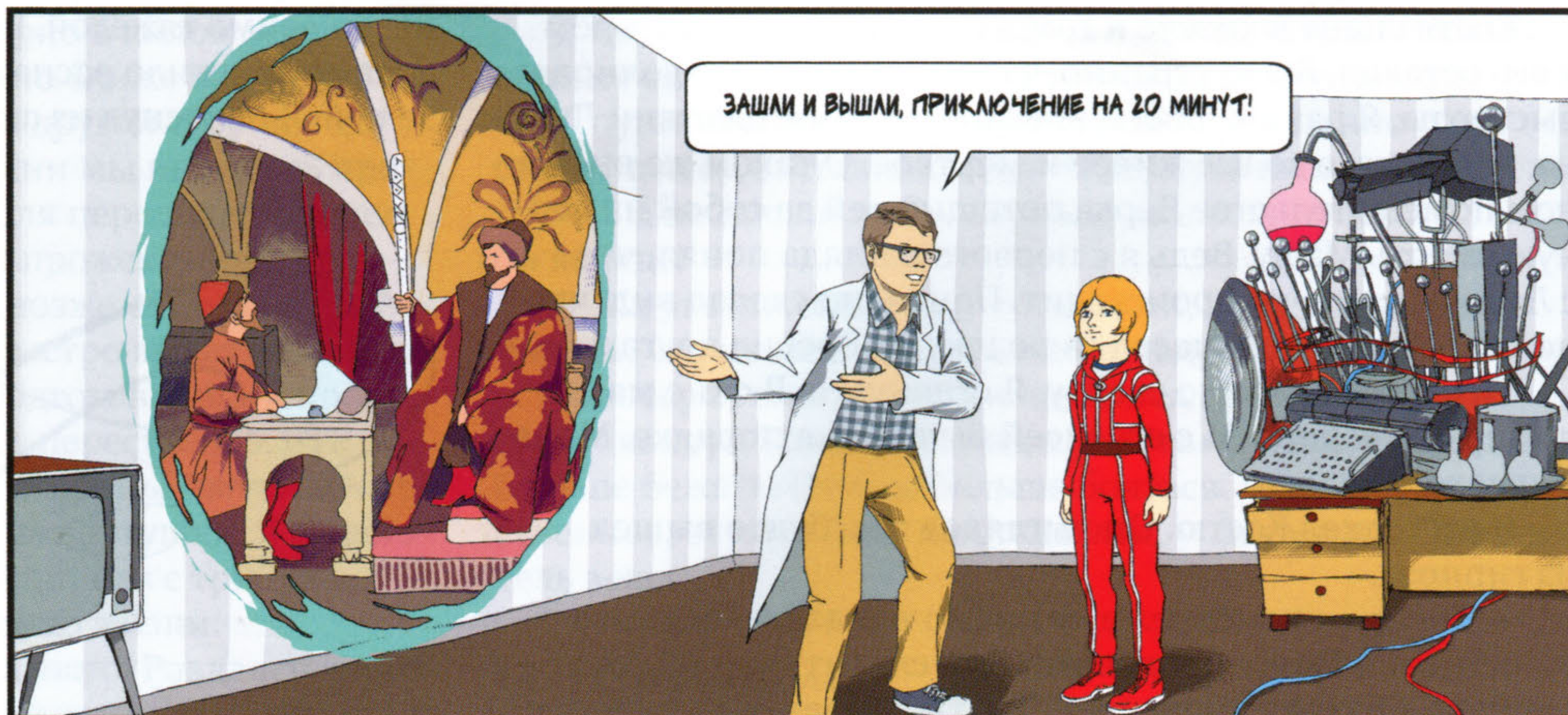
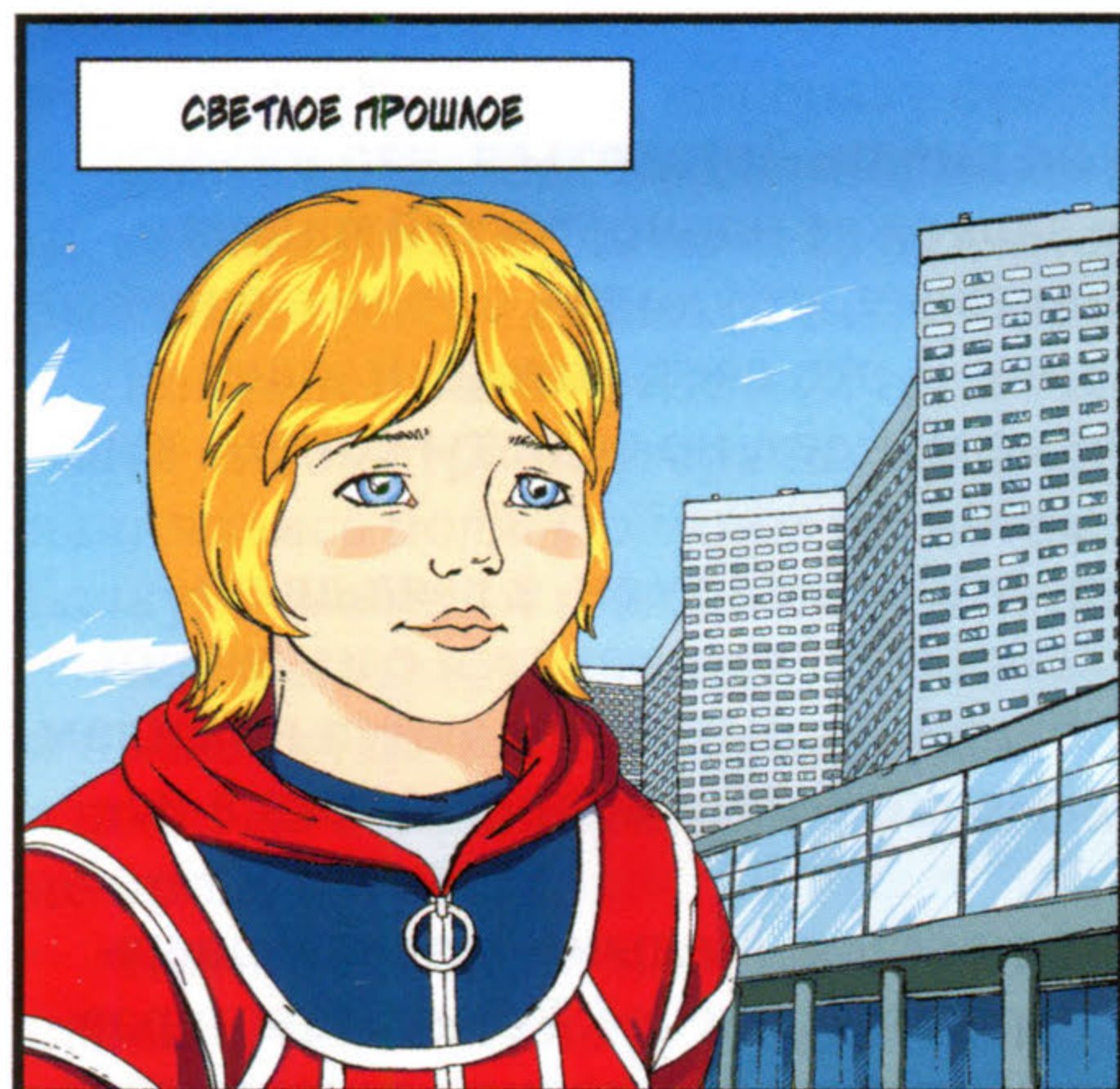
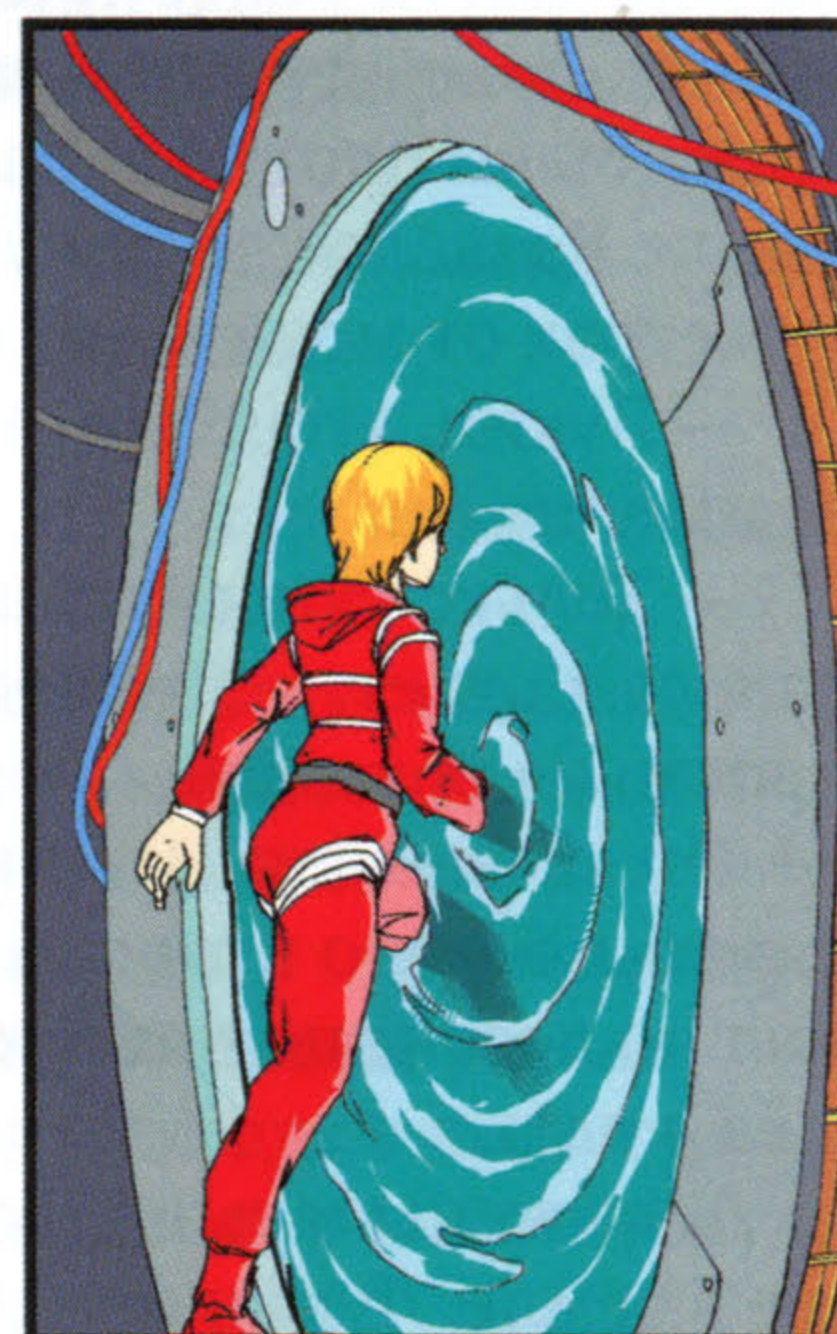
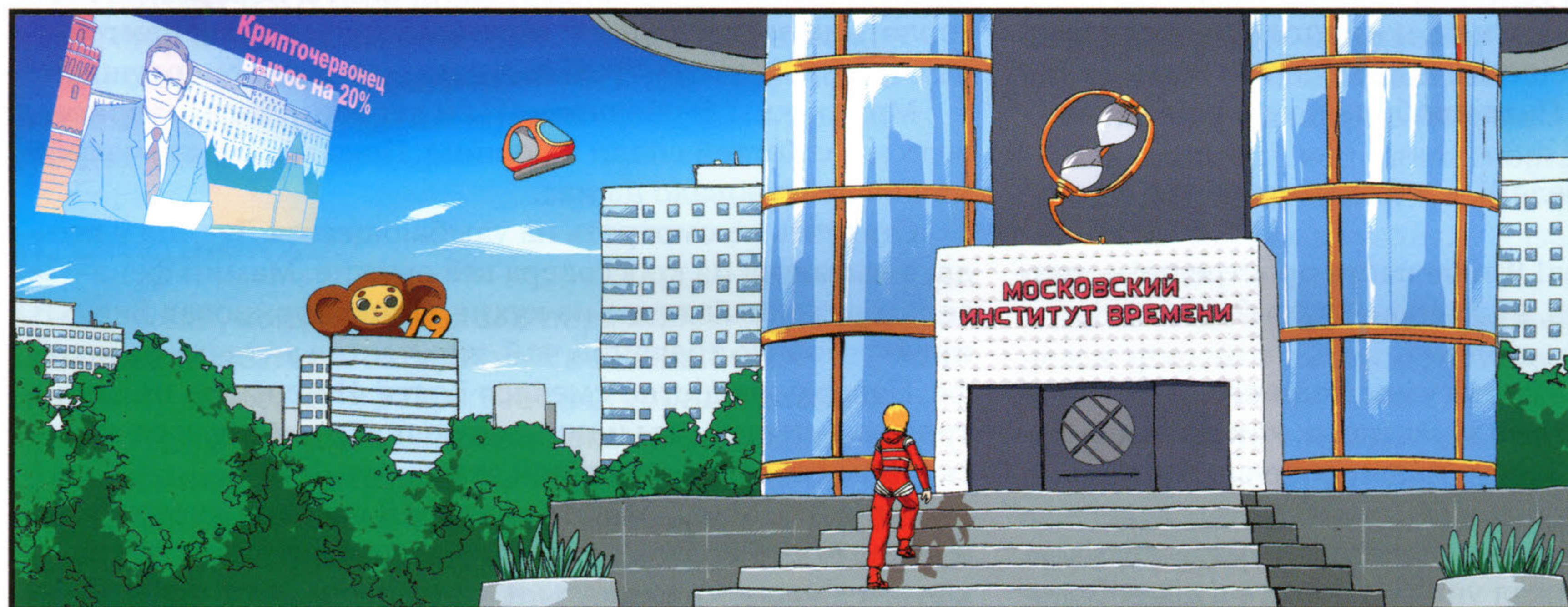
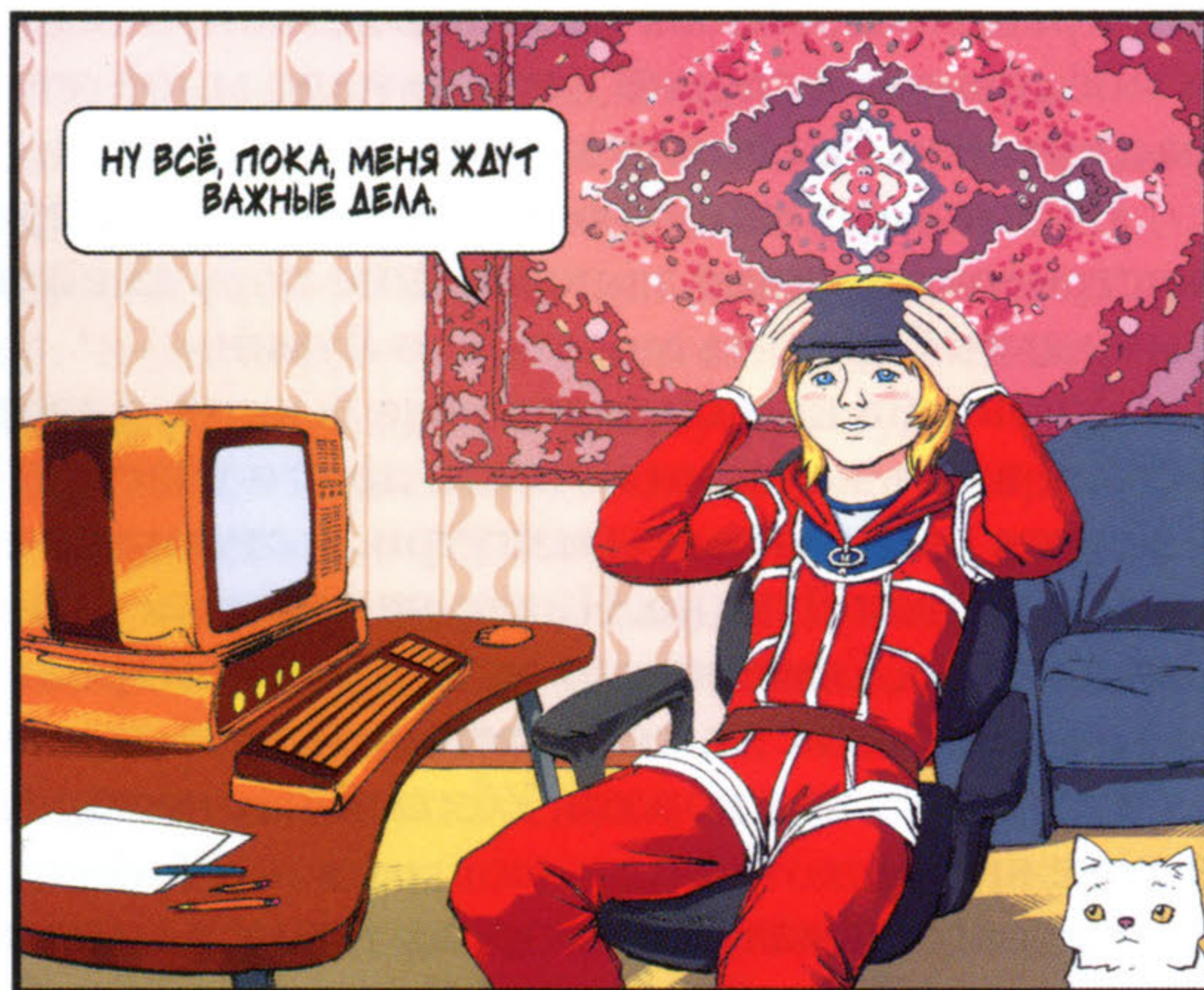
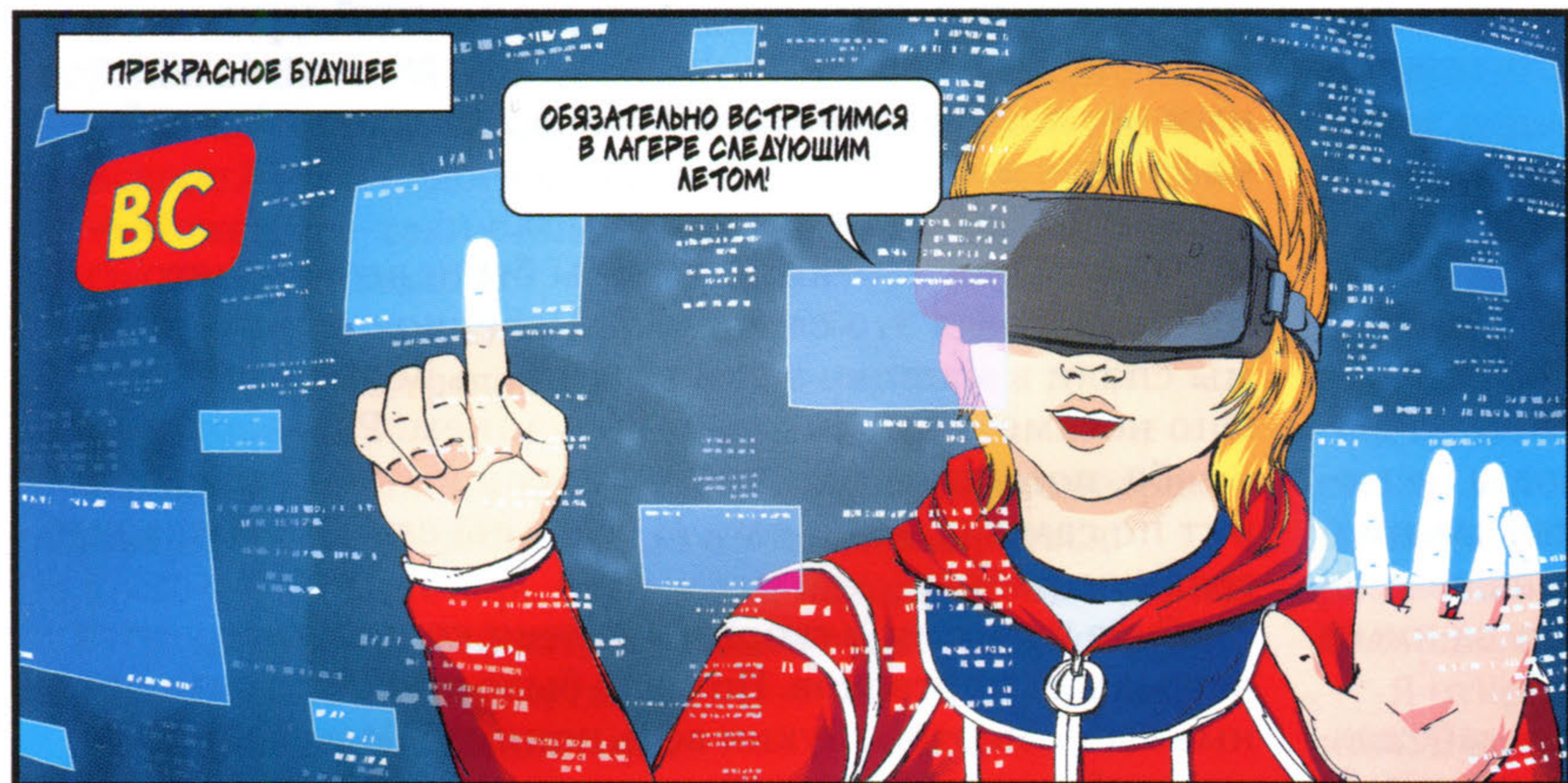
Сунув остатки феназепама в карман, я взял дверь на прицел. Те, кто за оцеплением, справятся с излучением, придумают что-нибудь — испытания даются по силам, а мы пока будем спать. Не хотелось бы проснуться в исчезнувшем мире.

Дыхание Кости стало ровным. Мальчик уснул. В дверь кто-то тихо поскрёбся, затем толкнул её. Комод, подпиравший дверь, пошатнулся. Мои глаза слипались, голова стала невыносимо тяжёлой. В последний миг моё затухающее сознание отметило распахнувшуюся дверь и чёрный провал за ней. Я полоснул из автомата. Может быть, уже во сне... 





# ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА 20 МИНУТ



ЛЮБЫЕ СОВПАДЕНИЯ С ЧЕМ БЫ ТО НИ БЫЛО СЛУЧАЙНЫ.  
ПО СЮЖЕТУ ЕВГЕНИЯ ПЕКЛО  
ХУДОЖНИК: РУСТАМ ХА



# Фантастики

mirf.ru

16+

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ  
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- РЕЦЕНЗИИ НА КИНО, ВИДЕОИГРЫ И СЕРИАЛЫ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ВО ЧТО ПОИГРАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
- ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ И ОТРЫВКИ ИЗ РОМАНОВ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ ОБ ИСТОРИИ, КОСМОСЕ И БУДУЩЕМ



# Мир Фантастики

ПРЕДСТАВЛЯЕТ СПЕЦВЫПУСК № 11  
«СТРАШНАЯ ФАНТАСТИКА»

ГРЯДЁТ

НЕРАЗЫМНЫЙ

ЗЫБКО

БЕЗДНА

ТУТАЩИИ

УТАЩИИ

БЕЗУМНЫЙ

ТЫМА

НЕПОСТИЖИМОЕ

