

EQ JOURNAL

выпуск №8-9 (26-27), 2017

16+

Человека всегда безудержно тянуло
к смерти и самоуничтожению
Cradle Of Filth

«Ария»:
продолжение
классики
и ожидание
нового

Abney Park:
катастрофа, которая
обернулась триумфом

«Крематорий»: Выход из «Комы» в открытый космос

Два вопроса • Викторианский склеп с большой историей от Cradle Of Filth • Кинохроники: «Слишком много счастья» и новые горизонты документалистики • «Ария»: продолжение классики и ожидание нового • «Крематорий»: Выход из «Комы» в открытый космос • Game_Bunker 2.0. Disciples. Часть вторая • Сергей Бобунец: продолжая традиции волшебства • Ролевик и Реконструктор: Мастера Ролевых игр живого действия. Кто они, зачем им все это? • Abney Park: катастрофа, которая обернулась триумфом • «УРСУС»: живой и настоящий рок • «Северный Флот»: время любить! • Афиша • BERETTA ROCK. Выбор пути и времени • ТОП-10 альбомов для того, чтобы погрузиться в себя



Дорогие читатели!

Нам так понравилось делать двойные выпуски, что мы решили повторить этот опыт ещё раз. Тем более, что осень была богата на различные музыкальные события, в одном из которых наше СМИ имело честь поучаствовать. Под цифрой «27» и второй обложкой вы найдёте специальный выпуск EQ Journal, посвящённый рок-группам и школам, так же, как и мы, принявшим участие в Namm Musikmesse Russia 2017.

А выпуск 26 посвящён уходящей осени, новым альбомам и премьерам, турам и концертам. «Топ-10» создаст настроение с помощью самых осенних альбомов, «Кинохроники» пригласят к просмотру нескучного документального кино, Game_Bunker продолжит рассказ об игре Disciples. По золотым венам осени потекут ваши мысли, увлекаемые рубрикой «Рок на пляже», и, наконец, в рубрике «Ролевик и Реконструктор» вы познакомитесь с её вторым автором - Лорой Fenix, которая расскажет об интересной работе создателей игр живого действия.

Мы готовили для вас эти невероятные со составу выпуски в течении двух месяцев. Это не станет нашей постоянной практикой, и совсем скоро EQ Journal вернётся к привычному ежемесячному формату. Но мы уверены, что долгое ожидание стоило тех приятных минут и часов, что вы проведёте за чтением этого сдвоенного выпуска!

Содержание

4	Два вопроса
8	Викторианский склеп с большой историей от Cradle Of Filth
24	Кинохроники: «Слишком много счастья» и новые горизонты документалистики
30	«Ария»: продолжение классики и ожидание нового
38	«Крематорий»: Выход из «Комы» в открытый космос
46	Game_Bunker 2.0. Disciples. Часть вторая
66	Сергей Бобунец: продолжая традиции волшебства
76	Ролевик и Реконструктор: Мастера Ролевых игр живого действия. Кто они, зачем им все это?
82	Abney Park: катастрофа, которая обернулась триумфом
94	«УРСУС»: живой и настоящий рок
102	«Северный Флот»: время любить!
108	Афиша

114	BERETTA ROCK. Выбор пути и времени
124	ТОП-10 альбомов для того, чтобы погрузиться в себя
130	Children Of Bodom: «Мы создавали музыку так же, как и всегда»
138	«Deform»: канонизированные глупости или тенденция к деградации
146	Музыкальная философия Сергея Табачникова
156	Дмитрий Четвергов: «Мне уже никакие проекты не страшны»
162	Олег Изотов о роке и не только
168	Пароль «Красный Химик»
180	«Йорш»: дорога «сквозь тьму»
192	«Двойная звезда» за собою ведёт «ЛЕГИОН»
212	Guitar College: просто о сложном
222	Взгляд со стороны: Никита Болдырев
232	Позитив от группы «КРОУ»
236	Рок на пляже: По золотым венам осени

Над номером работали:

Лилия ComEta Фомина — администратор портала, специалист по внешним коммуникациям

Фотографы:

Анна Пигарова
 Георгий «Davis» Сухов
 Ксения Тишкова
 Юлия Сулова
 Артём Попов
 Маргарита Каррентс
 Наталия Glossy Терентьева
 Дмитрий Мамедов
 Лора Fenix
 Андрей Ранц
 Марина Изотова
Журналисты:
 Мария Панасенкова
 Лилия «ComEta» Фомина

Ольга Lir@ Фокина
 ЛайтХаус
 Кира Тимофеева
 Александра Shell Смирнова
 Ирина Терехова
 Anople
 Татьяна Веселицкая
 Ксения Тишкова
 Елена Мирошниченко
 Павел Михеев
 Антонина Матвеева
 Татьяна Грезева
 Лора Fenix
 Ирина Кошкина
Переводчики:
 Павел Михеев
 Иветта Козлова
 Антонина Матвеева

Мария Панасенкова
Корректоры:
 Татьяна Веселицкая
 Ольга Lir@ Фокина
 Мария Алфёрова
 Кира Тимофеева
Редакторы:
 Сергей Морозов
 Мария Богданова
Дизайн и вёрстка:
 Александра Ватутина
 Анастасия Грушина
 Анастасия Авдеева
 Юлия Алпатова
 Лилия «ComEta» Фомина
По всем вопросам:
journal@eq-port.com
Мы всегда открыты и готовы к сотрудничеству



Осень — это время концертов, ярких музыкальных событий, выставок, конференций. Это открытие театрального сезона, премьер новых музыкальных альбомов, фильмов, выход продолжения любимых сериалов, видеоигр и книг. Время собираться с друзьями в быстро наступающие сумерки за чашкой чая или чего покрепче. А ещё это время Хэллоуина и Самайна, как нельзя лучше подходящее для рассказов, легенд и страшных сказок. В этом двойном выпуске мы решили спросить гостей рубрики «Два вопроса» как раз об этом — музыкальных событиях и страшных сказках из детства.



Фото: Артём Попов

Николай Ерохин (группа «Сказки Чёрного Города», вокал):

Осенью проходит открытие сезона музыкальных мероприятий: концертов, выставок, конкурсов и т.д. Каких мероприятий не хватает России в этот осенний период?

По моему мнению, на данный момент в нашей стране наблюдается явное перенасыщение во всех сферах культурной жизни.

Осень связана во многих странах с Хэллоуином и Самайном, со временем разнообразных страшилок и легенд. Помните ли вы какую-ли

бо страшную сказку из детства, которая произвела на вас большое впечатление, или даже нашла отклик в вашем творчестве?

Я очень любил слушать «Остров Сокровищ» Стивенсона, который имелся в семейной коллекции пластинок.



Фото предоставлено группой

Михаил Семёнов (группа «Декабрь», вокал, гитара):

Осенью проходит открытие сезона музыкальных мероприятий: концертов, выставок, конкурсов и т.д. Каких мероприятий не хватает России в этот осенний период?

России реально не хватает концертов группы «Декабрь». Народу негде подзарядить свои аккумуляторы перед долгой и суровой зимой. Мне очевидно, что нужно что-то менять в этом направлении.

Осень связана во многих странах с Хэллоуином и Самайном, со временем разнообразных страшилок и легенд. Помните ли вы какую-либо страшную сказку из детства, которая произвела на вас большое впечатление, или даже нашла отклик в вашем творчестве?

Я не очень впечатлялся сказками. Кино на меня действовало более конкретно. Поэтому первым по-настоящему страшным произведением, которое меня напугало, был фильм «Пятница 13». Я реально боялся домой идти после просмотра. На творчество этот страх влияния не оказал, как мне кажется.

Дарья «Родоница» (группа «РУЯН», вокал):

Осенью проходит открытие сезона музыкальных мероприятий: концертов, выставок, конкурсов и т.д. Каких мероприятий не хватает России в этот осенний период?

На мой взгляд, сегодня в России хорошо развивается концертная индустрия, говорю, конечно, о направлениях метала. Особенно радует качество организации, приглашаются зарубежные банды, и звучание соответствует высокому уровню. Единственное, чего бы хотелось добавить, —



Фото предоставлено группой

это масштабность: больше качественных и нестандартных концертов.

Осень связана во многих странах с Хэллоуином и Самайном, со временем разнообразных страшилок и легенд. Помните ли вы какую-либо страшную сказку из детства, которая произвела на вас большое впечатление, или даже нашла отклик в вашем творчестве?

Страшилок или сказок про черную-черную комнату и т.д. было много, но ничего не зацепило. А в нашем творчестве есть отголоски легенд, истины русских былин, заговоры, которые на сегодняшний день сами по себе уже загадка, ведь та связь с миром и своим родом, которая была раньше, утеряна.



Фото: Маргарита Карбенко

Фёдор Сволочь (группа Theodor Bastard):

Осенью проходит открытие сезона музыкальных мероприятий: концертов, выставок, конкурсов и т.д. Каких мероприятий не хватает России в этот осенний период?

Музыка Theodor Bastard довольно сумрачная и вполне осенняя. Нам нравится осень. Поэтому 16 декабря в Петербурге в зале «Эрарта» и 17 декабря в Москве в Zil Arena состоятся наши осенне-зимние концерты, приуроченные к выходу сумрачного диска «Утопия». Этих концертов нам точно не хватает, и мы их очень ждём!

Осень связана во многих странах с Хэллоуином и Самайном, со временем разнообразных страшилок и легенд. Помните ли вы какую-либо страшную сказку из детства, которая произвела на вас большое впечатление, или даже нашла отклик в вашем творчестве?

Был такой отличный советский мультфильм «Кутх и мыши», по мотивам якутского эпоса, с запредельной музыкой и мифологией. Отличная вещь, вдохновлявшая нас не раз. И конечно, ещё как не вспомнить сказки Пушкина и Гоголя!

Макс Нижегородцев (группа Wallace Band, вокал, гитара):

Осенью проходит открытие сезона музыкальных мероприятий: концертов, выставок, конкурсов и т.д. Каких мероприятий не хватает России в этот осенний период?

Конечно же, музыкальных. Тут никаких сомнений быть не может (улыбается).

Осень связана во многих странах с Хэллоуином и Самайном, со временем разнообразных страшилок и легенд. Помните ли вы какую-либо страшную сказку из детства, которая произвела на вас большое впечатление, или даже нашла отклик в вашем творчестве?

Таковых было много. Помню сказку про повелителя ворон Кромахи. Собственно, она произвела на меня такое впечатление, что в прошлом году я её перевёл, зарифмовал и сделал из неё песню.



Фото предоставлено группой

Сергей Терентьев (группа «Артерия», гитара, клавишные):

Осенью проходит открытие сезона музыкальных мероприятий: концертов, выставок, конкурсов и т.д. Каких мероприятий не хватает России в этот осенний период?

Лично мне не хватает осеннего всероссийского метал-феста, к примеру, на Малой спортивной арене в Лужниках. Я думаю, что есть достаточное количество достойных групп, которые могли бы обеспечить интерес широкой публики к подобному мероприятию.

Осень связана во многих странах с Хэллоуином и Самайном, со временем разнообразных страшилок и легенд. Помните ли вы какую-либо страшную сказку из детства, которая произвела на вас большое впечатление, или даже нашла отклик в вашем творчестве?



Фото: Наталья Глассу Терентьева

«Хозяйка медной горы» П. П. Бажова. Сказки Бажова пронизаны мистикой, и в нежном возрасте, конечно же, произвели неизгладимое впечатление.





**Викторианский склеп
с большой историей
от Cradle Of Filth**

Если подбирать саундтрек к атмосферной осени, к Хеллоуину, к виду серых туч и голых чёрных ветвей деревьев за окном, трудно будет найти более подходящую по настроению группу, чем Cradle Of Filth.

Новый альбом английских металлистов пронизан эстетикой викторианской эпохи и вдохновлён огромным количеством разнообразных литературных, художественных и другого рода произведений искусства. Как всегда, Дэни Филт — фронтмен и вокалист группы — пропускает все впечатления от увиденного и услышанного через призму своего богатого культурного и музыкального опыта, сквозь своё восприятие мира, истории и людей. Чтобы понимать творчество коллектива, находить в текстах песен и музыке разнообразные отсылки, нужно быть очень эрудированным слушателем.

«Дорожную карту» по источникам вдохновения даёт поклонникам сам Дэни Филт в большом эксклюзивном интервью EQ Journal, подробно рассказывая о новой пластинке, будущих концертах в России и отношении к юмору.

Начнём с вопросов о новом альбоме. Недавно на одну из песен «Heartbreak and Seance» вышло видео длиной почти в шесть с половиной минут. Сейчас музыканты редко выпускают клипы длиннее четырёх минут. С чем связано такое решение с вашей стороны?

Если приглядеться к ролику, то виден масштаб, и то, что он сделан по принципу кинематографа. Для съёмок клипа мы отправились в Латвию, и нас невероятно поразила огромная размах производства и актёрский состав. И, да, работа над шестиминутной песней стала для нас испы-

танием, но загвоздка в том, что на новом альбоме шесть минут — это, пожалуй, самая короткая продолжительность песни (*смеётся*). Надо отдать должное режиссёру видео, который также занимался и обложкой альбома, Артуру Берзиньшу. Всё это его заслуга, потому что он сумел воплотить клип в жизнь в огромном масштабе и придать ему кинематографическую атмосферу. Никакой компьютерной графики — всё по-настоящему. Великолепные декорации, великолепные костюмы и великолепная съёмочная команда. И всё получилось сделать, как вы и говорите, в продолжительном видео, а не в коротком ролике.

К слову, во время просмотра невольно вспоминается атмосфера клипа Мэрилина Мэнсона «Nobodies». Это намеренная пасхалка или же просто совпадение?

Должно быть, это чистое совпадение, потому что я бы о таком не подумал. Это песня в духе времени. Видео отчасти содержит элементы классики, отчасти викторианской эры, не думаю, что там есть что-то от Мэрилина Мэнсона. Я всегда пытаюсь сделать видео максимально современным. Как минимум, это очень современное видео в контексте того, о чём оно говорит. Суть состоит в скрещивании современных веяний с архаичными элементами. Поэтому все совпадения абсолютно случайны.

Если продолжать тему свежей пластинки, из уже презентованного материала становится ясно, что вы порадуете поклонников интересными бэк-вокальными партиями. Собираетесь ли Вы привлекать сессионных бэк-вокалистов в грядущем туре, в том числе на концерте в России?

Нет. Основной упор в хоре делался на сопрано. В туре всё, в основном, будет воспроизводиться с записи, но многое из этого спела на записи наша клавишница Линдси (Lindsay Schoolcraft). Она



Я читал много Эдварда Фредерика Бенсона, Артура Конан Дойла, Оскара Уайльда, Артура Мэkena, Элджернона Блэквуда, Роберта Льюиса Стивенсона и Генри Хаггарда перед тем, как мы начали работу над этим альбомом, так что это тоже пошло на пользу

будет в туре и исполнит большую часть этих партий. А звуки хора будут идти через драм-машину.

Теперь что касается разогрева на этом концерте. В ближайшем туре в Британии и Ирландии открывать ваше шоу будет группа Savage Messiah. Собираетесь ли вы придерживаться этой политики во время питерского и московских концертов или же будете искать локальный коллектив?

Я пока не знаю. Сейчас, до конца нашего европейского тура, с нами выступают Moonspell, но они не смогут поехать с нами в Россию или, к примеру, Тель-Авив — пока анонса не было, но после России мы отправимся в Тель-Авив. Им нужно будет ехать в Финляндию и играть на собственных концертах, так что я не могу пока сказать, кто будет с нами выступать. Но будьте уверены — это будет отличная группа, а не какой-нибудь отстой (смеётся).

То есть когда вы выступаете в разных странах, вы лично отбираете группы, которые будут открывать ваши концерты?

Мы стараемся принимать активное участие в процессе отбора. Была ситуация, когда нам нужно было выбрать группу, которая бы выступала перед нами на концертах в Америке. Различ-

ные концертные агентства даже предоставили нам списки кандидатов, где-то порядка двадцати коллективов. Но я не мог найти среди них вообще ни один подходящий. Так что это довольно сложная процедура. Иногда группы находятся в своих собственных турах, у них может в данный момент выходить новый альбом и тому подобное... Поэтому при выборе подходящей группы, которую оценят зрители, играет роль множество факторов.

На ближайшее время также заявлено участие Cradle Of Filth в Loud Park 17, который состоится в Токио. Ни для кого не секрет, что японцы — ярые поклонники эпатажных концертных образов. Кто принимает группу теплее: азиатские или западные зрители?

Тут важно помнить, что мы не выступали в Японии двенадцать лет, так что точно сказать не могу (смеётся). На самом деле, мы очень долго туда не приезжали, и в этот раз мы будем выступать не только на Loud Park, а также вернёмся туда в начале апреля. Но, как я уже сказал, мы будем играть там впервые где-то за двенадцать лет, так что с уверенностью ответить на этот вопрос я не могу.

Возможно, вы помните что-то с тех выступлений, которые проходили двенадцать лет назад?

Мы не просто в один момент садимся и начинаем работать над новыми песнями, мы пишем всё время. Это очень органичный и последовательный процесс. Я постоянно что-то придумываю и записываю свои мысли

Думаю, они проходили не так безумно, как, к примеру, перед зрителями из Южной Америки. Они особенно активны. Но вообще, у нас везде довольно безумные поклонники (смеётся).

Вы неоднократно упоминали, что на ваше творчество значительное влияние оказала Викторианская эпоха. Почему вы отдаёте предпочтение именно этому периоду культурного становления?

Особенно сильно это проявилось на данном альбоме, потому что он очень быстрый, очень мелодичный, наполнен готической атмосферой. Она очень хорошо вписывается и находит своё отражение также и в названии альбома — Cryptoriana, которое получилось из сочетания слов Crypt (прим. Склеп) и Victoriana (прим. Викторианский). Оно отражает одержимость спиритуализмом, олицетворением смерти и загробной тематикой в викторианскую эру. Тот факт, что они возводили смерть в культ, занимались спиритическими сеансами, хиромантией и прочими практиками, чтобы связаться с умершими, и это воспринималось как наука, меня поражает.

К тому же, это была индустриальная эпоха, Британская империя была самой крупной в истории. А, как известно, империи строились на войнах и захвате разных стран. Эта близость со смер-

тью... Также это было время высоких манер, но за покровом респектабельности и морали можно было найти и прогнившие внутренности, о чём говорится в подзаголовке названия — «The Seductiveness of Decay» (прим. «Обольстительность Разложения»).

Человека всегда безудержно тянуло к смерти и самоуничтожению. Мне нравятся образы той эпохи, мода того времени, технологии, стиль... Она буквально утопала в болезненной атмосфере. Всё это вызывает у меня интерес примерно так же, как и то, что в эту эпоху были написаны лучшие произведения мировой литературы и сделаны многие научные открытия... В ней меня привлекает очень многое, я даже живу в доме в викторианском стиле, собираю вещи в духе той эпохи. Мой дом немного похож на музей. Так что да, идея построить альбом вокруг всего этого принесла отличный результат. Совершенно очевидно, что готическая литература тех времён была прекрасна, потому что сейчас мы создаём её новые интерпретации — «Джекилл и Хайд», «Мумия», «Человек-Невидимка», «Дракула». Чудовища студии Universal сейчас заново открываются для публики. И все эти персонажи из эпохи, в которую были написаны лучшие истории, снова вернутся.

Вы упомянули Ваш дом и что в нём находится много предметов из викторианской эпохи. Не



Мне кажется, люди пытаются проявить сейчас как можно больше оригинальности. Я бы хотел, чтобы кинематограф вернулся немного назад и использовал меньше компьютерной графики

могли бы Вы рассказать о самой ценной для Вас вещи из коллекции?

Одна из таких вещей не имеет отношения к викторианской эпохе — это статуя далека из сериала «Доктор Кто» в натуральную величину. У меня есть две деревянные репродукции мумий — Нефертити и Рамзеса. Ещё у меня много предметов с африканского континента, потому что некоторые члены моей семьи жили Танзании. Благодаря им, в моей коллекции есть маски, деревянные скульптуры голов и другие подобные вещи из той же временной эпохи.

Ещё Вы затронули тему литературы, так что давайте немного поговорим об этом. Вам ближе лавкрафтовские образы неопишимо-го ужаса, которые дают простор для фантазии, или более прямая описательная форма Баркера?

Я люблю и то, и другое. Сейчас я, кстати, читаю произведения прекрасного писателя по имени Лэрд Баррон, и они являются смесью этих двух подходов — туманных описаний космического ужаса лавкрафтовского толка и красочно описанных картин происходящего. Как только начинает казаться, что в историях проявляется лёгкий избыток интеллектуальных мотивов, он делает повествование приземлённей при помощи более прямолинейных сцен. Мне очень нравятся его вещи. Сейчас я читаю книгу «Occultation»,

которая представляет из себя сборник коротких рассказов. В ней очень красочные описания, но и мест, где надо поработать головой, хватает. В них много как сатанизма, так и лавкрафтовских элементов — неизведанных сил из звёздных глубин. В целом, да, нетрудно догадаться, что мне нравятся готические хорроры. Я читал много Эдварда Фредерика Бенсона, Артура Конан Дойла, Оскара Уайльда, Артура Мэкена, Эдджернона Блэквуда, Роберта Льюиса Стивенсона и Генри Хаггарда перед тем, как мы начали работу над данным альбомом, так что это тоже пошло на пользу. Такая коллекция историй о призраках и ужасах викторианской эпохи помогла мне расширить моё суждение о том, вокруг чего лучше всего будет построить альбом.

Кроме того, Вы увлекаетесь фильмами ужасов. На современном этапе жанр хоррор находится в упадке. Возможно, Вас что-то приятно удивило из вышедших новинок? Например, посмотрели ли Вы ремейк «Оно»?

Да, посмотрел, мне он весьма понравился. Ещё я вчера посмотрел фильм «Мама!», который просто выносит мозг (улыбается). И скажу вот что: он очень сильно завязан на религии и приводит в сильное замешательство, но, когда ты выходишь из кинотеатра и задумываешься над увиденным, всё обретает смысл. Кино весьма жуткое и символичное. Из того, что я недавно посмотрел, могу ещё вспомнить очень хорошие фильмы «Прочь»,

Сейчас состав очень стабилен, потому что эти люди уважают музыку, звучание, долголетие и историю Cradle of Filth. Они были фанатами группы до того, как к ней присоединились. Они очень хорошие музыканты

«Сплит». Жду новую «Пилу». Так что хорошие фильмы все же выходят.

Мне кажется, люди пытаются проявить сейчас как можно больше оригинальности. Я бы хотел, чтобы кинематограф вернулся немного назад и использовал меньше компьютерной графики. Нет, конечно, если ты пытаешься сделать хорошее кино про чудовище, скажем, про Годзиллу, ты не захочешь, чтобы в нём ходил человек в костюме. Логично, что она будет создана при помощи компьютерной графики, и я это ценю. Но, если ты работаешь над фильмом в духе «Американского Оборотня В Лондоне» (ремейком) или планируешь поступить, как в случае «Другого Мира», мне кажется... Вспомним «Нечто». Как же он хорошо выглядел! А потом ты смотришь ремейк и видишь, что компьютерная графика выглядит хуже, чем когда они конструировали этих чудовищ, и те были реальными — марионетками или аниматроникой. Так что я предпочитаю, когда этих существ собирают в реальной жизни.

Существует мнение, что сейчас меньше фильмов, которые создают миры, работающие по своим собственным правилам, с некими элементами тёмного фэнтези.

Они пытаются, но сейчас вопрос часто упирается в деньги. Возьмём в качестве примера «Восставшего Из Ада». Они планировали перезапуск франшизы, режиссёром или сорежиссёром дол-

жен был выступить Клайв Баркер (Clive Barker) (прим. Автор книги-первоисточника и режиссёр первого фильма). А Даг Брэдли (прим. Исполнитель роли главного антагониста в первых восьми фильмах), наш хороший друг, который принял участие в нескольких наших альбомах, должен был вернуться к роли Пинхеда. Но этого не произойдёт. То есть сам ремейк состоится, но Клайв Баркер не будет иметь к нему отношения, и в нём не будет Пинхеда — они придумают нового персонажа. В это же время они продолжают выпускать новые «версии», по-моему, последним был «Восставший Из Ада 10», причём каждая новая часть хуже предыдущей. В основном, потому что никто в них не верит, денег никаких нет. Серия превратилась в самопародию, но если бы появился кто-то, кому это действительно интересно, вернул права и сумел бы организовать нормальный прокат, было бы просто прекрасно. Но этого не происходит уже так долго, что я не думаю, что это когда-нибудь случится. А вот с «Пилой» получилось — они воскрешают франшизу, и все будет отлично, судя по тому, что я слышал. Есть ещё очень хорошие сериалы, такие как «Ходячие Мертвецы», «Готэм». Недавно я посмотрел «Стальную Звезду». Это не совсем ужасы, но там есть отличные элементы хоррора. Но, конечно, и откровенно дурацких вещей тоже много (смеётся).

А что насчёт качественных саундтреков? Возможно, Вам хотелось бы принять участие

Человека всегда безудержно тянуло к смерти и самоуничтожению

в написании музыки для какого-то интересного проекта, например, экранизации одной из Ваших любимых книг?

Да, может, из этого могло бы получиться что-то хорошее. Но обычно в саундтреках редко действуют пение и тексты. За последнее время я купил несколько просто отличных саундтреков. Как раз недавно приобрёл саундтрек из «Оно», и он очень хорош. Ещё из одного очень странного фильма с Киану Ривзом, он называется «Дочь Бога». Весьма грустное кино. Музыка к нему великолепна. Бокс-сет «Восставшего Из Ада» 2016 года выпуска, в который вошли ремастеринги первых трёх фильмов и роскошный саундтрек. Пытаюсь припомнить что-то из недавнего... Ах да! В «Войне Планеты Обезьян» тоже прекрасная музыка — пожалуй, лучшая, что я слышал за последние несколько лет.

Вернёмся непосредственно к вашей музыке. Если проследить эволюцию творчества Cradle Of Filth, то со временем в вашем творчестве стало появляться всё больше спокойных и лиричных композиций, но сегодня Вы уже сказали, что на новом альбоме будет много быстрых вещей. Каков общий вектор музыкального движения у группы сейчас?

Ну, чётких планов на следующую запись пока нет — мы заняты этой. А что касается этого альбома, то мы выпустили три сингла именно потому, что невозможно понять общее звучание пластинки по одной только «Heartbreak And Seance». «Heartbreak And Seance», «You

Will Know the Lion By His Claw» и «Achingly Beautiful» помогают почувствовать настрой записи. Пластинка очень разнообразная, каждая новая песня не похожа на предыдущую. «Death and the Maiden» — эпичная, чертовски тяжёлая, мощная и переменчивая. «The Seductiveness of Decay» — очень быстрая, в духе New Wave of British Heavy Metal. На «Vengeful Spirit» есть вокальные партии Лив Кристин (Liv Kristine), которая до этого работала с Theatre of Tragedy, а также принимала участие в песне Cradle of Filth «Nimphetamine». В этот раз у неё, кстати, совершенно другая роль — она играет протагониста, духа возмездия. Её вокал очень мелодичный, но в основе самого трека много от треш-метала. Ещё у нас есть кавер песни Annihilator «Alison Hell» на расширенной версии альбома, и он отлично сочетается с другими композициями. Эта песня очень витиеватая и жуткая, но при этом также мелодичная и музыкальная. В общем, на альбоме огромное количество разнообразного материала, и он весьма скоростной. Не знаю, в каком направлении мы пойдём на нашей следующей записи — это отдельная большая банка червей, которую ещё только предстоит открыть, но мы уже вскоре начнём писать материал. Мы не просто в один момент садимся и начинаем работать над новыми песнями — мы пишем все время. Это очень органичный и последовательный процесс. Я постоянно что-то придумываю и записываю свои мысли. Не все они находят отражение на следующей записи, но иногда я могу к ним вернуться через несколько лет. Я точно знаю, что у нашего басиста, Дэниэла (Daniel Firth), начинают появляться раз-



**Не думаю, что в музыке есть место юмору.
Мне кажется, что всё должно быть очень
серьёзным**

Пластинка очень разнообразная, каждая новая песня не похожа на предыдущую

ные идеи. Мы, без сомнений, всё рассмотрим, когда будем вместе гастролировать.

В одном из интервью Вы довольно иронично сравнили частую смену участников группы с режимом работы на радиостанции, где постоянно меняется персонал...

Я просто пытался пояснить, что в этом нет ничего из ряда вон выходящего. В этой профессии люди время от времени уходят, потому что она либо слишком многого от них требует, либо им кажется, что лучше всё делать самим, либо это просто не для них, либо они не могут справиться, либо хотят выразить себя другим способом, или решают полностью сменить профессию. Я провёл параллель с радиостанцией, потому что я разговаривал с радиоведущим. Он говорил в несколько снисходительном тоне об изменениях в составе группы, и я его спросил в ответ: «А сколько людей работало на вашей радиостанции за последний год?». Он сказал: «Я точно не знаю, их было очень много», — «Ну вот здесь бывает примерно так же».

А какие установки и взгляды должны быть у того, кто хочет играть в постоянном составе коллектива?

Сейчас состав очень стабилен, потому что эти люди уважают музыку, звучание, долголетие и историю Cradle of Filth. Они были фанатами группы до того, как к ней присоединились. Они очень хорошие музыканты. И мы отлично друг с другом ладим, что очень важно для группы. Особенно когда вы много путешествуете вместе, что нам в скором времени предстоит, потому что мы от-

правляемся в мировое турне. Недавно я остановился у нашего гитариста Ричарда, потому что моя другая группа, Devilment, играла на фестивале Bloodstock, а он живёт неподалёку от места его проведения. И я провёл у него выходные. А во время тура мы все ходим по городам вместе. Когда мы отправляемся играть на фестивали, особенно куда-то далеко, в Южную Америку, например, мы вместе гуляем как единый коллектив, и это тоже очень важно — то, что мы сплочённая команда, как на сцене, так и за её пределами.

К слову, об иронии. Метал, особенно в годы своего становления, являлся довольно серьёзным жанром. Однако в последнее время многие привносят в свою музыку элементы юмора и сатиры. Как Вы считаете, будет ли в будущем находиться всё больше мест для подобных отсылок?

Мне никогда не нравился юморной трэш-метал. И я не думаю, что в музыке Cradle of Filth есть место юмору, особенно с точки зрения текстов, хоть мы и весёлые ребята, когда шутим в интервью или отпускаем забавные комментарии. Просто у участников группы такой характер. Не думаю, что в музыке есть место юмору. Мне кажется, что всё должно быть очень серьёзным. Как я и говорил, в Британии было много довольно популярных юмористических трэш-метал групп, и они мне попросту не нравились. Я люблю серьёзную музыку. Я знаю многих людей, например, Брюса Дикинсона и Тома Арайю, у которых в реальной жизни прекрасное чувство юмора — они отлично шутят, рассказывают анекдоты и всё такое. Но это никак не отражается на музыке, а если бы отра-

Но, вообще, у нас везде довольно безумные поклонники

жалось, то, как я думаю, ничего хорошего бы из этого не получилось. А вот ирония — совершенно другое дело.

То есть, Вы считаете, что иронии в музыке место есть?

Да, иронии Мэйдэн (прим. Irony Maiden) (смеётся).

Спасибо за Ваши ответы!

Спасибо вам!

А также я хотел бы поблагодарить всех за поддержку коллектива! В следующем году мы приедем с Cradle of Filth, и я надеюсь, что вскоре смогу выступить у вас и с Devilment. Чтобы быть в курсе точных дат, следите за Facebook-страницами Cradle of Filth (<https://facebook.com/cradleoffilth>), Devilment (facebook.com/devilmentcorps) и Dani Filth (<https://facebook.com/MrFilthOfficial>). Там всегда появляется последняя информация о новых песнях, видео и датах концертов (прим. Концерт Cradle Of Filth в Санкт-Петербурге состоится 8 марта 2018 года в Aurora Concert Hall, а в Москве пройдёт 9 марта 2018 года в клубе Red).

Рекомендую также брать именно расширенную версию «Cryptoriana», потому что на ней есть две дополнительные песни, одна из которых — наша версия «Alison Hell» группы Annihilator. И недавно Джефф Уотерс (Jeff Waters), гитарист Annihilator, поздравил нас на своём сайте с тем, что мы сделали лучшую интерпретацию песни Annihilator из всех, что он слышал. Это его сло-

ва, не наши, так что мы чувствуем, что у нас получилось отдать дань уважения этой композиции.

«Alison Hell» действительно прекрасная песня, и мы ждём момента, когда сможем услышать вашу интерпретацию.

Да, обычно, когда мы делаем кавер-версии, если это изначально не метал трек, мы уродуем его как можем и превращаем в метал. Но когда мы занимаемся метал-песней, мы пытаемся исполнить её как можно ближе к оригиналу. Как, например, «Hallowed Be Thy Name» и «Hell Awaits» — то, что мы делали с композициями Slayer, Venom, Celtic Frost и другими. Так что, за исключением партий клавишных и небольшого ускорения барабанных партий ближе к концу, думаю, мы сыграли её настолько близко к оригиналу, насколько это возможно.

Большое спасибо за интервью!

И Вам большое спасибо!

Журналисты: Павел Михеев, Лилия Сомета Фомина, Антонина Матвеева

Переводчик: Павел Михеев

Фотографии предоставлены группой



За время существования жанра документального фильма у нас сложился ряд шаблонов о том, что из себя представляет такое кино. Как правило, это что-то долгое, тягучее, зачастую скучное и переполненное хрониками прошлых лет. Но с появлением новых режиссёров документальных картин, видение меняется, и стереотипы об этом жанре рушатся. О новых горизонтах развития документалистики нам рассказали выпускник СПбГИК (бывш. СПбГУКИ) Александр Новинский, представивший фильм «Слишком много счастья» в качестве дипломной работы, и Антон Киф, шоумен, радиоведущий и второй режиссёр картины. Наш журналист Кира Тимофеева тоже смогла поучаствовать в съёмках фильма (в сфере озвучки) и поделилась своим опытом EQ Journal.

Александр, что определило жанр Вашей дипломной работы — фильма «Слишком много счастья»? Или же это было основным условием в её защите?

Александр Новинский: Документальное кино, научно-популярное кино — это те жанры, которые сейчас особенно актуальны, но достаточно-го внимания к себе не получают. Когда дело касается создания фильма о конкретной исторической личности, то куда целесообразнее снимать документальную картину, пусть и с вкраплениями реконструкций, нежели целиком игровую. Это особенности работы с историческим материалом, где привносить «отсебятину» считается моветоном. Поэтому для создания фильма о Софье Ковалевской решено было прибегнуть к традиционно считающемуся консервативным жанру документалистики. Это не было условием защиты в институте. Даже скажу больше, несмотря на то, что официально направлением подготовки режиссёров кино и ТВ является именно игровое кино, на экзамене допускалось представление и игровых, и даже анимационных картин. Это бюрократическая условность. Тем не менее фильм снимать я решил именно документальный.

Всё-таки картина далека от классических представлений о документальном кино. В ней

большой компонент игрового и художественного кино. Чем это обусловлено?

Александр Новинский: Как у любого режиссёра, да и вообще человека своего дела, у меня есть мечта сделать вклад в развитие документалистики. Ни для кого не секрет, что этот жанр сейчас не пользуется большой популярностью, особенно среди молодёжи. Просветительская функция кинематографа постепенно угасает. Это не вызывает ничего, кроме грусти. Поэтому я однажды задумался, почему бы не попробовать сделать игровое кино более популярным или, что называется, котируемым. В общем-то, тогда и появилась идея снять фильм о Софье Ковалевской. Можно распушить хвост, навести тени и сидеть с гордым видом, но я действительно считаю эту работу экспериментаторской. Не потому что я пытаюсь выделиться, а потому, что мы со съёмочной группой делали многое, откровенно говоря, наощупь в попытке найти интересные решения. Это стало причиной того, что в фильме сочетаются и реконструкции, и интервью, и светотеневые постановки, и хроника. Мы хотели создать что-то новое, что-то современное. Получилось или нет, решит зритель.

Антон, Вы выступали в качестве второго режиссёра в картине. Какие функции он выполняет?

Антон Киф: Второй режиссёр выполняет функцию контроля процесса съёмок, но и главная обязанность — как человеку медийному, договариваться с нужными людьми о проведении съёмок на той или иной площадке. Вплоть до организации закрытого показа (*улыбается*). Изначально предполагалось, что в титры я буду вписан как директор фильма, но потом члены «Ленфильма» сказали, что я не кто иной, как второй режиссёр.

По Вашему мнению, с какими трудностями сталкивается молодой режиссёр при создании своего фильма?

Александр Новинский: Проблем, конечно, много. Здесь можно упомянуть и отсутствие свободных баз данных, где можно было бы легко и просто найти нужных членов съёмочной группы, и узкое количество площадок для показа, и, конечно, отсутствие спонсирования. На первых порах может быть спасает youtube, но когда дело касается более серьёзных работ, то как найти рычаги для продвижения работ? Это риторический вопрос. В вузах очень не хватает такого предмета, на котором рассказывалось бы, как продвигать, искать деньги и где показывать свои работы. К счастью, здесь помогают кинофестивали.

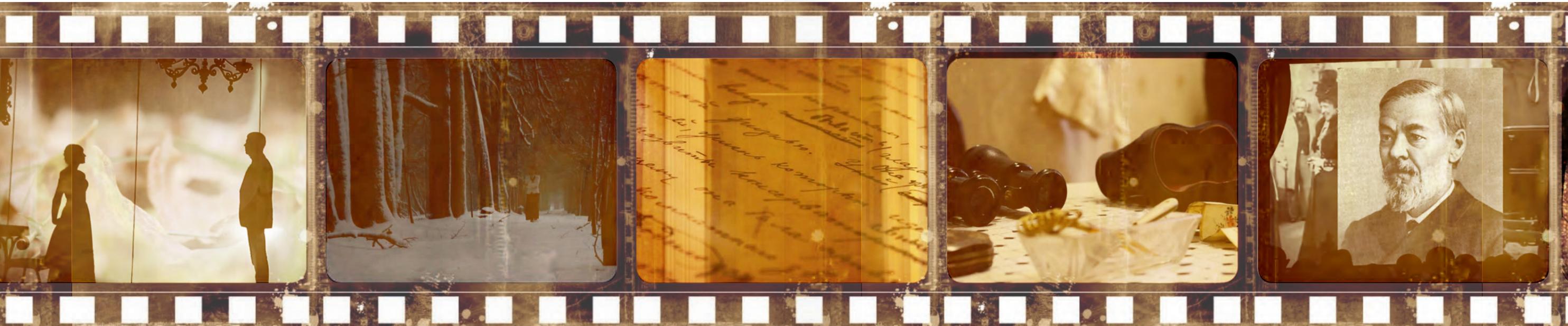
Александр, насколько облегчает работу над фильмом присутствие второго режиссёра?

Александр Новинский: Дело в том, что я чрезвычайно не люблю заниматься всеми делами, связанными с административным урегулированием. На съёмочной площадке балом правит режиссёр, но существенная составляющая в подготовке к съёмке остаётся за кадром. В данном случае второй режиссёр в лице Антона Никифорова как нельзя кстати взял на себя все обязательства по поиску локаций, переговоры с музеем Софьи Ковалевской в д. Полибино и музеем академика Виноградова в Великих Луках, поиск некоторых членов съёмочной группы и прочее-прочее. Это существенно облегчает количество работы самого режиссёра.

Антон, как Вы думаете, может ли видение второго режиссёра повлиять на картину и имеет ли он право это делать?

Антон Киф: Думаю, нет. Я не лез в Сашин проект, поскольку у меня были несколько иные задачи, и я даже не присутствовал на съёмках. Тем более, я абсолютно не смыслю в документалистике.

Для Александра тематика фильма «Слишком много счастья» определилась тем, что



он учился в гимназии им. Софьи Ковалевской. А чем обусловлен Ваш интерес к этой картине?

Антон Киф: Я познакомился с Александром в сети, он предлагал сотрудничество в плане создания совместного интернет-портала, еще в далёком 2011-м году. Потом мы пересекались на различных мероприятиях, но практически не общались. А в прошлом году обратился ко мне за помощью сыграть одну из ролей в его короткометражке по Чехову. Я согласился. С тех пор мы начали активно поддерживать общение, а осенью я решил создать новую программу своего интернет-канала «Медка ТВ» под названием «Кифшоу», где я попросил его немножко по снимать. В результате он стал главным оператором на протяжении уже двух сезонов, привлекая свою молодую группу ребят под названием «4К». В простое между сезонами мы успели снять пару выпусков блога «Вечерний Обзор». Так вот, подводя всё это к ответу на Ваш, Кира, вопрос, говорю, что мой интерес к картине обусловлен огромным желанием хоть чем-то помочь молодому режиссёру, так же самоотверженно, как он помогал мне со съёмками (*улыба-*

ется). Надеюсь, это не последняя наша совместная работа.

С какими подводными камнями пришлось столкнуться в работе над картиной?

Александр Новинский: Когда я брался за работу первоначально, то, видимо, не до конца осознавал, насколько сложно будет не только рассказать о жизни Софьи Ковалевской, но и найти подходящий язык киноповествования. Мы на личном примере столкнулись с отсутствием видеохроники, чрезвычайно малым количеством фотографий и изображений. Поэтому нам пришлось прибегнуть к использованию других приёмов, в том числе реконструкций. Это действительно оказалось проблематично, поскольку на ранних этапах работы, когда сценарий только писался, мы даже не задумывались об этом. Однако это оказалось интересно.

Антон Киф: В основном, с трудностями сталкивался режиссёр, но были некоторые проблемы по поводу съёмок интервью с директором усадьбы Полибино. Она ни в какую не соглашалась на диалог, но потом мы узнали, что чело-

век очень сильно занят, и мы не стали её больше допрашивать.

Есть ли интересные истории, связанные с «изнанкой» картины? Расскажите о них поподробнее.

Антон Киф: Самый интересный факт — Александр просто не успевал по графику и очень сильно нервничал. Долгое время он не мог найти сценариста своего проекта и в результате занялся этим делом сам. Плюс вырезали целую сцену из съёмок в ДК ЛК, которую снимали два дня. Чего ни сделаешь ради идеального кино, но... как правило, съёмки на главной сцене в нашем ДК получаются всегда достойными, как ни крути. Опять же, забавные моменты, связанные с той же усадьбой, когда договариваешься с руководством о времени съёмок, а на следующий день перезваниваешь, и тебе говорят, что "там будет экскурсия, а вас не ждут". Тут уже приходилось нервно смеяться и скидывать на то, что у них и правда сейчас много дел, а уследить за всеми желающими по снимать они физически не могут.

Александр Новинский: Историй много, но сложно сосредоточиться на какой-то одной. У нас на площадке на протяжении всей съёмки царил дружелюбная атмосфера. Порой это приводило к тому, что съёмочную группу приходилось подгонять, так как неудачные дубли приводили к их обсуждению, шуткам и веселью. Так всегда случается, когда в одном месте собирается много творческих людей. С одним только ведущим у нас было снято столько материала, что больше половины его в фильм в итоге не вошло. Потому что мы по ходу работы экспериментировали и снимали то на хромакее, то на натуре, то в концертном зале. При этом каждый раз съёмка сходила на почти что тепличные разговоры.

На презентации картины было сказано, что после некоторой доработки фильм отправится на фестивали. На каких мероприятиях подобного плана будет он показан?

Александр Новинский: На всех возможных кинофестивалях в течение ближайшего года.



Какие горизонты развития у документально-го кино сегодня?

Александр Новинский: Горизонты бескрайние. С моей точки зрения, сейчас российской киноиндустрии документалистики крайне не хватает. Рынок малобюджетных и любительских работ перенасыщен, чего не скажешь о дорогостоящих, качественных и масштабных работах. Документальное кино сегодня, что называется, не в тренде. Просветительская функция культуры угасает, и этот результат наблюдается не только на экране, а повсеместно. Я уверен, что это явление временное, и рано или поздно всё вернётся на круги своя.

Кира Тимофеева (голос Софьи Ковалевской в фильме «Слишком много счастья») об изнанке создания фильма, и его озвучке

«У каждого есть своя мечта. Кто-то хочет свой домик на поверхности Марса, кто-то — море путешествий, а кто-то — попробовать себя в озвучке фильма. К третьей группе людей отношусь я и, как результат череды удачно сложившихся обстоятельств, желание сбылось в рамках создания короткометражного фильма о по-настоящему великой женщине-учёном

Антон Киф: Горизонты развития самые масштабные. Ведь сейчас документальное кино разное. Например, этот фильм Новинского снят немного с уклоном в детектив. Это не просто набор фактов, связанных голосом диктора и тревожной музыкой — сейчас должны быть определённая подача, собственный стиль, динамика, приближённость к художественному кино, или же передача сюжета через хронику и архивы, как у Мартина Скорсезе. В наши дни такое кино смотреть гораздо увлекательней, оно более открытое, голое, сейчас не боятся показать какие-то скрытые факты из прошлого, показать героев обычными, приземлёнными людьми. Главное, чтобы все это не скатывалось в «желтизну».

Софье Ковалевской под названием «Слишком много счастья». Именно такие слова, по версии некоторых исследователей, были последними сказанными Софьей перед смертью. В самом фильме помимо меня участвовало порядка двух дикторов, которые несли свою часть текста с другой подачей. Это был и голос «ведущего» (Тимур Жемлиханов), и голос, озвучивающий справочную информацию (Лилия Сафронова).

С великой ролью голоса этой женщины пришла и великая ответственность за весомость каждой фразы в картине, передачи правильных эмоций. Сама озвучка проходила в два этапа: запись фраз с огромным количеством дублей и перезапись их и дополнение тем, чего не было сначала в сценарии. Контролировал процесс сам режиссёр — Александр Новинский. Никто в этот щекотливый процесс не вмешивался. У многих складывается ошибочное мнение, что при озвучке актёр дублирует на экран и, исходя из того, что творится там, подбирает интонацию. Но в эпоху быстрого и торопливого создания кино не каждый режиссёр использует данный приём, не каждый успевает отснять весь материал к моменту работы с диктором.

Самым сложным было отойти от того, что знаешь в управлении голосом, от эфирной подачи, так как в ней есть ненужные для речи обычного человека нотки пафоса. Второй сложностью было вхождение в роль, так как в самой озвучке фильма нужно не только оперировать высотой голоса, но и интонациями, эмоциями, которые вкладываешь в ту или иную фразу, которые зачастую были цитатами из писем Софьи Ковалевской. Помощь в «игре голосом» оказывал Александр, подробно

объясняя все нюансы фразы: насколько медленно или быстро должна она звучать, насколько низко должен звучать голос и какие эмоции должны читаться в этом голосе. В некоторых моментах нужно было специально для работы меня позлить, что, соответственно и делалось крайне обоснованно, так как одна из самых сложных фраз в озвучке несла в себе возмущение.

В итоге, после нескольких часов работы оставалось только ждать, как же это будет всё выглядеть в целостности, так как моя работа касалась только голосового аспекта, оставалось только гадать, какой же он, этот фильм «Слишком много счастья», и ждать предпоказа для съёмочной группы. В результате картина превзошла все ожидания. Это случилось хотя бы потому, что она не похожа на «стандартные клише» документальных фильмов и обладает большим компонентом игрового кино, от чего смотрится невероятно легко, практически на одном дыхании.

Остается только поблагодарить творческую студию «Трансфокатор» и пожелать Александру Новинскому успехов в его нелёгком режиссёрском деле, деле кинотворца».

Текст: Кира Тимофеева
Фото: Дмитрий Мамегов

«Ария»: продолжение классики и ожидание нового

Мало кто из поклонников отечественной метал-сцены не мечтал услышать знакомые с детства, отпечатавшиеся в душе песни группы «Ария» в симфоническом звучании. Это стало возможным благодаря созданию целого проекта под названием «Классическая Ария». Помимо самих музыкантов коллектива, на сцене во время выступления присутствует целый оркестр во главе с невероятно харизматичным дирижёром Ульфом Ваденбрандтом. Сейчас «Ария» готовится с декабря продолжить «классический» тур, который будет проходить и в начале 2018 года. Кроме того, группа завершила ещё один тур — «Для слабых места нет» — и записывает новый альбом. На эти и другие темы мы поговорили с Виталием Дубининым (гитаристом) и Михаилом Житняковым (вокалистом) во время эксклюзивного интервью EQ Journal.

С 10 декабря продолжится тур с симфоническим оркестром. Первым городом станет Ставрополь, затем — Волгоград и Астрахань. Вы не стали расставаться с дирижёром Ульфом Ваденбрандтом, и сам он признаётся, что в хорошем смысле «застрял» в России. Рождаются ли в процессе совместной работы задумки на будущее? Вдохновляете ли вы друг друга своим творчеством на что-то совершенно новое?

Виталий Дубинин: Рождаются — мы планируем продолжить в будущем году тур «Классическая Ария» (улыбается). Не знаю, вдохновляем ли мы Ульфу, но мы сейчас работаем над новым альбомом и хотим одну из вещей записать с оркестром.

Вы почти завершили свой второй тур под названием «Для слабых места нет». Его особенность в том, что поклонники группы выбирали, какие композиции вы будете исполнять. Строили ли вы прогнозы на то, какие песни в итоге окажутся в лидерах? Сбылись ли эти прогнозы?

Виталий Дубинин: В принципе, все песни — они как твои дети, поэтому все они дороги по-своему



Михаил Житняков: Любимая песня с этого альбома далеко не одна, и выделить сложно, но есть знаковая песня — «Улица Роз»

Виталий Дубинин: По большей части сбывлись, ведь мы были в курсе происходящего! Мы прекрасно помним, какие песни мы играли последние несколько лет, поэтому спрогнозировать, по каким вещам соскучились фанаты, в общем-то, не очень трудно. Хотя были и сюрпризы — например, мы не ожидали, что столько голосов наберёт песня «Рабство иллюзий», которой мы открываем концерты этого тура.

Коснёмся вопроса о «незамеченных» публикой песнях. Если ли такие, за которые лично Вам по-отцовски обидно, или такие, в которых Вы видели потенциал «хита», но всё оказалась наоборот?

Виталий Дубинин: В принципе, все песни — они как твои дети, поэтому все они дороги по-своему. Да, есть такие песни, которые оказались недооценёнными, но так случается, ничего не поделаешь... Иногда, ещё до записи, какая-нибудь песня очень нравится, и ты видишь в ней потенциальный хит, но после того, как она записана, бывает, что твои ожидания не оправдались... Это может зависеть от записи и сведения, от исполнения музыкантами на записи, может быть, что тема, на которую написан текст, интересна тебе, но совершенно не интересна поклонникам... Утешает, что недооценённых песен немного.

В сентябре исполнилось 30 лет со дня выхода в свет альбома «Герой Асфальта». Недавно

Вы, Виталий, отметили, что тогда не ожидали такого успеха. Какие песни с этого альбома кажутся вам наиболее актуальными сейчас, спустя такой солидный срок?

Виталий Дубинин: Мне кажется, что там все песни хорошие, все они исполняются на концертах не только «Арией», но и другими группами, музыканты которых раньше в ней играли и записывали этот альбом. Что касается актуальности — мне трудно судить, насколько они актуальны сейчас, но без некоторых песен с этого альбома не обходится ни один концерт «Арии».

Михаил, а помните ли Вы свою самую любимую песню с этой легендарной пластинки?

Михаил Житняков: Любимая песня с этого альбома далеко не одна, и выделить сложно, но есть знаковая песня — «Улица Роз». С неё начался интерес к «Арии», её впервые исполнил перед аудиторией и понял, что мне нравится исполнять такую музыку.

Виталий, Вы говорили, что на гастролях у Вас есть неизменная традиция — не опаздывать. А как вы относитесь к непунктуальным людям в обыденной жизни?

Виталий Дубинин: Точно так же — я расцениваю опоздание как неуважение. Конечно, могут быть ситуации, когда человек опаздывает по не-



Виталий Дубинин: Не знаю, вдохновляем ли мы Ульфа, но мы сейчас работаем над новым альбомом и хотим одну из вещей записать с оркестром

зависящим от него причинам, — это всё понятно, и мы это не рассматриваем. Но есть такие индивидуумы, для которых опоздание — это норма жизни. Вот с такими у меня не будет долгих отношений — либо человек меняется и играет по нашим правилам, если это касается группы, либо мы меняем его.

Во время поездок может произойти что угодно: например, в начале 2017 года и в начале вашего тура, группу признали «неформатом». Большинство участников коллектива застали времена, когда такое случалось очень часто. Как вы думаете, почему это происходит сейчас?

Виталий Дубинин: Не знаю... Кому-то музыка может показаться слишком радикальной или недостаточно талантливой, или попросту неинтересной... Но из моей практики, это, как правило, вкусовщина, исходящая от программных директоров, которые, как правило, не являются совладельцами бизнеса и ни за что не отвечают, а ещё — ничего не понимают в музыке.

Михаил, снова несколько вопросов к Вам. В одном из интервью Вы сказали, что Вам как фронтмену группы приходится вести себя так, чтобы не подводить, не компрометировать команду. В чём вынуждены себя ограничивать в связи с таким статусом?

Михаил Житняков: Не то чтобы ограничиваю себя в чём-то, а просто чаще себе задаю вопрос: могу ли я поступить так или иначе с учётом моей сопричастности к «Арии».

Недавно Виталий сказал, что хороших рок-певцов в России «раз, два и обчёлся...». Согласны ли Вы с такой точкой зрения, и что думаете насчёт российских рок-вокалисток?

Михаил Житняков: Если разложить хороший рок-вокал на несколько составляющих: тембр, диапазон, техника, чувство меры и вкуса, — то как минимум половина этих показателей носит субъективный характер. Но в целом я с Виталием соглашусь, как в отношении отечественных рок-певцов, так и рок-певиц.

Безусловно, невозможно не спросить вас о новых песнях. В мае Владимир Холстинин обмолвился о двух незаконченных композициях, в августе вы выложили две фотографии со студии, а в сентябре уже заявили, что шесть песен готовы и теперь ждут своей лирической части. Изменилась ли ситуация за прошедший месяц? Появились ли первые весточки от ваших постоянных авторов?

Виталий Дубинин: Когда написаны музыка и слова, только тогда мы называем это песнями. Пока этого нет — это рабочий материал, заготовки... Да, мы записали шесть инструменталок,





Михаил Житняков: Если разложить хороший рок-вокал на несколько составляющих: тембр, диапазон, техника, чувство меры и вкуса, — то как минимум половина этих показателей носит субъективный характер

ждём, когда напишут тексты к ним. Работа движется, и уже две песни готовы. В январе мы планируем записать вторую часть инструментала для будущего альбома, и после весеннего тура — завершить запись вокала. Дальше всё уже будет зависеть не от нас, но я надеюсь, что осенью новый альбом «Арии» увидит свет.

Чуть ранее вы отмечали, что у вас высокие требования к лирике. А что насчёт концепции альбомов? Всегда ли получается так, что будет ли альбом объединён некой концепцией, вы узнаете, только когда тексты уже готовы? Или вы изначально задаёте поэтам определённую тему?

Виталий Дубинин: Бывает по-разному: иногда мы задаём тему, иногда это делает автор текста. Как правило, наши альбомы лишены концепции как таковой, т. е. сквозного действия в текстовом плане. Будущий альбом не будет исключе-

нием, но мне бы хотелось записать концептуальный альбом.

Многие говорят, что в музыке, как и в других областях, не существует формулы успеха. Вы, Виталий, сторонник этого высказывания. Однако если коснуться поп-музыки, то там формула успеха вполне очевидна и эксплуатируется уже целыми поколениями. В этом контексте встает вопрос: а что же такое успех в целом, и что такое успех для вас как для рок-группы?

Виталий Дубинин: Не знаю... Рецепты у каждого свои, наверное... Я бы сейчас сформулировал так: свобода, целеустремлённость, везение...

Журналист: Лилия ComEta Фомина

Фотограф: Юлия Сулова

«Крематорий»: Выход из «Комы» в открытый космос

Тридцать лет назад о «самом весёлом на этой планете ансамбле» узнали широкие массы слушателей благодаря альбому «Кома». Редко исполняемые группой «Крематорий» песни с этой и других пластинок можно услышать благодаря туру, посвящённому этой круглой дате. Не за горами у коллектива ещё один юбилей — «Крематорию» в следующем году исполнится 35 лет! Узнать о том, что готовит «ансамбль» к этой дате, при чём тут вообще космос и какой самый рискованный поступок совершал Армен Григорян ради музыки, можно из первых уст самого фронтмена, автора песен группы в эксклюзивном интервью EQ Journal.

Сейчас у вас в самом разгаре тур «30 лет в «Коме», посвящённый круглой дате с момента выхода знакового альбома «Кома».

Как проходят концерты?

Ну, скажем так, до полного разгара ещё далеко, тур недавно стартовал, первые концерты прошли в полном соответствии с нашими ожиданиями! Музицирование без плейлиста, сиюминутный выбор песен для исполнения, их непредсказуемый порядок, — всё это доставляет нам особое удовольствие. Фактически это реально импровизированный спектакль, для которого была созда-

на специальная двухчасовая видеоинсталляция. Это повысило эмоциональное восприятие песен, как для нас, так и для зрителей!

Вы стараетесь играть в этом туре песни, которые не играли уже довольно долго, но которые, с ваших слов, «стали актуальны».

Какие именно и почему?

Наше субъективное восприятие нынешнего времени явилось из прошлого песни, вполне отражающие наше современное ощущение действительности! «Африка», «Гонимые псы», «Клаустрофобия», «Киллер», да тот же «Штраус Иоганн» — вот лишь верхушка айсберга или кусок зеркала для музыкального воплощения нынешних времён! Или та же «Света», просто идеально подходящая в качестве фельетона для стартовавшей недавно президентской гонки.

После выхода «Комы» отношение к группе изменилось. В чём выразились эти изменения?

Благодаря этому альбому и тому резонансу, который он произвёл, у «Кт» окончательно сформировалась своя публика, и, несмотря на то, что сменилось уже несколько поколений, её интеллектуальный уровень и поныне достаточно высок! Это и позволило нам в течение последующих десятилетий заниматься свободным творчеством,





**Когда-то фортуна
позволила нам заявить
о себе без посредников
и перекупщиков!**

Музицирование без плейлиста, сиюминутный выбор песен для исполнения, их непредсказуемый порядок, — всё это доставляет нам особое удовольствие

не подстраиваясь под форматы радиостанций и не прибегая к услугам так называемых продюсерских центров (улыбается).

Для многих рок-групп 2017 год юбилейный, с приставкой «30». Тридцатилетие альбомам или юбилей самих групп. Почему, на ваш взгляд, 1988 и «соседние» года оказались такими плодотворными для русского рока?

Почти у всех наших групп, существующих с тех пор и здравствующих поныне, схожая и рассказанная выше история. Когда-то фортуна позволила нам заявить о себе без посредников и перекупщиков.

Говоря о минувших годах, вы отмечали, что представители субкультуры рок-андеграунда тех лет могли по уровню образованности дать фору тем, «кто ходил с дутыми щеками по земле и катался по ней в дорогих машинах». Знакомы ли вы с исполнителями андеграунда сейчас? Что могли бы рассказать о современных представителях?

А что, кто-то до сих пор сидит под полом и партизанит по ночам?

Чего больше всего не хватает со времён семидесятых — восьмидесятых годов и что невоз-

можно представить в музыкальном бизнесе сейчас, что было актуально и создавало музыкальную среду тогда?

Тогда у начинающих музыкантов было одно существенное преимущество: зритель активно искал исполнителя и легко находил того, кого хотел. А сейчас он инертен, и многие молодые таланты на пути к слушателю должны преодолевать заслоны в виде безостановочно поющих в эфире мыльных пузырей!

Если затронули тему музыкального бизнеса, то вы говорили, что сейчас везде царит протекционизм. Как, на ваш взгляд, можно бороться с этим явлением?

Гуманным способом — никак, только гильотина (смеётся). Можно было бы предложить в качестве альтернативы Интернет, но и он уже весьма ангажирован.

В сообществах и интервью вы рассказываете об истории разных песен, в том числе о курьёзных случаях, например, о запертой бабушке (улыбается). А какой самый экстремальный поступок вы совершали ради музыки?

Тогда у начинающих музыкантов было одно существенное преимущество: зритель активно искал исполнителя и легко находил того, кого хотел

выиграл в карты барабанную установку для нашего школьного Ансамбля!

Все эти рассказы вы собираетесь объединить в книгу. Скажите, как продвигается её написание? Появилось ли название?

Книгой занимается замечательный московский журналист Алексей Певчев. Читиво обещает быть объёмным, туда, среди прочего, войдут и мои телеги. Насколько я знаю, контракт с издательством «ЭКСМО» уже подписан, и через год, к нашему юбилею, она должна выйти!

Вот и о юбилее! В следующем году группе «Крематорий» исполнится 35 лет. Готовитесь ли вы к этому событию уже сейчас? Будет ли к нему приурочены, помимо книги, и новые музыкальные издания?

Да, мы уже записали сингл под названием «Гагарин лайт», планируем в ближайшее время снять клип с участием наших добрых и проверенных на концертах друзей из цирка «Высокие братья». Покажем работу по готовности, надеюсь, ко Дню Космонавтики успеем (улыбается)! На январь — февраль уже забронировали студию. Причём работать в ней будем из разных точек Земли: я, к примеру, из Вьетнама, благо современная сеть это позволяет! Мы собираемся записать несколько

новых песен, которые выйдут поочерёдно также синглами, а может, кто знает, сформируются и в альбом! Также мы намерены переработать многочисленный студийный материал, среди которого есть и неизданные композиции из периода Раннего «Кт». Я думаю, что в юбилейный год сборник андеграундных песен будет вполне кстати! По многолетней традиции, мы выпустим и очередной «бест», пятый официальный по счёту, дополненный и современный, и, разумеется, с сюрпризами! Но это в будущем, а пока — тур и концертная оргия!

*Текст: Лилия ComEta Фомина
Фотографии предоставлены группой*





Disciples Часть вторая

В прошлый раз мы быстренько пробежались по основам серии Disciples: когда, сколько, какие отличительные черты, и какая невесёлая судьба постигла некогда известную линейку пошаговых стратегий. На сей раз, без лишних предисловий, перейдём к более подробному разбору деталей и геймплейных «фишек».

Как упоминалось ранее, на сегодняшний день серия официально признана

мёртвой. Не с точки зрения «комьюнити», но с точки зрения будущего развития. 2009 год стал судьбоносным для фанатов, хотя снежный ком принялся нарастать ещё в 2005.

Компания Strategy First, как понятно из названия, ориентировалась на стратегии, выполняя функции как издателя, так и разработчика. Начинаясь путь весьма бодро, в далёком 1990 году. Ребята активно со-

трудничали с Valve, многими иными разработчиками и издателями, но, как известно, ничто не вечно (кроме виртуального мерча в Steam). Ситуация начала накаляться в начале двухтысячных и достигла пика к середине нулевых. Strategy First не смогли оправиться после очередного кризиса, и в 2005 году компанию официально признали банкротом. Всему виной стали разбирательства с компанией-разработчиком Introversion Software, тяжбы с которыми начались из-за несанкционированного распространения копий игры последних. Позже, под шумок, подтянулись иные разработчики со своими претензиями, и «стратеги» утонули в негодованиях и судах.

В дальнейшем компания перешла к неким Silvestar Holdings. Об этой конторе можно найти лишь обрывочные сведения, но, судя по всему, она являлась также издателем и имела под крылом Empire Interactive. Являлась недолго, ибо в 2009 она была официально расформирована в связи с неплатёжеспособностью.

Но не будем уходить в дебри финансовых отчётов и вернёмся непосредственно к Disciples.

Изначально официальной локализации игры не имели. И лучше бы это так и оставалось, так как в 2003 году, издатель/студия Snowball Studios... Сделала... Что-то. Помимо того, что с момента релиза Disciples: Sacred Lands прошло 4 года, полученный результат вызывал массу вопросов. И связано это было, прежде всего, с огромным количеством отсебятины. Так, в англо-русском словаре Snowball Studios, название игры переводится как «Меч и Корона!». Не говоря уже о ряде других, мягко скажем, неточностей. Например, «Горные кланы» стали «Подгорными», а «Легионы проклятых» трансформировались в «Легионы Ада».

Справедливости ради, стоит отметить, что качество озвучки и стилистика сделаны на высоком уровне и, кроме того, где-то в уголках моих коридоров до сих пор валяется диск «Герои: Священные земли», так что они не первые и явно не последние локализаторы, работающие за дорожки из сахара (в принципе, название переведено близко по смыслу, но внутреннее содержание этих «Священных земель» оставляет желать лучшего).

В 2006 за локализацию взялась небезызвестная «Акелла», которая нещадно доила Disciples в течение последующих лет, пока не решила использовать наличие прав на серию иным способом. К сожалению, локализатор вспомнил, что он ещё, оказывается, и разработчик. Тут-то всё и покатилось вниз.

На сегодняшний день серию можно назвать мёртвой!

Подразделение «Акеллы» под наименованием .dat долго и упорно разрабатывали Disciples III: Renaissance. Игроки с замиранием сердца следили за каждым новым кусочком, просачивающимся в пресс-релизах, интервью, выставках и прочем. И ваш непокорный слуга был среди этих игроков.

Новая часть, возвращение линейки стратегий, — продолжение путешествия в атмосферной мрачной вселенной Невендаара! Тем более, что русские ребята уже доказали свою состоятельность, выпустив отличных «Героев» под номером 5. Быть может, СНГ станет новой площадкой для развития целого жанра! И, помимо этого, давила изрядная доля ностальгии и...



«Стратеги» в любом случае не дожили бы до наших дней. Многие претензии были небезосновательны

И всё было предсказуемо потрачено, если не сказать хуже.

Disciples III
разрабатывали
долго, но
падение было
стремительным

Мало того, что Disciples III вышла крайне сырой, имела целый список багов, всего три фракции работали через раз, так ещё и геймплей претерпел изрядные из-

менения, упрощения и странные инновации. Но, может, кто-нибудь, с изрядной долей терпения, сумел бы пережить все эти недостатки и наслаждаться продолжением культовой вселенной, если бы не самое важное ведро дёгтя — вторичность, а потому — скука. Да, в Disciples III банально скучно играть, потому как мы всё это уже видели. Типы героев те же, пути развития тоже. Боёвка изрядно изменилась в худшую сторону, ведь теперь вместо типичного поля 6x6, было нечто похожее на «Героев» — огромное поле с гексами. Лидерство также стало работать иначе, и ограничение количества воинов в отряде изменилось.

Все эти элементы преподносились как шаг вперёд, но вместо этого вышла натуральная деградация. Дисбалансом «нового» геймплея можно было обмазаться с ног до головы. Это как Disciples II, только подрезанная. Крах оказался громким и скоростижным. Набор дополнений, призванных добавить новые фракции и исправить ошибки прошлых разработчиков, ни к чему не привёл, так как первое впечатление дороже сотового. В конце концов, аддон с Горными Кланами так и повис в воздухе, а компания «Акелла» пережила клиническую смерть в 2012 году,

но всё же избежала банкротства, навсегда расставшись с идеей игропроизводства.

Исходя из всего вышесказанного, действительно настоящей можно считать Disciples II, которой и будет посвящена большая часть статьи. Возможно, кто-то решит, что это слишком громкое заявление с учётом наличия оригинальной Disciples. И это справедливо. Однако сиквел игры перенял 70% концепции оригинала. В отличие от третьей части, Disciples II сделал всё верно, преумножив уже имеющиеся достоинства и разработав новую обёртку. Конечно, определённые отсылки к Disciples:

Спустя все локализации и переиздания, Акелла выкатила Disciples Gold: оригинал + вторая часть + все аддоны к ней



Sacred Lands найдут своё место в данной статье, но моё особое внимание направлено именно на Disciples II.

Итак, оригинал пестрил взаимоисключающими сюжетными линиями. Но так как присутствует продолжение, то, соответственно, какая-то из кампаний обязана быть каноничной. Таковой является поход Орд Нежити.

История Disciples II берёт своё начало спустя 10 лет после оригинала

Обойдёмся без спойлеров, но история Disciples II берёт своё начало спустя 10 лет после событий первой части. И на этот раз сюжеты каждой фракции пересекают-

ся в определённом месте, но далее каждый идёт своим чередом.

Сразу же могу сказать, что если интересуют развёрнутые сюжетные зарисовки, то стоит обратить внимание на Нежить, Горные кланы, и особенно Эльфиский Союз из аддона «Rise of the Elves». Что же до остальных, то их явно либо сделали впопыхах, либо разрабатывали в самом начале, пробуя себя в роли скриптостроителей. В любом случае, каждому своё. Но прежде чем начать, стоит разобраться, на что похожа каждая отдельная раса.

Если коротко, то основными отличительными чертами фракций Невендаара выступают:

1. соотношение характеристик;
2. главенствующая ветка развития отрядов;
3. особые юниты;
4. магия.

Когда-то это стояло у меня на рабочем столе... Будь оно не ладно



Начнём, пожалуй, с Империи. Фракция для любителей выходить из боя без единой капли крови на своих плечах. Люди не отличаются здоровьем, ходят со стандартной скоростью для каждого типа войск, не имеют больших «двухклеточных» юнитов, и в целом всё у них довольно стандартно. Однако ключевые отличия делают их весьма опасными противниками. Во-первых, главенствующая ветка развития — это воины. Древо «прокачки» отрядов ближнего боя самое большое и при должном количестве опыта позволяет создать проворных, крепких и очень «острых» ребят (защитник веры). Во-вторых, особый юнит Империи — это лекарь, который либо слегка лечит всех товарищей в бою, либо одного, но очень мощно (зависит от выбранной ветки), вплоть

до воскрешения! В-третьих, магия людей имеет очень эффективных «саммонов» (призываемые существа) и защиту от любых нефизических воздействий, а также немного брони. И в-четвёртых, Империи необходимо меньше всего опыта для повышения уровней.

Именно эту фракцию я предпочитаю в большинстве случаев. Имеющиеся преимущества позволяют чувствовать себя комфортно за любого из лордов, а книга заклинаний упрощает жизнь в разы. Кроме того, людей можно быстро поднять в уровнях и получить весомый аргумент на пути к победе.

Наиболее ценные юниты: Прорицательница, Защитник Веры.

Наименее полезные юниты: Титаны, почти вся ветка магов.



Далее, Орды нежити. По характеристикам прочнее людей, скорость примерно такая же, большой юнит есть, но ужасен. Хорошо подходят для тех, кто любит давить врагов магией, и для любителей крыть необычными свойствами. Особенность в том, что среди всех фракций, пожалуй, у нежити больше всего экзотических войск, не говоря уже о том, что есть единственные в своём роде существа, иммунные к физическому урону. Главенствующая ветка развития — маги. Тут вам и вампиры, и личи, и даже сама смерть собственной персоной. Первоначально особым юнитом являются призраки, которые накладывают паралич на любое вражеское существо (если попадут). На старте позволяют убивать одиноких высокоуровневых противников почти без потерь

здоровья. В реальном бою также создают массу проблем, фактически выводя из сражения одного из членов отряда.

Магия довольно стандартна, но в отличие от людей, почти все заклинания направлены на противника, будь то повреждения или уменьшение характеристик.

Нежить коварна и необычна. Направо «качнёшься» — ядом упьёшься. Налево «качнёшься» — «отжором» захлебнёшься. А прямо разовьёшь — мором всех убьёшь. И это только ветка магов. Лучшим образом фракция подходит для экспериментаторов и, как это не забавно, ленивцев. Нет ничего проще, чем пройти кампанию за нежить, если знать, кого конкретно качать. При должном развитии игра доходит до автоматизма — требуется лишь нажимать кнопку «быстрый бой» при каждом сражении.

Наиболее ценные юниты: Смерть, Архилич, Вампиры, Воин-призрак.

Наименее полезные юниты: Виверны и вся их ветка.

Ещё одни представители Невендаара, — это Легионы проклятых. Красные бестии очень «жирные» (иногда буквально), больно кусаются, далеко передвигаются, но в бою очередность почти стандартная, за исключением одной ветки, где все войска очень большие и очень медленные. Больших юнитов вагон и даже имеется огромная ветка развития, посвящённая оным. Собственно, она и является главной.

Особых юнитов можно получить из магов, будь то ведьмы, превращающие противников в чертей, или же очень спор-

ные двойники, чьё название говорит само за себя.

Магия крайне похожа на школу нежити, но важным исключением является наличие призрачных «саммонов», единственная функция которых — разведка. Также имеется паралич и невидимость, выполняющие указанные функции на глобальной карте.

Кроме того, хотелось бы отметить две немаловажные детали: во-первых, горгульи; во-вторых, все (кроме одного) герои легионов летают. На первое лучше просто один раз взглянуть. Лучники демонов хоть и занимают две клетки на поле брани, но имеют внушительные защиту и урон. Второй нюанс проявляется на глобальной карте, но об этом чуть позже.



Демоны хорошо подходят тем, кто любит давить противников мощью и страхом, назовём это так. Они способны быстро передвигаться по миру, крепки, жутко выглядят и больно кусаются.

Наиболее ценные юниты: горгульи всех мастей, инкуб.

Наименее полезные юниты: двойник, суккуб.

Горные кланы.

Описать эту фракцию проще всего — гномы. Толстые, крепкие и медлительные. Здоровья на порядок больше остальных. Ходят всегда позже стандартного. Бьют очень больно. Как правило бой за них — это получение по лбу, после которого наступает кровавая месть.

Главная ветка развития, — естественно, воины, но есть интересное направление в виде гигантов, которые ещё крепче, ещё медленнее и ещё больнее бьют, чем гномы.

Особые юниты делают и без того сильную руку ещё более мощной. На поздних уровнях могут не только усиливать урон в 2 — 3 раза, но и добавлять дополнительный ход в бою.

По карте Горные кланы передвигаются категорически медленно, что мало-мальски компенсируется магией. В частности, есть даже заклинание, восстанавливающее 100% потраченных за день ходов у всех (!) героев. Кроме того, многие заклинания значительно повышают значимые характеристики, вроде брони или инициативы.



Так что опытный заклинатель сможет компенсировать недостатки фракции... Если насобирает ману.

Гномы отлично подойдут тем, кто привык играть за крепких танков. Только имейте в виду, что опыта этим танкам нужно немерено.

Сложность здесь несколько условна

Осталась лишь одна раса, и это эльфы. Но о них я расскажу чуть позже, так как, чтобы понять весь масштаб трагедии, необходимо уяснить ряд иных истин.

Итак, с фракцией мы определились, с выбором кампании тоже, осталось разобраться, что ожидает нас дальше. А дальше нас ждёт выбор правителя и уровня сложности. Если первое необходимо выбирать по-настоящему мудро, то со вторым всё значительно проще. Дело в том, что ИИ не отличается сообразительностью, и по большому счёту, сложность влияет скорее на читерские преимущества, которые получит компьютерный противник.

Если рассматривать этот вопрос подробнее, то у кремниевого болванчика существуют отлаженные схемы поведения, одинаковые для различных ситуаций. Например, вижу жезловика у своего ресурса — бью некоторой магией. Уровень магии зависит как раз от сложности. Спустя несколько миссий опытный игрок в TBS поймёт самую суть поведения ИИ, и дальнейшая игра будет строиться на фантазии сценаристов или, проще говоря, на наборе нечестных возможностей, выданных противнику. И стоит привыкнуть к тому, что понятие справедливости компьютеру не писано.

В общем, даже если ваш навык игры в пошаговые стратегии находится на

среднем уровне, можно смело брать сложность повыше и преодолевать испытания неравной войны.

Что же касается типа правителя, то выбор стоит между воином, магом и главой гильдии. Как мы помним, войска воина регенерируют здоровье (15% в день), маг способен колдовать дважды в день, имеет доступ к магии пятого круга и изучает все заклинания в два раза дешевле, а мастер гильдии хорош многофункциональными ворами и стоимостью апгрейда городов. Кроме того, изрядно различается дальность хода каждого из них.

Выбор правителя важен и определяет стиль игры

Ничего проще, чем прохождение за воина, наверное, придумать нельзя. Почти все герои-воины летают (кроме гномов и эльфов). Почти все они достаточно крепкие и наносят солидный урон. И каждым из них можно успешно «танковать» в бою.

Впрочем, если ваш оппонент — это ИИ, то мастер гильдии будет даже эффективнее, однако придётся много загружаться. Всё достаточно просто. Вор имеет массу возможностей, вплоть до убийства одного члена отряда. Но любая из них имеет процентный шанс выполнения, и этот процент высчитывается в зависимости от уровня отряда. Причём расчёт происходит прямо в момент операции, поэтому вполне нормальна ситуация, при которой приходится перезагружаться 12 раз, чтобы отравить противника, имея 70% на успех. И кстати об отравлении, в отличие от магии и иных воздействий на отряд, только это снимает фиксированный процент от здоровья



Чуть не забыл! Выбранный герой и 5 предметов переносятся в каждую последующую миссию кампании

целей. То есть какой-нибудь гоблин потеряет 5 — 10 единиц здоровья, а вот огромный тролль — все 60. Но если говорить о сетевых баталиях, то игра с ворами под мышкой похожа на лотерею.

Что же касается мага, то он остаётся на долю опытных игроков, особенно в кампании. Специфика такова, что поначалу за мага играть просто невозможно, но с приобретением маны и изучением новых заклинаний игра по итогу превращается в избиение младенцев. Даже сражаться напрямую не всегда обязательно, достаточно закидать «спеллами», и всё прекрасно.

Но всё это — лишь изначальные рекомендации, так как со своим стилем игры каждый волен определиться сам.

Ну что же, да прольётся кровь!

Как правило, первое, что мы имеем в распоряжении, это столицу и героя, в зависимости от выбранного правителя, плюс небольшой отряд в городе и парочка банок. Старт для всех незамысловато одинаков и во многом зависит от правильного построения отряда, и дальности передвижения. И раз уж зашла речь о движении, то рассмотрим его подробнее.

Любой герой может двигаться либо на своих двоих, либо имеет навык «полёт». Большинство героев-воинов имеет 20 ходов, маги — 20 и глава гильдии — 35. Всё очевидно — чем больше ходов, тем дальше удастся продвинуться за игровой день. Но есть важный нюанс

— не любая территория позволяет адекватно расходовать шаги. Например, наибольшей эффективности можно добиться при движении по дороге, а ходьба по лесу вызывает штраф и для преодоления тратится больше очков движения. То же самое с водой, для передвижения по которой, к слову, нет необходимости приобретать отдельно корабль. Всё происходит само собой. Вот герой — а вот корабль. Но всё это перестаёт иметь значение при наличии навыка полёт. На любой местности у героя с этим навыком фиксированное списание ходов, что на воде, что на дороге — разницы нет. И это довольно весомое преимущество.

Но теперь перейдём к отрядам. На поле боя присутствует первая линия и, соответственно, вторая. Юниты могут либо атаковать одну цель в ближайшем окружении, либо одну любую цель из любой линии, либо сразу всех на поле боя. Само собой, первое относится преимущественно к воинам, которые покрепче, бьют побольше и ходят стандартно, второе — к лучникам, которые имеют среднюю живучесть, умеренный урон и ходят чаще всего первые, а третье — к совсем уж хилым, медлительным магам с маленьким уроном.

Численность войск зависит от параметров лидерства. Изначально оно составля-

Выбор мордахи, типа правителя и уровня сложности. При желании почитать, можно импортировать уже сохраненного героя



ет 3 у обычных героев, то есть можно занять три клетки в отряде. Исходя из этого, стандартный набор включает двух воинов спереди, одного лучника/мага сзади и одного особого юнита. Но важно понимать, что никто не запрещает экспериментировать и у разных рас существуют собственные эффективные схемы построения. Рассмотрим некоторые варианты.

Навык «полёт» даёт серьёзное преимущество при передвижении

Например, проходя кампанию за демонов, я взял лорда гильдии и получил героя-лучника. 90 единиц здоровья, 40 единиц урона, 60 инициативы. Последнее означает, что в очень многих случаях, в бою он будет ходить первым. К нему в отряд я взял горгулью и воина. Горгулья имеет те же параметры, что и герой, так как является лучником, но занимает две клетки и соответственно закрывает обе линии сразу. С учётом этого, разработчики добавили ей 40 единиц брони, защиту от разума и иммунитет к яду. Таким образом, занято по две клетки по бокам. Почти в каждом бою герой-лучник и горгулья ходят первые и наносят урон по задней линии. В сумме выходит 80 единиц, что для начальных этапов не мало. Воин также вносит свой вклад, поначалу небольшой. Возможен и такой вариант: поставить горгулью посередине, лучника-героя сзади и с другой стороны — мага. В теории все противники, с которыми не справились горгулья и герой, будут убиты мизерным добивающим уроном мага. На практике же бывает по-разному и зависит не в по-

следнюю очередь от параметров отдельного юнита.

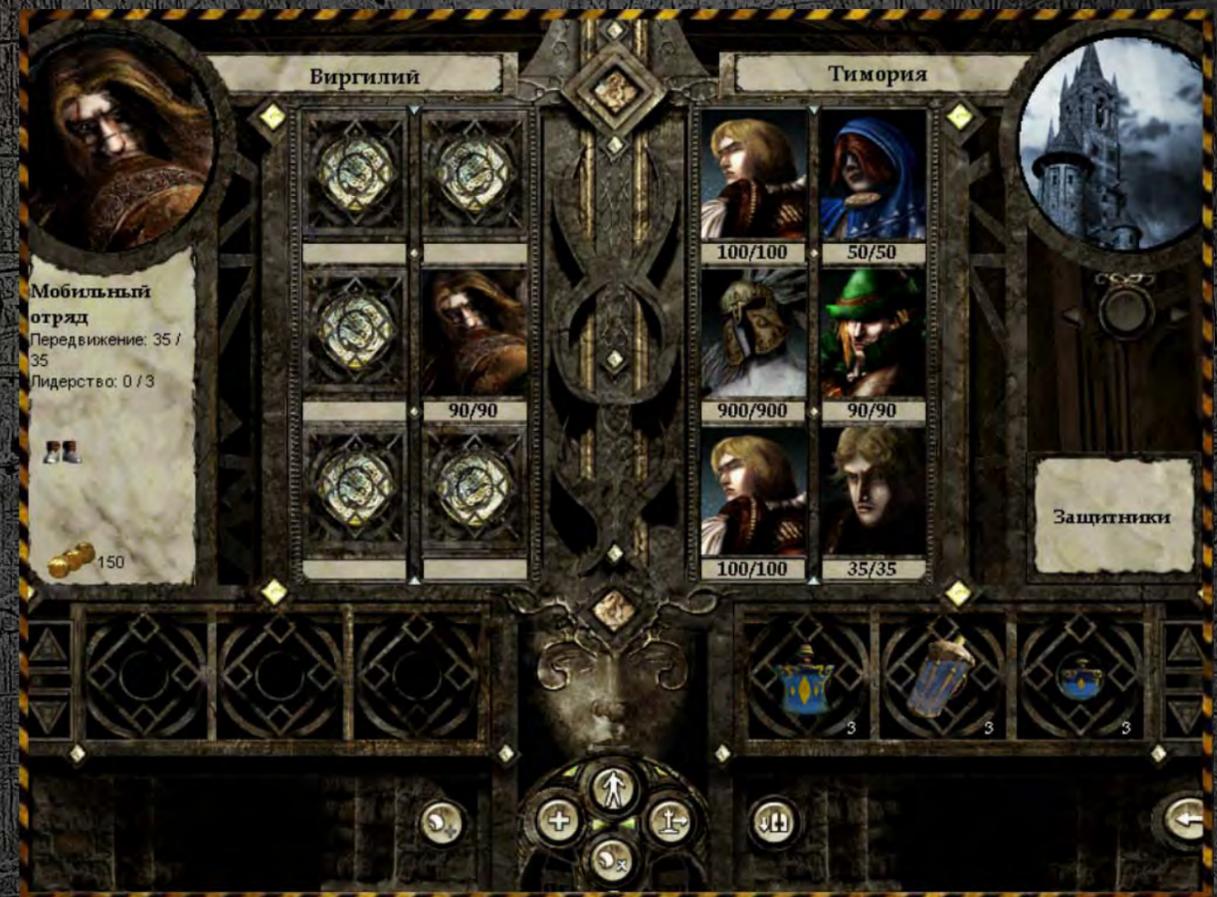
И раз уж начались подобные подробности, то пора обсудить ряд важных деталей и характеристик.

Начнём как раз с параметров. В сравнении с теми же героями в Disciples всё гораздо проще. По нажатию правой кнопки мыши можно взглянуть на характеристики, представляющие собой список. Некоторые из них очевидны, такие как количество здоровья, уровень, опыт или зона поражения. Другие стоит рассмотреть подробнее. В частности, речь идёт об инициативе, типе атаки или источнике атаки, броне и защите.

Инициатива, как уже было сказано, определяет очерёдность хода в бою. Сразу же хотелось бы отметить, что в таких параметрах как урон и инициатива присутствует разбежка в 5 единиц. Например, если урон составляет 50, то есть некоторая вероятность нанести 50-55 единиц. Таким же образом всё работает с инициативой. При наличии двух отрядов с инициативой 55 и 60 присутствует небольшой шанс, что юнит с 55 пойдёт раньше, чем 60. Такое случается редко, но случается.

Численность войск зависит от параметра «лидерство»

Инициативу условно можно поделить на категории, согласно типам юнитов: особые юниты — 10—20; большие ребята — 20—40; маги — 40; воины — 50; лучники — 60. Но разделение сугубо условное. Разница в 10 единиц явным образом определяет очерёдность хода. Между



Типичное начало типичной миссии: отряд в городе, герой, банки

50 и 60, всегда будет ходить первым тот, у кого 60.

Далее начинается кое-что поинтереснее, а именно: защита, урон, броня и источник урона или тип атаки. С уроном всё уже ясно. Броня отображается в единицах, но означает проценты. То есть 40 брони даёт 40% абсорбирования любого типа урона. Тип атаки определяет, какой вид урона будет наносить юнит, будь то стихия, абстрактные источники по типу силы и смерти, или же физический урон. Иммунитет и защита также имеют значение типа урона, но уже отображают способность сопротивляться оному. Иммунитет делает невосприимчивым ко всем атакам, а защита только к одной.

Итак, снова рассмотрим пример и возьмём уже знакомую горгулью. Иммунитет к яду (источник: смерть), защита от разума, урон 40, тип атаки — стихия земли, инициатива 60, атакует любую цель на поле боя. Если отойти от теории, то горгулью единожды за бой нельзя ввести в паралич, невозможно отравить, любой урон снижается на 40%, атакует каменными глыбами (земля), ходит чаще всего первая и с 80% вероятностью попадает в цель атаки. Таким же образом можно рассмотреть любого юнита и, исходя из характеристик, прикинуть его возможности в бою.

И раз уж до этого, наконец, дошло, то поговорим о шансе попадания и некоторых нюансах боя. 80% — стандартный по-



Отряд нетипичен, но расстановка — весьма

казатель. Но как это ни забавно, он не постоянен. Подразумевается, что различные войска, с теми же 80%, на практике имеют разный шанс попасть. Это чудовищная и раздражающая закономерность, с которой необходимо свыкнуться. Так же, как и свыкнуться с мыслью, что промах может подстеречь вас в самый неожиданный или решающий момент. Сколько клавиатур было разбито из-за этих треклятых цифр. Сколько мышек пострадало от праведного гнева геймеров. И с тех пор, не изменилось ровным счётом ничего.

В теории, расчёт попадания производится в момент атаки, но лишь одним разработчиком известно, как реализован этот алгоритм и почему Империя почти не про-

машивается, а эльфы с трудом попадают в стену с расстояния одного метра. Такова жестокая реальность. И да, кстати, Эльфийский союз!

В сравнении с «героями», в Disciples всё более явно и очевидно

С появлением аддона «Rise of the Elves» в игру завезли новую фракцию: Эльфийский союз, который с тем же успехом можно было назвать Позорным союзом. Как я предполагаю, по задумке раз-

работчиков, эльфам надлежало стать эдакой проворной Империей. Все войска чуть менее живучие, чем у людей, но чутка побыстрее. Основная ветка развития — лучники, что крайне необычно. Особый юнит также занимается лечением, а в последствии и накладыванием защиты от стихий. И магия имеет как «бафы», так и «дебафы». И вроде бы, как бы, ну... В общем, эльфы — это отстой. Может не очень красиво, но такова истина. Ветка воинов — это укороченная в 10 раз пародия на гномов. В целом отсутствует чётко прочерченная граница. Так воины — это медлительные, но крепкие кентавры, тогда как все остальные — более болезненная версия человеческих коллег, с пятёркой ини-

циативы сверху. Ветка магов — деградировавшая ветка магов у Империи. Лекарки исцеляют мало, а защита от стихий крайне ситуативна. Герой-воин по здоровью едва превышает стандартного воина, что вообще нонсенс. Магия странная и часто бесполезная. И везде целая куча странных недочётов и решений. Но что самое важное — они чудовищно часто промахиваются. Здесь явно есть какая-то ошибка в алгоритме, потому что даже при наличии 100% точности (!!!) всё ещё остаётся шанс, что эльф промахнётся. И по всем канонам фэнтези, это жутчайший парадокс. Как так вышло, что раса, ассоциирующаяся с меткостью, промахивается даже чаще неповоротливых гномов?! Я, конечно,

Так выглядит окно параметров





Несмотря на всё мое негодование, должен признать, что Часовые и Дозорные у эльфов очень даже ничего

прошёл кампанию за эльфов, но приятного в этом было мало, пусть она и пестрит наборами из сюжетных зарисовок. По итогам просто неясно, чем, по задумке авторов, должен был крыть Эльфийский союз. По сравнению со всеми, они проигрывают по доброй части характеристик. Но так или иначе, они существуют в этой игре, и ничего с этим не поделаешь.

И, почти напоследок, немного слов о боёвке. Основу я уже описал: 6x6 клеток поля боя, занимаемые либо «двухклеточными», либо «одноклеточными» юнитами на передней или задней линии. Но что же можно делать в самом бою? Выбор невелик, но, к счастью, присутствует. И скажу откровенно, будь он чуть меньше, и всё

стало бы очень однообразно, а развернуться в плане тактики было бы просто негде. Хотя почему стало бы? Давайте взглянем на ситуацию Disciples: Sacred Lands.

80% — стандартный шакс попадая... Но это оказывается не так и много!

В этой игре всё практически так же, но единственные доступные действия в бою — это бить или не бить. Можно ещё использовать отступление. На этом конец.

Эльфийский союз: недоразумение или скрытая угроза... хотя о чём я вообще?!

Во второй части появилось всего лишь две новых команды, но это сильно повлияло на сражения. Добавились «защищаться» и «ждать». Первое лишает воина текущего хода, но даёт 50% брони. Второе вводит его в режим ожидания, и боец ходит после всех. Казалось бы, очень просто, но даёт где развернуться и подумать. Иногда для меньших потерь лучше не бить, а защититься.

Некоторые отряды даже построены на тактике защиты одного отряда в первой линии.

Помимо команд, герои могут использовать артефакты. Всё зависит от того, какие из оных были размещены в соответствующих слотах инвентаря. Это могут быть зелья, сферы или талисманы. Первые — это (самое простое) одноразовые банки с различными эффектами. Второе — это одноразовые шары, имеющие различные функции: от массового урона до призыва иных существ. И последнее можно назвать сферами, только многообразными. Что же из этого списка отличается наибольшей бесполезностью? Нетрудно догадаться — это сферы. И проблема здесь не в том, что их эффек-

Голубой — лечение. Жёлтый — броня. Фиолетовый — скорость. Красный — урон. Коричневый — точность



ты не всегда стоящие. Проблема в их редкости. Почему-то разработчики посчитали, что одноразовые предметы подобного толка, должны являться игроку столь же редко, как и любой другой, полноценный артефакт. На одной чаше весов клинок с постоянным бонусом +15% к урону героя, а на другой — одноразовый стеклянный шарик, способный нанести 15 единиц урона по всем противникам или вызвать малоуровневого чёртика. Что тут можно сказать? В любом дёгте есть мёда ложек... Или как-то так.

Ощущение после захвата столицы впервые — бесценно

У-у-ух-х... Понимаю, что вышло даже больше, чем обычно, однако это ещё не конец! Впрочем, об этой игре я похоже могу говорить бесконечно долго.

Напоследок я оставлю рецепт захвата столицы и ещё немножко расскажу об артефактах, ведь без них подобное невозможно.

Итак, что есть столица мы уже знаем из прошлой статьи. Поскольку знакомство с цифрами прошло успешно (я надеюсь), можно смело описать защитника этой самой столицы. Хранитель имеет 900 здоровья, 90 защиты, иммунитет к разрушению брони, 95% точности, 250 урона, неблокируемый тип атаки и 90 (!) инициативы. Проще говоря, хранитель — это такой армагеддон на ножках, который мгновенно расплющивает любого непрошеного гостя. Но всё же убить его возможно.

Метод частично зависит от фракции, однако в любом случае жизненно необходимо иметь некий так называемый «дисэйбл» (паралич, окаменение и так далее), позволяющий лишить хранителя хода. Исключением могут похвастаться лишь люди и уж очень раскоченные эльфы. Но всё это не будет иметь никакого значения, если у вас нет

достаточного количества зелий, свитков, заклинаний. Тем или иным образом просто необходимо повесить броню всему отряду. Самый простой способ — это наворовать в ближайшей лавке банок, повышающих броню. Если они достаточно мощные и их достаточно количество, то шляпа в деле... или наоборот? Если же нет, то нужно действовать по приоритетам: вначале потчуем бронёй того, кто представляет собой «дисэйбл», затем тех, кто наносит побольше урона. И что немаловажно, главной звезде захвата обязательно нужно повесить меткость. Желательно до 100%. Сделать это можно опять же либо магией, либо зельями, либо артефактами, если речь идёт о герое.

Предположим, всё готово, войска похожи на перекаченных терминаторов, и сражение началось. Независимо от характеристик (за очень редким исключением), защитник столицы ударит первым, и этот момент — решающий. Если вы пережили этот удар, то всё отлично и шансы есть. Как только доходит дело до паралича или окаменения, один удар решает дальнейшую судьбу столицы. Но важно помнить, что если это компьютерный оппонент, то город будет забит под завязку низкоуровневыми юнитами, которых не стоит недооценивать, так как они могут довершить начатое и просто добить войска. Поэтому воинам противопоказано брать главную роль в представлении. Исключение — возможность пробиться во вторую линию.

Если паралич сработал, и вам удалось выжить, то повторять удары до победного. Нельзя забывать, что хранитель имеет 90% защиты, а это означает поглощение почти всего наносимого урона. К примеру, 350 единиц (допустимый максимум в игре) снимут защитнику около 40 здоровья. Поэтому здесь очень может помочь яд или ожог или любой другой эффект, наносящий периодический урон. Такие эффекты игнорируют броню.



Захват столицы — гарантированный уровень всему отряду

Если же всё идёт удачно: вы выжили, хранитель неподвижен и осталось его только забить до смерти, — то... поставьте автобой и сходите за чаем. На это уйдёт минут 5 — 10. Но самое главное — не включайте быстрый бой, так как из-за особенности реализации ваши воины отступят, если бой затянется на долгий срок. Алгоритму наплевать на показатели и возможности, его интересует наихудший исход битвы. К слову, в первой части это было реализовано ещё более забавно. Если бой слишком затягивался, то войска выходили из-под контроля игрока и самолично разворачивались в отступление.

Что даёт уничтожение столицы? Полное поражение фракции, все её ресурсы и, возможно, все изученные заклинания. Если кто-то из героев расы остался в жи-

вых, то он уходит из-под контроля игрока и переключается в режим берсерка — нападает на всё, что видит.

По сути, как только игрок сможет впервые захватить столицу, можно считать, что жестокое боевое крещение Disciples окончено, и вы стали настоящим Disciple'ером... Если такое слово вообще возможно употребить.

Что ж, несмотря на объём статьи, это очень краткое, но в меру подробное описание основных игровых моментов. Однако познавать Disciples вам предстоит ещё долго, равно как и привыкать к здешней механике. Но могу заверить наверняка — это того определённно стоит! И-и-и... Abyssus invocat!!!

Текст: Anonle