

ИНТЕРЕСНЫЙ ЖУРНАЛ

ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩИХСЯ ЛЮДЕЙ

Legión

#12(38)

декабрь 2008

www.jurnal.fantasyland.info



ККИ:КАК РАБОТАТЬ
В КЛАНЕ



WANTED
ФИЛЬМ VS КОММИКС



ДАЙ ФЕСТ II
ФЕСТИВАЛЬ ANIME В ОМСКЕ



РАССКАЗЫ ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСОВ
ОТ WWW.RPG-ZONE.RU И WWW.NEFORMAT.NET

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

КНИГИ

стр.3 - Новинки книжного рынка

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

стр.4 - Во имя терминатора, или история осады космоса

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

стр.6 - ККИ: Как работать в клане

КИНЕМАТОГРАФ

стр.13 - Календарь премьер

стр.14 - Мифы масскульта

стр.17 - Вольт

ANIME

стр.18 - Дай Фест-II - Итоги, или "Как оно прошло"

ПРОИЗВЕДЕНИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

стр.19 - О милый юноша, милая девушка, ангел отчаяния, влюблённые, друзья и прочие игрушки

стр.23 - Герои сказочных времен

Здравствуйте, многоуважаемые читатели журнала «Legion». Хотя я и перешел в почетное звание Главного редактора, уступив трудоемкое и почетное бремя выпускающего редактора Сергею Агафонову aka Mef, но традицию поздравлять всех с наступающим годом, нарушать я не намерен. Перед тем как перевернуть страницу времени и перейти в 2009 год, давайте посмотрим на итоги уходящего.



Несмотря на великие трудности, которые испытывает любое некоммерческое издание (во многом благодаря тому, что оно некоммерческое), дело начатое нами в далеком 2004 году живет. Оглядываясь назад, я вижу 4 года упорных трудов, которые не только вывели журнал на качественно новый уровень, но, банально, не позволили изданию закрыться. Хотелось бы поблагодарить многочисленных участников проекта, вкладывающих душу в процесс создания журнала, а также читателей, поддерживающих издание позитивными отзывами.

Итак, подведем итоги года: было выпущено 6 номеров, каждый лучше предыдущего. В нашем коллективе появились увлекающиеся новички, которые, как и наши постоянные авторы, рассказывают нам обо всем самом интересном в мире увлечений. В следующем году мы обязательно порадуем вас новыми проектами.

Как-то совершенно нелогично и незаметно я перешел к наступающему году. Значит, настало время чего-то вам пожелать. Друзья, желаю вам оставаться увлеченными людьми, которые днями могут проводить время на полигоне, или вести часами партию приключенцев, а, может, даже и раскрашивать солдатики. Не бросайте свое хобби, ведь это одна из тех тонких ниточек, которые связывают нас с детством и не позволяют полностью погрузиться в серость будней. А мы постараемся довести ваше хобби до общественности или рассказать о чем-то новом и интересном (смотря с какой стороны «баррикады»). Вы находитесь». Удачи!

Евгений Соколов aka GOR[ыныч]
главный редактор журнала «Legion»

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:

Новости компьютерных ролевых игр -
сайт www.crpgr.ru

Даты выхода книг и другие окологкижные новости
- сайт www.fantlab.ru

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия (свидетельство о регистрации ПИ №ФС7723022 от 21 сентября 2005 г.). Полное или частичное воспроизведение материалов допускается лишь с письменного разрешения главного редактора. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в данном издании, ссылка на «Legion» обязательна. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Хотите увидеть ваши работы в журнале?

Стать нашим автором? Пишите!!

mef@fantasyland.info или myworkpost@mail.ru

РЕДАКЦИЯ:

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР – Евгений Соколов aka GOR[ыныч]

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР – Сергей Агафонов aka Mef

КОРРЕКТОРЫ – Елена Каретина aka Алиса и Сергей Федорук

ДИЗАЙН ПОДЛОЖЕК И ВЕРСТКА – Сергей Агафонов aka Mef

РИСУНКИ ЛЕГИОНЕРОВ – Агафонов В.В



НОВИНКИ КНИЖНОГО РЫНКА ЯНВАРЬ 2009

ЭКСМО

Алексей Евтушенко «Солдаты вечности»

Дэвид Вебер «В руках врага»

Переиздание седьмого и восьмого романов цикла в одном томе.

Артур Кларк «Пески Марса»

Роман и авторский сборник рассказов.

К. Дж. Сэнсом «Темный огонь»

Тэд Уильямс «Город золотых теней»

Первый роман тетралогии «Иноземье».

Элизабет Хэйдон «Рапсодия: Дитя крови»

Переиздание. Первый роман цикла «Симфония веков».

Александр Громов «Шанс для динозавра»**Дмитрий Казаков «Рыцари королевы Ядвиги»****Олег Макушкин «Крылья и честь»****Роберт Сильверберг «Железная звезда»**

Первый том избранных рассказов. Второй выйдет ближе к осени.

Рэй Брэдбери «Темный карнавал»

Сборник мистических историй от Брэдбери. Расширенный вариант того тома, что был ранее издан в «Шедеврах мистики».

Элеонора Раткевич «Таэ Эккейр!»

Переиздание первого романа дилогии.

Людмила Астахова «Злое счастье»**Людмила Минич «Земля вечерних звезд»****Наталия Осояну «Первая печать»****Скотт Бэккер «Невропат»**

Выйдет в новой детективной серии.

**Олма Медиа Групп****Сергей Волков «Пастыри. Четвертый поход»**

Второй роман цикла

«Пастыри».

**Мир Книги****Андрей Буторин «По ту сторону чуда»**

Юмористическая фантастика. Продолжение приключений сыщика Брока, начавшихся в книге «Чудес не бывает».

Натали Реймс «Звонок из преисподней»

Остросюжетный мистический роман популярного европейского автора.

Марк Вернхем «Мертвые не молчат»

Остросюжетный мистический триллер английского автора в лучших традициях «Особого мнения» и «Бойцовского клуба».

**АСТ****Роберт Асприн «Новые МИФОнебылицы»**

Переиздание. Книга также будет издана в БМФ.

Дейв Дункан «Матерь лжи»

Вторая половина дилогии.

Лейн Робинс «Маледикт»**Лиза Си «Когти дракона»**

Мистический детектив.

**Крылов****Елизавета Дворецкая «Ясень и яблоня. Книга 1. Ярость Ночи»**

Первая половина седьмого романа цикла «Корабль во фьорде».

Елизавета Дворецкая «Огненный волк. Кн. 2. Князь волков»

Вторая половина первого романа цикла «Князь леса».

**Армада. Альфа-книга****Елена Самойлова. «Паутина судеб»****Максим Бражский. «Каэxon»****Наталия Беянина. «Твоя жена — ведьма: Стихи-альбом»****Андрей Имранов. «Судьба боится храбрых»****Андрей Беянин. «Жениться и обезвредить»**

продолжение цикла «Тайный сыск царя Гороха»

Сергей Ковалев. «Котт в сапогах. Конкистадор»**Арина Алисон. «Долг платежом красен»****Азбука + FANтастика****Стив Кокейн «Железная цепь»**

Второй роман цикла, продолжение «Странников и островитян».

Новая космическая опера

Вторая половина антологии «The Space Opera Renaissance». Первая выйдет позднее.

даты выхода могут быть изменены



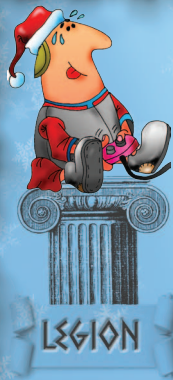
КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО

ANIME

РАССКАЗЫ

ВО ИМЯ ТЕРМИНАТОРА,
ИЛИ ИСТОРИЯ ОСАДЫ КОСМОСА
(Space Siege)

Жанр: action/RPG

Разработчик: Gas Powered Games

Издатель/Издатель и локализатор в России: SEGA/Софт Клаб

Минимальные системные требования: 2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Рекомендуемые системные требования: 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Запуская очередную компьютерную игру (или начиная смотреть фильм, или открывая книгу), ты, зачастую, поражаешься тому, что авторы абсолютно игнорируют всех своих предшественников. Если задуматься, то полезли бы герои, допустим, фильма «Чужие против Хищников» в непонятную пирамиду, где на стенах нанесены недвусмысленные изображения, будь у них за спиной просмотр одноименных фильмов? Понятно, что это все смешно и что, если бы так было, не было бы игр, книг, фильмов. Обиднее всего происходит, когда в игре (книге, фильме) авторы нагло используют сюжетные повороты и моменты, которые ты видел раньше. Вместо того чтобы создавать интересную атмосферу, такое заимствование убивает ее.

Анонс новой игры от Криса Тейлора «Space siege» был неожиданным. Казалось бы, Тейлор и сотоварищи вновь вернулись к корням стратегий, и браться за создание ролевых компьютерных игр не собирались, но все вышло иначе. Приставка «Siege» в названии откровенно намекала, что на выходе игроки получают «Dungeons Siege» с поправкой на фантастику. На деле все оказалось куда проще, но одновременно и сложнее.

Сожженная Земля v.2202

В конце 22 столетия человечество все-таки вышло в далекий космос. И, если бы оно читало классиков фантастики и смотрело старые фантастические фильмы, то оно бы знало, что в космосе их ждет инопланетный разум. Так же оно знало бы, что может быть два развития сценария. Либо их встретят с распростертыми объятиями и примут как равных (обычно это бывает очень редко). Либо примут, опять же с распростертыми объятиями, в которых и задушат всю человеческую цивилизацию. Случилось, как обычно бывает, именно второе. В космосе людям встретила раса керагов, которая с захода решила, что людей нужно уничтожить, а планету захватить. Люди оказались не готовы (в который раз?) к таким жестким, агрессивным действиям и не придумали ничего лучше, как погрузиться на огромные корабли и оставить нашу бедную планету на растерзание пришельцам. По странному стечению обстоятельств, массовый запуск транспортников состоялся одновременно с атакой керагов на Землю. Сквозь блокаду удалось прорваться лишь одному кораблю «Армстронгу», который и станет ареной похождения нашего героя. Естественно, даже при такой удаче, как прорыв сквозь ряды противника, не все пошло гладко. «Армстронг» взяли штурмом, и, на момент, когда Сет Уокер (наш герой) очнулся в отсеке анабиоза (который понятно был разграблен и уничтожен), все палубы корабля кишели злобными пришельцами, убивающими все, что движется. Цель понятна: найти уцелевших, уничтожить керагов и разобраться, что же делать дальше.

Action? RPG?

Позиционируясь, как action/RPG «Space siege» по сути своей не является ни тем, ни другим. Это становится ясно буквально через 30 минут игры. Для RPG у нее нет привычного инвентаря, опыта, огромного количества вываливающегося из монстров хлама. Нет даже системы диалогов, игрок лишь выслушивает заранее прописанные диалоги, которые, в теории, должны донести до него всю глубину межличностных отношений между героем и уцелевшими землянами. То есть, разработчики начисто лишили игрока возможности ассоциировать себя с главным героем. Для RPG это просто неприемлемо.

С выработанной годами, привычкой получать уровни и вдумчиво распределять набранный опыт по тоннам характеристик в «Space siege» тоже придется распрощаться. Да, мы также растем в уровнях и даже можем распределить пару-тройку очков между двумя ветками характеристик. Одна из них отвечает за боевые навыки, другая за науку. Кроме того, из убитых монстров вываливаются запчасти (из роботов еще понятно, но из органики-то как они могут валиться?), которые игрок может потратить на апгрейд своего оружия, робота Харви (то, чем



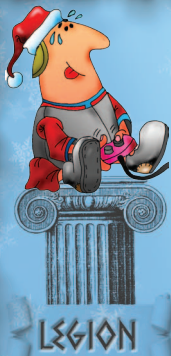
КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫНАСТОЛЬНЫЕ
ИГРЫ

КИНО

АНИМЕ

РАССКАЗЫ



гордятся разработчики, по сути, это банальный NPC) и на улучшение своей брони, а также некоторых характеристик. Вроде бы, привычные по любой RPG игре действия, но здесь они так не явны. Дилемма о том, между чем и чем поделить эти запчасти, не возникает никогда. Отдельно стоит сказать об оружии. Как обычно происходит в RPG, в том же Dungeons Siege. Игрок вырубает толпу монстров, одной

кнопкой собирает весь хлам и начинает сравнивать свой лут с тем, что он собрал. Здесь, как уже было сказано, собрать можно только запчасти. Оружие мы находим строго по сюжету. Обычно, это происходит так: Уокер входит в новый отсек, и ему говорят: «О! На этой палубе есть пулемет, я тебе поставлю метку на карте». Обычно, эта точка находится в районе цели миссии. Таким образом, разработчики, вероятно, реализовали побочные квесты. В итоге, волноваться о том, что можно пропустить какую-то мега-супер убойную пушку, не нужно. Найдете в любом случае.

Так же как и с оружием, обстоит дело и с кибернетическими имплантатами, на которых, по сути, и держится вся ролевая составляющая игры. По ходу игры мы найдем кибернетический ног, руку, кисть, глаз и даже мозг. Все это можно вмонтировать в себя и, тем самым, значительно улучшить свои характеристики. Например, ноги дадут возможность поднять пулемет, который игрок, будучи человеком, использовать не сможет. Однако, для любителей делать терминаторов нужно помнить, что, чем больше в персонаже имплантатов, тем ниже шкала «Человечность» и тем холоднее становятся отношения между главным героем и NPC. На этом собственно и зиждется нелинейность сюжета.

Что же касается второй составляющей – action, то тут все намного печальнее. Пытаясь вести активные боевые действия, понимаешь, что создатели начисто забыли, что они делают игру, где все бои завязаны на перестрелках. Однако само управление устроено по классической для фэнтези ролевке. Т.е. левая кнопка отвечает за передвижение, правая за стрельбу (функциональные кнопки отвечают за спецнавыки). Кроме того, есть еще стандартная раскладка WASD. Но! Вместо того, чтобы отвечать за привычный в шутерах стрейф, кнопки «А» и «D» отвечают за поворот камеры. Таким образом, перестрелка превращается в «противостояние». Игрок замирает на месте и начинает поливать все вокруг лазерным огнем. О маневре тут речь не идет, а аптечек всего четыре. Что помешало разработчикам реализовать нормальное управление осталось непонятным.

Серый космос

Про дизайн уровней и графику, в целом, можно сказать, что они выполнены на приемлемом уровне, хотя



по нынешним временам ничем не удивляют. Обескураживает, правда, однообразие уровней и цветовая гамма, но тут это можно списать на то, что действие происходит внутри космического корабля, хотя, исходя из сюжета, и то, что этот транспортник должен был стать новым домом, наполняемость отсеков можно было бы сделать и получше. Вместо этого во всех коридорах расставлены взрывоопасные контейнеры. Для чего? Просто, по нынешней моде, к игре прикручена реальная физика. Правда, создатели не учли материалы, из которых сделаны объекты. Вот и получается, что тяжелые контейнеры игрок двигает как картонные коробки, а баллоны с газом отпинывает ногами.

Что же до моделей персонажей, то они, увы, не отвечают последним тенденциям моды. Выполнены они, конечно, качественно, но почему-то двигаются как буратины и цепляются за углы.

Итог, к сожалению, неутешительный. Несмотря на интересную задумку с имплантатами, «Space Siege» не дотягивает до современных ролевых игр. Это скорее аркада, причем с неудобным управлением, чем попытка изобразить серьезную игру. Начиная от сюжетных поворотов, в которых искушенный игрок заметит заимствования не только из игры, но и фильмов, и, заканчивая реализацией, игра заслуживает внимания лишь в том случае, когда играть не во что, а старые хиты пройдены не одну сотню раз. В противном случае всегда есть куда больше вариантов, чем игра от Криса Тейлора.

Автор: Сергей 'Mef' Агафонов

КИНО



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

КИНО

ANIME

РАССКАЗЫ



ККИ: КАК РАБОТАТЬ В КЛАНЕ

Что такое клан?

Все карточные игры – в первую очередь явление социальное, основанное на взаимодействии между игроками. Тот же метагейм складывается из того, какими колодами на определённый момент все играют. Но метагейм – это проявление сопернического духа. Сегодня же мы поведём речь о кланах – сборищах соратников.

Играешь ли ты в

- World of Warcraft TCG,
 - Magic: the Gathering,
 - EVE: the Second Genesis,
 - Берсерк
 - или любую другую карточную коллекционную игру,
- тебе нужны соратники – наставники и ученики, те, с кем можно обсудить и потренироваться. Независимо от того,

- в какую карточную коллекционную игру ты играешь,
 - какие направленности колод и стратегии предпочитаешь,
- всегда действует одна прописная истина: **ты хорош настолько, насколько хороши твои противники.**

Играя со слабыми игроками, слабеешь. Играя с более сильным противником, учишься и развиваешься как игрок. Так что не надо бояться играть заранее проигрышные для себя партии; наоборот, надо стремиться к этому и пытаться выжать из них максимум для себя. Уже давно известно, что **лучше учишься на поражениях, нежели на победах.**

Итак, чтобы стать лучше, надо:

- играть с более сильными соперниками,
- практиковаться,
- практиковаться
- и практиковаться.

Это может осложниться, если

- в местных клубах турниры проходят достаточно редко,
- игроков не так уж и много,
- ты участвуешь в турнирах нечасто (например, по материальным причинам).

Первую и вторую проблемы помогут решить

- действия клубов
- и агитация любимой игры игроками.

Решение же третьей проблемы: **тренировочная группа** – несколько игроков, которые время от времени собираются вместе, обсуждают текущий метагейм и тестируют свои колоды. Для удобства назовём такую группу кланом. Но клан нужен, даже если у тебя насыщенная турнирная практика. Почему? Об этом ниже.

Так в чём же выгоды?

- Клан сам выбирает регулярность встреч (можно даже проводить внутриклановые турниры для поддержания сноровки). Чем чаще проводятся местные турниры, тем чаще надо проводить и внутриклановые тренировки.
- На встречах клана ты сам можешь выбрать себе соперника (выбирая, помни: чем он сильнее, тем лучше для тебя). Надо стремиться, чтобы в ваш клан шли наиболее сильные из местных игроков.
- Клан может обсуждать текущий метагейм и предугадывать, какие в нём светят изменения. Это поможет при составлении колод и при намётках стратегии на грядущие турниры.
- На встречах клана можно проводить своеобразный мозговой штурм, обсуждая отдельные карты (синглы), стратегии, комбинации, просто существующие и популярные колоды. Клан – это генератор идей.
- На встречах клана можно тестировать свои новые колоды против всех нынче популярных. И всё это до турнира, в неформальной обстановке, когда можно и подумать лишнюю минуту, и вслух проанализировать сложившуюся на столе ситуацию.
- Члены клана могут не только обмениваться или торговаться картами, но и просто делиться ими на один турнир (давать взаймы), а то и навсегда (дарить).

Крупница мудрости предков:

- Один в поле не воин.
- Одна голова – хорошо, а две – лучше.



КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО

ANIME

РАССКАЗЫ



Регулярность и частота встреч

Регулярность и частота – основные черты любого хорошего клана. Поэтому, не спешите разрастаться: вместо того, чтобы встречаться с толпой раз или два в месяц, куда лучше собираться, к примеру, вдвоём, но чаще и регулярнее.

Идеальная численность клана – от четырёх до шести человек. Но для начала хватит и двоих.

На самом деле и регулярность, и частота тренировочных встреч клана напрямую завязаны с тем, в какие дни и насколько часто у вас в местных клубах проводятся официальные турниры.

Регулярность надо планировать так, чтобы встречи попадали на дни между турнирами. Очень важно, чтобы тренировки проводились перед каждым турниром.

Благодаря регулярности вы сможете

- постоянно и своевременно реагировать на тренды – уклон или направления изменения местного метагейма – за обсуждением прошедших турниров и рассуждениями, что можно будет встретить на турнире грядущем;
- обсуждать действительно ещё живые колоды и комбинации;
- выявлять новые колоды, комбинации и стратегии, которые смогут сыграть на грядущем турнире,
- а также выявлять техи (недооценённые карты и другие аспекты игры, которые известны только “избранным”, и притом помогают победить).

Частота важна, ведь это

- практика, то есть набор игрового опыта,
- и обмен неустаревшей информацией и мнениями.

Дни проведения официальных турниров обычно попадают на уикенд – вечер пятницы, субботу или воскресенье. Советы, которые идут следом, исходят из этого:

- **Желательно собираться незадолго до турнира и чуть спустя после него.** Так вы будете обсуждать прошедший турнир по свежим следам и приходить на турнир грядущий, пока всё изученное и приобретённое на тренировках ещё не испарилось из памяти. Лучше всего собираться сразу после турнира, но такое часто сделать невозможно (обычно близкие начинают паниковать, когда ты отбираешь у них оба совместных с тобой выходных). Как вариант, можно собираться в понедельник или вторник. Перед турниром лучше собираться за день.
- **Лучше не пропускать тренировки.** И уж тем более не пропускать несколько тренировок к ряду. Так можно вообще потерять практическую сноровку и нить изменений в метагейме. Играя только на турнирах, в одиночку можно не заметить или не запомнить все популярные и сильные колоды. Кроме того, на турнирах соперников подбирает жребий. И поэтому, попав за слабый стол, можно просто потерять турнирный день и не вынести оттуда ничего полезного.
- **Начинать клан лучше всего вдвоём или втроём.** Так проще научиться организовывать встречи клана.
- **Если среди клана пока только игроки среднего уровня, пытайтесь привлечь игроков посильнее** – у них найдётся, чему поучиться. Начать приглашать лучше уже определившись с организацией тренировок. Если отношение приглашённых к тренировкам несерьёзное и необязательное, не держите их в клане – они ничего не дадут, а только попортят нервы. Если вы сами сосредоточитесь на тренировках, рано или поздно вы опередите таких игроков.

Помните:

- главное для клана – регулярность и частота встреч,
- главное для его участников – ответственный подход к ним.

Организационные вопросы

Решено собрать свой клан, известно, когда собираться... Теперь осталось определиться, где и как собираться. А такие вопросы с каждым новым в клане участником решать всё сложнее и сложнее.

Можно перенести тренировки в Интернет и снять таким образом оба вопроса. Для этого надо

- скачать соответствующие программные приложения,
- настроить их (скачав нужные плагины, базы карт) и уже можно тренироваться.

Программа такого рода бывают

- как универсальные (OCTGN, Magic Workstation),
- так и по определённой игре (Волшебники побережья наряду с настольной версией выпускают полноценную



КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО

АНИМЕ

РАССКАЗЫ



онлайнную версию своей игры M:tG).

Только надо учитывать, что неуниверсальные онлайнные версии вполне могут быть отдельным продуктом, за карты в котором опять придётся платить деньги.

Онлайнные тренировки хороши многим, а плохи одним, но перевешивающим всё остальное.

Итак, **онлайнные тренировки...**

- **Экономят усилия и время**, ведь нам не надо куда-то ехать: соратники, карты и колоды – всё рядом, на экране монитора. Кроме того, такие программы многое делают за нас: мы парой кликов мыши можем сменить колоду, одним кликом перемешать её, ещё одним – раздать себе стартовую руку. И не надо забывать, что программы вполне могут считать за нас урон, жизни и тому подобную циферь.
- **Экономят деньги** (как правило). Если мы всерьёз задумались над тренировками в онлайн, у нас наверняка уже есть подключение к сети Интернет. А значит, мы и так им пользуемся, потому эти деньги не в счёт. Экономим же мы за счёт того, что нам не нужны карты, которые можно пощупать – их заменят картинки на экране. Причём, это относится не только к настоящим картам, которые печатаются издателем игры, но и к их копиям (прокси –



самодельным картам).

- **Не дают живого взаимодействия.** И это чревато многим: мы не можем распознавать или использовать блеф в полной мере, ведь мы не видим оппонента воочию, не видим сигналов, которые подаёт его тело или глаза; мы не учимся тщательно перемешивать колоду; мы не чувствуем реального времени, которое тратится на партию... Поэтому новичкам, у которых таких навыков ещё нет, советую собираться вживую. Бывалые же игроки вполне могут остановиться на онлайнных тренировках.

Если решено встречаться вживую, надо отыскать удобное и ненапряжное для всех место.

С одной стороны, место заседаний должно быть доступно всем участникам клана. Так что, если кто-то обделён машиной или живёт дальше всех, нужно иметь это в виду.

С другой стороны, надо помнить о приватности. Местный клуб подойдёт для встреч на несколько часов, но присутствующим там игрокам не из клана рано или поздно тоже захочется поучаствовать. Так что в таком месте будет невозможно работать над чем-то сверхсекретным или планировать, как этих самых игроков обскакать на следующем турнире.

Можно облюбовать какое-либо кафе или кофейню, но тогда лучше время от времени что-нибудь заказывать. А ещё надо быть готовым, что придётся объясняться и доказывать, что играете вы не в азартную игру, а в обычную настольную. Летом можно собираться и в парке. Но это решение временное, потому лучше всего собираться у кого-то дома.

Как только решили, где собираться, надо решить, как. Часто можно встретить тренировочные группы, которые собираются изо дня в день, но при этом не понимают, чем же нужно на тренировках заниматься. В итоге те превращаются в обычные посиделки с картами. А ведь **главное в тренировках – результат.** Поэтому неплохая идея – заложить несколько основных правил. Например, можно тестировать только те колоды, которые после обсуждения с кланом кажутся конкурентоспособными. Тестирование можно превратить из рутины в веселье – главное, относиться к таким партиям не как к подготовке к чему-либо, а как к отдельной игре с другом, где главное не победа, а участие. Но всё же не стоит забывать, для чего всё это организовано – чтобы побеждать на турнирах. И потому, даже если твоя чумовая комбинация из шести карт время от времени работает, чем доставляет веселье, не стоит включать её в окончательный вариант турнирной колоды. Результатом тренировки

КНИГИ

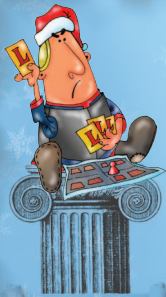
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО

АНИМЕ

РАССКАЗЫ



могут быть как выводы по метагейму, так и окончательный выбор колод для следующего турнира. Но **результат должен быть обязательно.**

Помня об этом надо задать определённое количество игр, после которых начинается обсуждение и принимаются решения и выводы. Череда неудач заставит смотреться даже лучшую колоду, как какой-то мусор. Поэтому стоит отыграть пять, а то и десять партий, прежде чем делать выводы. Вдруг всё дело в мимолётном присутствии фортуны или, наоборот, в полном отсутствии везения. Тестировать колоды и их вариации надо тщательно и усердно: для начала надо разделить всю серию экспериментов на серии репетиций (например, 3 эксперимента с тремя вариациями колоды по десять репетиционных партий в каждой). Так можно удостовериться и увериться, что и в дальнейшем всё пойдёт по задуманному. А также, что не упущено ни единой возможности.

Что тестировать?

Клан есть, распорядок и принципы тренировок понятны. Тогда остаётся решить, что тестировать: клану жизненно необходимо регулярно согласовывать перечни испытываемых колод – так называемый “кулак” (английский вариант – gauntlet).

В кулак входят:

- топовые колоды – обязательно,
 - популярные колоды – желательно,
 - и естественно свои собственные колоды.
- Составить хороший кулак – задача не из простых. На это влияет
- метагейм,
 - талант каждого участника к колодосоставительству,
 - их образы мышления,
 - стили игры
 - и опыт.

Порой это означает, что пока один работает в пот и кровь, другие – прохлаждаются. Поэтому стоит выдумать свою, подходящую вам схему составления кулака.

Вещь эта сугубо индивидуальная для каждого отдельно взятого коллектива, но существуют и общие принципы, которые надо держать в уме:

- **Атмосфера и гармония в клане прежде всего.** И конечно же важнее идеальной колоды. Если всё это будет, колоды в конце концов начнут рождаться. Не должно быть ни криков, ни личных оскорблений – только конструктивный обмен мнениями, рассуждения и здоровая дискуссия. **Уважайте друг друга.**
- **Очень важно количество колод в кулаке.** Можно оставить за каждым участником по две тестируемые колоды. Можно и больше, но лучше не надо. Это прибавит работы и распылит ваш взгляд, что может привести к неверным выводам и излишней усталости. **Не превращайте тренировки в чистое развлечение, но и не забывайте – вы не на работе!**
- **Редко, когда колод на клан приходится больше восьми.** Обычно это и не требуется. Поэтому, если в вашем клане участников больше, чем колод, не стоит выдумывать колоды, лишь бы были. Колоды в кулаке должны быть только взвешенные. Лишних участников можно занять теми же колодами. Это позволит либо быстрее, либо надёжнее получить выводы по колодам. **Не усложняйте, и будет счастье.**

График встреч

Я уже высказывался, что для любого клана очень важна регулярность и частота тренировочных встреч. Сегодня я подчёркиваю это ещё раз: не хватает быть умелым игроком или колодосоставителем, недостаточно правильно составлять тренировочные кулаки, если при этом вы встречаетесь редко и когда придётся. Поэтому надо задуматься над графиком встреч...

Напомню, что **идеально встречаться:**

- **перед самым турниром** – так вы придёте на турнир с ещё невыветрившимися результатами тренировки и обсуждений,
 - **и сразу после турнира** – так вы будете высказывать мнение и вести споры по свежим следам событий, произошедших во время турнира, и не успеете позабыть возникшие там вопросы или идеи.
- Необязательно собираться за несколько часов до или несколько часов после; можно через день или два, но желательно не более. К этому надо стремиться, но...

Карточные коллекционные игры, как увлечение, объединяет людей разного возраста, образа жизни, занятости, и потому не удивлюсь, если и вы не избежите самой распространённой для всех кланов проблемы: у каждого из вас будут свои определённые на неделе свободные для встреч дни, часто не совпадающие с такими днями других. И чем больше в клане участников, тем более остро эта проблема стоит. Поэтому...

Очень важно ещё в самом начале оценить, обсудить и пока осторожно **утвердить график тренировок.** Причём график должен быть таким, **чтобы каждый из вас смог посещать за неделю хотя бы одну из намеченных встреч.**





- Уверен, что посидев и подумав, можно найти на каждой неделе хотя бы по четыре часа, в которые на встрече смогут присутствовать все.
- Как и уверен в том, что кому-то из вас придётся поступиться своим личным расписанием ради коллектива.

Не буду отрицать, что все мы – люди занятые, потому решить, кому же пойти на поводу у клана, бывает нелегко. Попробую предложить простой и достаточно неёмкий метод, который позволит разрешить этот вопрос бесконфликтно.

Приведу самый простой пример.

Больше всего времени пожирает семья, работа и учёба. За наличие любого из перечисленных пунктов можно



смело приписывать себе 1 балл. У кого после подсчётов оказалось меньше всего баллов, тому и жертвовать своим укладом жизни.

Просто? Думаю, да. Но я привёл самую распространённую ситуацию. Потому учтите, что тот же школьник может посещать ещё несколько спортивных секций и кружков, художественную школу помимо обычной средней, а также какие-либо курсы. Всё это – такие же тренировки, и к ним должно быть такое же ответственное отношение. А также не забывайте, что одно дело – жена, и совершенно другое – жена с ребёнком, а то и двумя. Ну а если те ещё и дошкольного возраста – тушите свет. За каждое такое обстоятельство вполне можно приписать ещё балл. Но...

Не стоит слишком увлекаться. Если выбранный день устраивает всех кроме одного, не надо что-то высчитывать

и уж тем более подстраиваться под него. Как известно, **семеро одного не ждут.**

Если ответственность за встречи клана не распределится равномерно по всем участникам, рано или поздно не избежать конфликтной ситуации и взаимных обид. А это может перечеркнуть всё, что было наработано кланом. Держите это в уме наравне с тем, что **постоянные тренировки – это фундамент для прочного клана.** Благодаря этому все участники смогут развиваться более или менее одинаковыми темпами, причём в дружественной комфортной атмосфере. В свою очередь это будет подстёгивать каждого участника стремиться посещать по возможности каждую тренировку.

И возьмите за привычку время от времени пересматривать график, ведь жизнь любого из нас не стоит на месте, меняется и уклад...

Так зачем же нужен клан?

Отмечу, что

- **ответственный подход к тренировкам – залог успешного клана,**
- **регулярно посещать тренировки всё одно, что выказывать своё уважение клану и его участникам.**

Если лично вам это не нужно, не мучайте ни себя, ни других. Если вы не можете выбрать между тренировками и какими-то другими делами, задумайтесь: а нужно ли это лично вам? Но если нужно, не жертвуйте больше, чем остальные участники клана – чем вы хуже?

Клан – дело общее, а значит, без общения не обойтись. **Любой клан живёт,**

- **пока есть взаимодействие между его участниками**
- **и пока это взаимодействие плодотворно и полезно для каждого из них.**

Можно поверхностно судить, что смысл любого клана – собираться,

- чтобы разыгрывать столько партий, сколько возможно,
- тестировать колоды
- и выявлять лучшие из них.

На самом деле **смысл клана во взаимодействии.** Это

- **и взаимовыручка,**
- **и взаимоподдержка,**
- **и взаимопонимание,**
- **и взаимный обмен мнениями, суждениями и результатами тестирования.**

То же, что перечислено чуть выше – это не более, чем результат взаимодействия.

- **Взаимовыручка** в основном заключается в обмене картами.
- Но также часто практикуется одалживать нужные для колоды карты просто так, к примеру, займы на один турнир.
- Если игрок новичок не только в клане, но и в игре, ему вполне можно подарить частые карты, которых у всех уже предостаточно – хоть соли.

Взаимоподдержку можно проявлять как вне турнира, так и во время его.

- Вне турнира это помощь более сильному игроку отточить его колоду.
- Или моральная поддержка расклеивающегося игрока.

На турнире взаимоподдержка может проявляться по-разному. Если случай свёл вас за одним столом, можно:

- попытаться обоим выйти в топ; этому может помочь точный расчёт, кому и сколько баллов надо, и как от этого





надо плясать;

- пропихнуть своего соратника, проиграв тому и положив ещё очки в его копилку, когда заведомо известно, что тебе самому уже ничего не светит.

Перебирать кулак колод можно и в гордом одиночестве, когда оба игрока одно лицо – ты сам. Результат будет, но он не сравнится с тем, чего можно достичь вместе с кем-то. Прелесть любого массового тестирования в мозговом штурме. Помним: одна голова – хорошо, а две – лучше.

Можно даже спросить себя, что лучше:

- тестировать колоду в одиночку,

- с напарником

- или с напарником и “зеваками”?

И ещё один вопрос. Что лучше:

- молча запоминать свои ошибки, следить, чем и как играет оппонент, судить, насколько хорошо твоя колода смотрится против колоды противника, как она себя ведёт

- или делать то же самое, но обсуждая всё происходящее во время партии или после со всеми окружающими, включая оппонента?

Вот что отличает клановую тренировку от турнира:

- **Игроки в клане играют не против друга, а только за.** Против друг друга играют колоды. При этом выявляя силы и слабости испытуемых колод, а также наставляют друг друга на путь исправления игровых ошибок.

- **За ходом партии следят все, не только играющие.** Либо, все разбиваются на пары и играют одинаковые партии – одни и те же колоды с одной стороны против одинаковых колод с другой (что-то вроде стенки на стенку). Таким образом обеспечивается сбор множества выводов и суждений, которые затем тщательно рассматриваются и обсуждаются. Разные точки зрения и углы обзора, которые возникают из-за различий в мышлении, тут только на руку всему клану.

- **Обстановка на тренировке не соревновательная, а дружеская** – тут не будут умалчивать твои промахи.

Именно в этом и состоит преимущество, которым надо пользоваться. Это и есть взаимный обмен...

Чтобы тренировки были более плодотворными, надо ещё до встречи обсудить,

- **какие колоды и против какого кулака надо проверить,**

- **какие карты, комбинации и техи опробовать,**

- и тому подобное.

Кроме того, надо

- **заранее утвердить цели и ожидаемые от тренировки результаты.**

Тогда сэкономятся время тренировки и возникнут

сосредоточенные усилия по достижению результатов,

- **и обеспечить, чтобы все разговаривали на одном языке:** новичков клана надо познакомить с игровым жаргоном, используемым в клане, ещё до тренировки; это обеспечит понимание во время рассуждений и обсуждений, а значит, не даст тренировке обернуться бесполезным и безрезультатным времяпровождением, пустой тратой времени.

Во всём этом и состоит **взаимопонимание**.

Усиленное общение и организация во время и вне тренировок позволят клану приспосабливаться к экстремальных ситуациям. Если во время тренировки случится что-то непредвиденное, но очень важное, сложится нетипичная ситуация, вы сможете путём тщательной проработки и обсуждения плавно перепланировать ход будущих тренировок. Но лучше возможные изменения хода и состава тренировок тщательно обсуждать заранее, до их принятия и уж конечно до применения в последующих тренировках, потому что на самих тренировках вы уже не должны заботиться об этом и терять драгоценное время. Всё время тренировок надо посвящать практике – игре в карты – и выводам.

Общайтесь и взаимодействуйте!



Автор: Александр Булгаков, для cg.ohobby.ru

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ



НАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ



КИНО

АНИМЕ

РАССКАЗЫ

HOTDICE

ИЩИТЕ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПОДАРОК? НАЙДЁТЕ У НАС!!

- * Настольные игры
- * Коллекционные карточные игры
- * Миниатюры
- * Аксессуары
- * Ролевые аксессуары



Первая в мире коллекционная карточная игра. Изобретена американским математиком Ричардом Гарфилдом (Richard Garfield) в 1991 году. Все издаваемые карты Magic объединены общим сюжетом. В основе изданий Magic с 1995 по 2002 год лежал цикл литературных произведений в жанре фэнтези. Эти книги повествуют о событиях в мире Доминарии, населенном людьми, ангелами...

ГЛАВНАЯ РЕГИСТР. О НАС
MAGIC
The Gathering

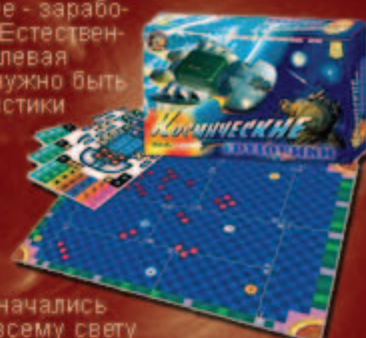
HOT DICE

WWW.HOTDICE.RU

На игровом поле изображена карта Древней Руси. Каждый игрок представляет княжескую фамилию, претендующую на роль правящей династии. Передвигая свои фишки по городам-княжествам и используя их ресурсы, игроки должны подчинить себе Московское княжество и удержать его до окончания игры.



Очень жизненная игра, цель ее - заработать как можно больше денег. Естественно - рискуя, трудясь и преодолевая внешние неурядицы. Здесь нужно быть стратегом, чтобы доставить груз, улучшая характеристики своей "тачки", минуя космических пиратов и уничтожая их базы. Любителей экстремальных приключений подстегнет то, что появление пиратов невозможно спрогнозировать. Игра имеет три уровня сложности.



Тридцатые годы XX века... Отгремела Первая Мировая война - начались войны разведок. Тысячи ученых по всему свету создавали новое сверхсовременное оружие - "прыгающие" танки, дирижабли-бомбардировщики, гигантские подводные лодки, в то время как сотни отборных шпионов выкрадывали секреты по всему миру. Возьми под свое руководство разведывательную сеть одного из крупнейших государств: Англии, Германии, Франции и СССР. Приведи свою страну к победе!

Базовая колода выпуска "ВТОРЖЕНИЕ. Операция "Барбаросса" 1941 г." существует в 4 различных видах.

- * «Красная армия. 8-й механизированный корпус»
- * «Красная армия. Линия Сталина»
- * «Немецкая армия. 7-я танковая дивизия»
- * «Немецкая армия. 20-я панцергренадерская дивизия»

Каждая колода содержит по 60 карт (из них 2 редкие карты, 26 карт ресурсов) + 1 Карта дивизии и правила игры.



ВСЁ ЭТО И МНОГОЕ ДРУГОЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ В НАШЕМ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ

WWW.HOTDICE.RU

ВАРГЕЙМОВ, НАСТОЛЬНЫХ ИГР И РОЛЕВОЙ АТТРИБУТИКИ

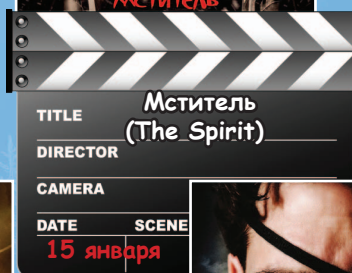
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Online-консультант: 124683544
E-mail: rpgshop@nm.ru



ДИЗАЙН
E-FLY.INFO



КАЛЕНДАРЬ ПРЕМЬЕР
ЯНВАРЬ 2009

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО



АНИМЕ

РАССКАЗЫ



МИФЫ МАССКУЛЬТА

К массовой культуре нельзя относиться равнодушно – слишком большое влияние она оказывает на нас. Её нужно презирать за стереотипность, безыдейность, продажность. Её нужно любить за то, что порой она производит настоящие шедевры. Ни в коем случае нельзя доверять ей – нас поминутно обманывают, но и чрезмерный скепсис попросту глуп – так мы обманываем сами себя. Мы попробуем развеять некоторые мифы, которые создал масскульт и наши собственные заблуждения относительно этого явления.



БЕКМамБЕТОВ VS МИЛЛАР

Выход фильма «Особо опасен» можно назвать событием для российского кинематографа. Тимур Бекмамбетов как-никак, но первый русский режиссер, снявший кинокомикс в Голливуде. Фильм собрал неплохую кассу, завоевал благожелательность критиков и даже был номинирован на премию Teen Choice Awards.

На этом история «Особо опасного» не закончилась. Окрыленные успехом продюсеры задумали продолжение, шведская студия GRIN ведет разработку игры, а у нас в России наконец-то вышел первоисточник фильма, графическая новелла Марка Миллара. Книгу издали качественно: хороший перевод, отличная полиграфия, дополнительные материалы. Правда, фамилию автора на обложке написали с ошибкой. Наверно, торопились. Как

говорится: «Куй железо, пока горячо».

Одно но: фильм и новелла – два отдельных произведения. И дело не в разном визуальном восприятии, а в совершенно различной сюжетной и идейной нагрузке. Чем же отличается «Особо опасный» Бекмамбетова от «Особо опасного» Миллара?

СЮЖЕТ:

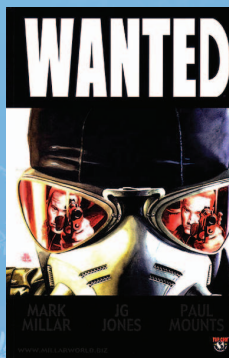
«Жизнь Уэсли Гибсона – безмолвный вопль отчаянья. Бесперспективная работа отупляет его, подруга изменяет ему, мнительность заставляет находить у себя все известные науке болезни – от простуды до рака. Мир Уэсли уныл и беспросветен».

Но однажды все меняется. Уэсли узнает, что его отец (которого он считал давно умершим) – знаменитый киллер из тайной организации «Братство ткачей», был предательски убит. Теперь Уэсли должен занять его место. Так происходит превращение офисного клерка в безжалостного убийцу на службе правосудия.

«Убить одного, чтобы спасти тысячи», – таков кодекс

Братства. Они не выбирают цели. Их лидер Слоан расшифровывает двоичный код на ткани, которую тклет Станок Судьбы, узнавая имена людей, смерть которых нужна для сохранения мирового равновесия. Благороднейшие идеи. Но почему Кросс, убийца Гибсона-старшего, предал братство и хочет уничтожить его?

Тасуем карты. Слоан начинает указывать на жертв, выгодных ему. Он дает задание уже довольно опытному Уэсли убить Кросса. И ему это почти удается. Гибсон загоняет Кросса в ловушку и узнает, что на самом деле Кросс его отец, что Станок Судьбы выдал имена почти всех членов Братства и теперь они должны умереть. Массакр. Все мертвы, кроме главгероя. To be continued...



Но однажды все меняется. Уэсли вступает в тайное общество суперзлодеев, которое управляет планетой, оставаясь в тени. Но где же супергерои? А их нет. В 1986 году объединившиеся злодеи уничтожили всех героев. Они даже перекроили реальность, стерев у людей все воспоминания о своих антагонистах.

Идя по стопам своего отца – Киллера, убитого неизвестным, Уэсли убивает своих бывших

друзей и просто случайных прохожих, насилует поп-див, делает что вздумается – семья прикроет. А если надоест, можно отправиться в другое измерение вышибать мозги гребаным супергероям.

Правда, не все так идеалистично в злодейском мире. Риктус – глава австралийской семьи давно желает выйти из подполья. Но Совет Пяти из года в год отвергает его предложение. Риктус решается устранить своих главных противников в лице профессора Соломона Зельцера и его помощников. Он убивает почти всех, но Уэсли ему не по зубам и именно он всадит нож в грудь этому ублюдку. В этот момент на сцену выходит отец Уэсли. На самом деле его не убили. Он просто хотел сделать из своего сына настоящего мужчину. А теперь Киллер должен умереть от руки нового Киллера. The End.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЯЩИЕ
ТИПЫ

КИНО



АНИМЕ

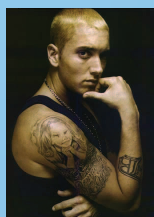
РАССКАЗЫ



ПЕРСОНАЖИ:



Уэсли Гибсон (Джеймс Макэвой): Обычный человек, ставший орудием судьбы. Он изменился, чтобы сделать мир лучше. Но нужны ли эти перемены Уэсли? И нужен ли он миру?



Киллер: Уэсли Гибсон достоин славы своего отца. Именно он подавил переворот Риктуса, утопив его в крови австралийской семьи. Он лучший,

потому что он лучше всех умеет убивать. А что еще нужно в этом мире?

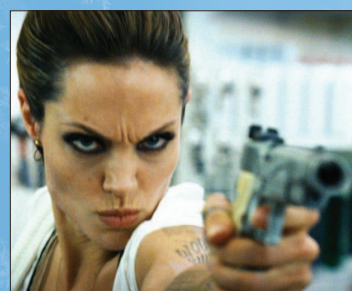
Киллер позаимствовал свою внешность у рэпера Эминема.

Кросс (Томас Кречманн): Он предал Братство, потому что Слоан нарушил правила. Кросс великолепный снайпер, но он знает, чем хороша обычная жизнь и поэтому пытается оградить Уэсли от Братства.



Первый киллер: Он был так повернут на своей крутости, что когда понял, что стареет, решил умереть от руки своего сына.

Гибсон-старший носит лицо Томми Ли Джонса.



Фокс (Анджелина Джоли): В детстве она пережила большой шок. На ее глазах подосланный убийца сжег ее отца, работавшего судьей. Вступив в Братство, она узнала, что этого могло не случиться, если бы кто-то



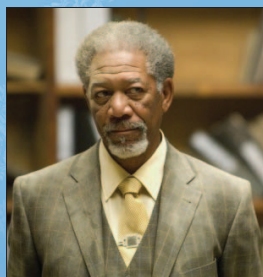
Фокс: Фокс выросла в трущобах. У нее есть три страсти: деньги, секс и власть. Она была любовницей

и помощницей первого киллера, а потом предложила свои услуги Уэсли.

Прототипом Фокс послужила Холи Берри.

вовремя нажал на курок.

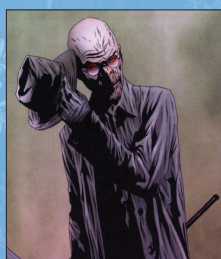
Слоан (Морган Фримен): Слоан возглавляет Братство. Именно он указывает на цели. Правда, когда целью стал он, платок с шифром благополучно испарился. Слоан - пример того, как под тяжестью жизненных обстоятельств меняются интересы человека.



Профессор Зельцер: Настоящий злой гений. Беспринципный, алчный и в тоже время страстно любящий науку и молоденьких девушек старикан. Он понимает, как суперзлодеям получить еще больше власти, но «насилие ради насилия» - не его метод.



Экстерминатор (Константин Хабенский): «Это водка?» «Да». «Ты русский?» «Да». Экстерминатор — это русский любитель крыс и повзрывать ... крыс. Умирает от одной пули в плечо.

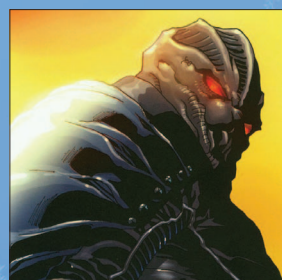


Мистер Риктус: Риктус был прилежным христианином но, пережив клиническую смерть, он понял, что никакого рая нет и в помине. Есть только этот поганый мир, который должен тебя запомнить, и эта поганая жизнь, которую нужно использовать по максимуму. Любой ценой!

Мясник (Дато Бахтадзе): Виртуоз холодного оружия. Для него нож - не просто острый кусок металла, а продолжение руки. Выглядит Мясник как самый настоящий мясник.



Соска: Инопланетный паразит, существующий в симбиозе с организмом-хозяином. Для поддержания жизненных сил он вынужден питаться энергией других людей. А если человек обладает суперспособностями, то Соска высасывает и их.



КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЯЩИЕ
ТИПЫ

КИНО



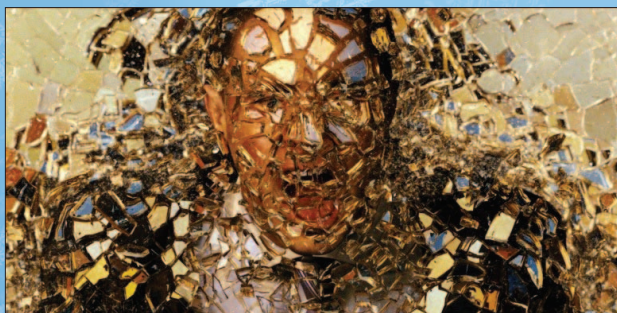
АНИМЕ

РАССКАЗЫ



Суть претензий: смотря в огромные сюжетные дыры, недоумеваешь. Какой разумный человек мог такое придумать? Станок Судьбы, который выдает имена целей. Это очень похоже на треш. Дорогой треш с русским колоритом. Или видеоклип, в котором дешевые декорации сочетаются с бессмысленными диалогами. Лучше бы Бекмамбетов снял еще один Дозор!

Спецэффекты, от которых все ахают, напоминают игру Madman (кто знает, тот недовольно поморщился).



Актеры играют, так как будто хотят угробить свою карьеру. Ничем не прикрытое морализаторство бьет фонтаном хлеще, чем кровь из простреленных башен. Конечно, фильм смотреть можно — он довольно зрелищный, но поводов разочароваться в нем более чем предостаточно.



Положительные моменты: в фильме присутствует несколько интересных идей.

Во-первых, мораль. Теглайн фильма: «Выбери свою судьбу». Подобные реверансы мы уже много раз видели. Куда интереснее показана проблема правосудия. Братство борется с преступниками, но преступными же методами. В итоге сама судьба определяет, что миру такие судьи не нужны. Такое отношение к самосуду очень редко для жанра. Обычно самопровозглашенные борцы за справедливость и прочие мстители воспринимаются как персонажи положительные.

Во-вторых, визуальная часть. Закручивание пуль, выстрелы на огромное расстояние — все это выглядит довольно забавно и свежо.

Ознакомившись с новеллой Миллара, остаешься в некотором замешательстве. Зачем такой богатый стилевой материал заменили пустяковым попури культовых блокбастеров? «Особо опасен» изначально позиционировался как ответ Человеку-пауку, где обычный человек, получая силу, становится злодеем. Социальная сатира и пародия на комиксы видна невооруженным глазом. Но Бекмамбетов снимал не экранизацию, а фильм по мотивам. Получился у него обычный боевичок. Посмотрел и забыл. Такова была продюсерская задача!

Выход фильма моментально лишил его первоисточник возможности обзавестись достойной экранизацией. Но печальней всего то, что этой осенью Марк Миллар прекратил работу над новеллой, поскольку потерял к ней интерес. Не странно ли? Зато выйдет «Особо опасен 2», состряпанный из неиспользованного материала книги.

Причины восхищения: чтение новеллы происходит в три этапа. Сначала просто любуешься артом, отдавая должное художникам Дж. Дж. Джонсону и Полу Маунтсу. Потом смакуешь отдельные детали и многочисленные аллюзии, удивляясь находчивости автора. А потом ужасаешься, наконец-то поняв главную идею произведения. Она не мега-философична, но выглядит как открытие. Потому что нам не говорят ее в лоб, а лишь рисуют. Сочными мазками показывают, что не существует большого и малого зла. Или существует? Становится ли одно зло добром, если оно спасает нас от другого зла, еще большего?

Также, прочитав книгу, задумываешься, должен ли



ты стремиться к власти? «...Никому не измерить мою ненависть к чистому взгляду беззубых амёб», — поется в песне Пилота. И ты вроде бы тоже ненавидишь этих амёб.

Очень противоречиво...

Отрицательные стороны: количество нецензурной ругани и жестокости на страницу текста просто зашкаливает. К сожалению, индустрия комиксов у нас не развита, поэтому читателя об этом не предупреждают. На Западе подобные издания продаются в целлофановых упаковках с указанием возрастных ограничений. У нас их можно найти в отделе литературы для детей. А ведь многие подростки могут купиться на красивую обложку с раскрученным брендом.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО



АНИМЕ

РАССКАЗЫ



ВОЛЬТ

(Bolt)

США, 2008

Жанр: анимация

Режиссер: Байрон Ховард, Крис Уильямс

Сценарий: Дэн Фогельман, Крис Уильямс

Роли озвучивали: Джон Траволта, Майли Сайрус,
Сьюзи Эссман и др.

Премьера в России: 27 ноября 2008



Собака друг человека. Это символ преданности, послушания, самопожертвования ради хозяина. В общем, идеальное животное на роль друга. Может быть, поэтому, собаки становятся не только главными героями фильмов («К-9», «Тернер и Хуч» и многие другие), но и выступают на одной сцене с супергероями (в сериях комиксов о Бэтмене и Супермене, плечом к ноге с главными героями действовали псы).

В новом мультике от студии Walt Disney на главную роль взяли, конечно же, пса. А чтобы зритель окончательно влюбился в него, это не взрослый пес, а щенок. Вольт, так зовут нашего героя, не просто пес. Он верный помощник девочки Пенни, которая борется с коварным злодеем Калико. Для этого папа Пенни немного... доработал песика. На выходе получился симпатичный щенок, который одним взглядом уничтожает оружие в руках злодеев, далеко и высоко прыгает, быстро бежит, ну а про суперлай мы корректно умолчим, потому что это вообще аналог локального Армагеддона. И все бы ничего, но дело в том, что все это происходит на съемочной площадке игрового телесериала. И Вольт,

супер-пес только на экране, хотя сам он твердо верит в обратное. И вот в одной из серий Пенни похищает главного злодея. Что делать Вольту? Конечно же, рваться спасать свою хозяйку. Но режиссер кричит «Снято!», и Вольта сажают в клетку. Однако, веря в свои суперспособности, он бежит. И волею случая оказывается за много миль от родной студии и любимой хозяйки.

Как нетрудно догадаться, с этого момента начинается классический сюжет под названием «Верный пес (кот, слон, черепаха) возвращается домой». Как и положено, главный герой не может справиться со своей миссией один, и он встречает помощников. Некоторые, как кошка, по имени Варешка, по началу не очень довольны соседством щенка, верящего в свои суперспособности. Другие, как безумный хомяк Рино, твердо убеждены, что необходимо помочь своему кумиру разрушить цитадель зла и спасти Пенни. Но оба они навсегда останутся верными друзьями Вольту.

Стандартный сюжет, может спасти только хороший сценарий с хорошо прописанными героями и диалогами. К счастью, в «Вольте» это все на месте. Вовремя сказанная шутка, вовремя показанная сцена, выбивающая слезу, вовремя пафосные речи о дружбе и долге. Все здесь на месте. И ты совершенно не замечаешь, как время летит в кинотеатре. Минусом, наверное, может служить только выбор актера, озвучивающего Вольта. В оригинале за него говорит Траволта, причем делает это именно голосом подростка, и ты веришь, что это щенок. У нас с экрана хрипит Вдовиченко, и тут уже верить в щенка сложнее. Зато Варешка у нас получилась много лучше, да и Рино в исполнении Леонида Бараца кривляется знатно. Вообще, с отечественным переводом «Вольта» получилась очень странная история. Это один из немногих фильмов, чей рекламный ролик по-русски озвучен лучше, чем финальная версия. Ну, и вольностей в переводе все-таки пока многовато. Однако, несмотря на огрехи перевода и выбор главного актера, мультфильм смотреть можно.

Кроме будней съемочной площадки, где жажда денег и славы перекрывает чувства взаимопонимания, в фильме показаны главные ценности: дружба, любовь, преданность. Это кино о переосмыслении происходящего вокруг, о взрослении. В общем, обо всех темах, которые нужно знать маленькому зрителю. А уж, если еще все это снабжено смешными шутками и забавными ситуациями, то успех очевиден. Хорошее семейное кино.

К просмотру рекомендовано.

Автор: Сергей 'Mef'
Агафонов



КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО



АНИМЕ

РАССКАЗЫ



ДАЙ-ФЕСТ II ИТОГИ, ИЛИ “КАК ОНО ПРОШЛО”

В сентябре этого года в сибирском городе Омске прошел второй ежегодный фестиваль современной японской культуры. Участников было для молодого фестиваля много. Восемь музыкальных коллективов и семь десятков косплееров, большая часть из которых была задействована в семи сценках. Для сравнения - в прошлом году было шесть музыкальных групп, 26 косплееров и всего одна сценка. Более того, в этом году рок-концерт был значительно насыщен японскими песнями. Anna Tsuchiya, The Pillows, Maximum The Horomone, Asian Kung-Fu Generation, YUI, Typhoon24, Meister, Last Alliance - это ещё не все имена, на чьи песни прозвучали каверы в исполнении наших групп.

Группа “1/4 грамма” сделала не просто каверы, а полностью переделанные под свой стиль песни из BECK, и это выглядело свежо и незаурядно. “Post Kambridge” изо всех сил выдавали “ТЕХ БООООООО!!!” и “Zetsubou Billy”, на что зал радостно орал, едва не вылезая на сцену (первые ряды, по крайней мере).

“Fjord8” особенно порадовали красивыми песнями акапелла и “Shine” из Хеллсинга. Группа “Фрагменты Трейси” вовремя придумали спрятаться за киноэкраном, и их треки с двумя синтезаторами и гитарой удачно украсились импровизированным «театром теней».

Косплееры поставили сценки по «D.Gray-Man», «AirGear», «Hellsing», «xxxHolic» и незабвенным «Bleach» и «Naruto». Несмотря на удручающую неопытность косплееров, скучных сценок не было вовсе, все смотрелось на довольно высоком уровне. Вторая сценка по «Bleach» вообще может быть примером на то, как нужно делать фонограммы, это была идеальная фонограмма. Чёткий и ровный голос рассказчика, записанный на студии, каждое слово слышно, никаких шумов, никаких невнятиостей.



D.Gray-Man - это было вообще фантасмагоричное нечто, и интересное даже для людей, не смотревших исходник. Не просто бред, не просто стёб, не просто пародии, а всё это с целостным сюжетом и отыгрышем образов! «AirGear», хоть и переволновались частично, но достойно откатали по сцене, в том числе и на трёхколёсном велосипеде.

Было целое одно караоке-выступление джейроkers из Новосибирска. Причём справились и без репетиции - молодцы.

Разумеется, недостатки были, и немало. Оба дня задерживали начало. Дефиле толкового не получилось, так как на инструктаж косплееров времени совершенно не хватило. Но на следующий год организаторы обещают сократить число костюмов, попадающих на дефиле, и придумать что-то особенное.

Завершающим аккордом был финальный танец. Хотя репетировать начинали почти за месяц, участники умудрялись регулярно пропускать репетиции, забывать движения, путали руки, и вообще не все чувствовали ритм. Но танец удался, публика такого ещё не видела.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫНАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО



АНИМЕ



РАССКАЗЫ



О МИЛЫЙ ЮНОША, МИЛАЯ ДЕВУШКА, АНГЕЛ ОТЧАЯНИЯ, ВЛЮБЛЁННЫЕ, ДРУЗЬЯ И ПРОЧИЕ ИГРУШКИ*

Рассказ занял первое место в литературном конкурсе «Пролет Фантазии», прошедшем на портале www.Rpg-zone.ru

Он любит музыку и шахматы, прибой и ветер. В глазах его отражается блеск луны, когда он смотрит на человека, идущего в пространстве тьмы и нескончаемого крика. Лево́й рукой человек ведёт за руку ребёнка – девочку лет пяти; в правой держит железное орудие убийства. Он считает шаги, отслеживает последовательность действий. Блеск луны в его глазах гаснет, когда человек останавливается, прислушиваясь к нескончаемому крику, нотой боли тянущемуся из тьмы. Затем человек делает ещё несколько шагов вперёд и восклицает: Кертис! Кертис! – эхо гулко разносится во тьме.

Он выступает из тени, из-за грани пространства, и смотрит на человека и маленькую девочку, насвистывая скорбную элегию. Про себя он расставляет фигурки на доске, отслеживает последовательность действий – белые, чёрные, шаги и движения, ходы и комбинации. Человек замечает его, левой рукой отодвигает девочку за спину, правой поднимает железное орудие убийства.

– Кертис! – говорит он, – Я Шэндал Кест, и я пришёл убить тебя.

Он отвечает, не оборачиваясь, на секунду прервав свою воображаемую шахматную партию:

– Ты немного опоздал, Шэндал Кест, некроник Кертис уже мёртв.

– Кто же ты тогда? – спрашивает Шэндал, удостоверившись, что перед ним и впрямь не тот, кого он искал с очевидной целью.

– Если хочешь, можешь называть меня Моррис, – равнодушно говорит он. Он в затруднении – в очередной раз его партия подошла к ничьей. В игре с самим собой у него всегда получалась ничья, а больше играть было не с кем. – Я пришёл за некроником Кертисом, потому что наступил его час.

– Долгие годы я мечтал о мести, – говорит Шэндал, кусая губы, – ибо Кертис был виновником смерти моего мира. И теперь я опоздал.

– Какая разница? – пожимает плечами Моррис, смешивая фигурки. Шахматная доска его сознания чиста, как прежде. – В любом случае, он мёртв.

– Надеюсь, он попадёт в ад, – говорит Шэндал. – Это было бы логично, учитывая злодеяния, что он совершил.

– Боюсь, не могу этого гарантировать, – отвечает Моррис. В его сознании волны бьются о берег, ветер рвёт облака. – Согласно контракту, некроник Кертис переродился в Легионе Духов Разрушения.

– Жаль, – невыразительно откликается Шэндал Кест. Молчание заполняет пространство тьмы, лишь несмолкающий крик звенит в воздухе. Интересно, что они будут делать?

Девочка слушает крик и сама начинает скулить – тонко, почти неслышно.

– Откуда ты привёл ребёнка? – спрашивает Моррис.

– Я встретил её по дороге, – отвечает Кест, – приспешники Кертиса хотели надругаться над нею.

– Что ты будешь с ней делать?

– Не знаю. Я путешествую между мирами и не могу взять её с собой.

– Я могу приютить её, – рассеянно говорит Моррис, наслаждаясь странной гармонией крика и плача в этом месте скорби, где печаль непреодолима. Тени пляшут на его белом лице.

– Хорошо, – отвечает Шэндал. – Мне надо идти. Заботься о ней хорошенько.

Моррис кивает, усмехаясь чему-то про себя, и один из мужчин покидает пространство тьмы, а может, декорации меняются? Ветер и прибой, музыка и шахматы – Моррис наклоняется к девочке, и когда он смотрит ей в глаза, она перестаёт плакать, потому что узнаёт его и звуки застревают у неё в горле.

– Вивиан, так? – спрашивает он, и девочка кивает, услышав своё имя, хотя она не называла его никому. – Я предлагаю нам покинуть это место.

Она снова кивает, но ничего не говорит – возможно, она разучилась говорить, когда заглянула в глаза создания, взявшего себе имя Моррис? Он берёт её за руку, как до того Шэндал Кест, и они покидают это пространство, оказываясь в смутном сумраке энтропии, где бродят призраки убитой музыки. Сознание Вивиан переиначивает реальность вокруг, воплощая её из невоплощаемого, но всё равно её детство проходит в месте, страннее которого не найти. Моррис учит её фехтованию и танцам, математике и верховой езде, магии и шахматам. Она счастлива в этом мире безграничных возможностей, хотя её опекун вызывает в ней дрожь. А ему есть с кем играть в интеллектуальные игры, и хотя Вивиан не удаётся выигрывать, с каждым годом она играет всё лучше. Моррис надеется, что с течением времени она разовьёт свои способности настолько, чтобы составить ему достойную пару. Так проходят их дни в сердце энтропии, в месте, где время и пространство теряют свой смысл. Что может произойти с ними? Кто из них герой истории?

Её зовут Вивиан, у неё бледная кожа и высокие скулы. Её глаза ярко-фиолетового цвета, а короткие чёрные волосы на свету отливают медью. Она умеет играть на восьмидесяти трёх музыкальных инструментах и даст сто очков форы любому шахматисту этих миров. Она решает логические задачи, не прилагая к этому

*цитата из произведения Р. Зилазни «Доннерджек»



никаких усилий, и является величайшим некроником, которые когда-либо рождались. Её рост – метр восемьдесят восемь, пальцы на руках тонки, подбородок упрям. В том странном месте, где она росла и живёт теперь, время не имеет никакого значения, но на вид ей около девятнадцати. Её опекуна зовут Моррис, и подобного создания нет во вселенной.

Моррис входит в замок, в место-внутри, отделённое от места-снаружи, потому что Вивиан решила, что так должно быть. Моррис с равнодушием относится к обстановке и позволяет Вивиан делать всё, что ей нравится. Она создала этот замок, белую иглу, пронзающую пространства, оставила его вещами из разных миров, которые чем-либо привлекли её внимание, дала ему название: Некродиад. Внешнее

небытие она оформила хаосом и называет его Пустотами Энтропии. Моррис рассмеялся, впервые услышав это название.

Он входит в её комнату – высокий и непостижимый, бледный и ужасающий, в безумном чёрном и психоделической тьме, и Вивиан вздрагивает, как вздрагивает каждый раз, когда слышит щёлкающий сухой звук, словно ткань бытия рвётся, не выдержав напора – это он стучится в дверь её комнаты.

– Входи, – откликается она, и Моррис открывает дверь, делает несколько шагов внутрь и останавливается за границей мысленной зоны, которую когда-то давно определил для себя и которую никогда не преступает.

– Садись, прошу тебя, – Вивиан разворачивается на крутящемся кресле, отодвигаясь от рояля (почему бы ей и не освоить восемьдесят четвёртый музыкальный инструмент?) и указывая Моррису на жёсткое кресло в тёмном углу. Он кланяется ей, и поклон его изящен и безжизнен, и садится на это кресло, которое он сам определил себе как подходящее в её радостных, светлых покаях. Ни один человек не сумел бы воспроизвести его посадку – эту прямую осанку, этот наклон головы... Вивиан восхищается им, что и не удивительно – в этом пустынном месте у неё не так уж много объектов для восхищения. Что он думает о ней, всегда остаётся тайной.

– Я рад видеть тебя, Вивиан, – мягко произносит Моррис, и, как всегда, девушка чувствует, что этот голос повергает её в смятение, вызывая в сердце болезненную дрожь. Она кивает головой, и, как всегда, жест получается излишне резким, будто она чем-то недовольна. Моррис улыбается уголком рта; в багровом свете, льющемся из-за занавесей, его лицо кажется маской боли.

– Я выучила этих композиторов, которые тебе нравятся, – говорит Вивиан.

– Сыграй мне, – просит Моррис.

Девушка поворачивается к роялю. При звуках музыки Моррис откидывается на спинку и закрывает глаза; лицо его полно боли и нежности, и смотреть на него в этот миг невозможно. Но Вивиан не видит его – она следит за нотами.

– Спасибо, – говорит Моррис, когда музыка стихает.

– Не за что, – отвечает Вивиан, – ты же знаешь, я всегда стараюсь доставить тебе удовольствие.

– Да. Скажи, что я могу сделать для тебя?

Вивиан встаёт с кресла и подходит к Моррису, нарушая установленную границу.

– Возьми меня с собой.

– Слишком рано, – отвечает он, не делая попыток отодвинуться, но каким-то образом оказывается, что граница восстановлена. – Слишком рано для тебя.

– Моррис, как ещё я должна подготовиться?

– Ты слишком ранима, Вивиан.

– Я? Я способна вырезать сердце ребёнку! Я некроник, Моррис, как я могу быть ранима?!

Он смотрит на неё с бесконечным терпением и чем-то похожим на нежность.

– Это ничего не решает, Вивиан. Опыт подобного рода никак не подготовит тебя к тому, к чему ты стремишься.

Почему бы тебе не отправиться в какой-нибудь из миров живых? Не пожить самостоятельной жизнью?

Вопрос застаёт Вивиан врасплох. Она никогда не думала о том, чтобы покинуть Некродиад, Пустоты Энтропии и отправиться в эти звонкие, многоцветные и суетливые миры, где люди рождаются, живут и умирают, совершают подвиги и злодейства, где некроники постигают тайны мироздания в высоких башнях, рыцари бьются на турнирах, могучие корабли приходят из неизведанных миров. Вкус этой мысли показался ей манящим, зовущим и пугающим одновременно.

– Что мне делать в этих мирах? – спросила она.

– То же, что и все люди. Ведь ты – человек, и возможно, тебе стоит вспомнить собственную природу.

Вивиан сжала зубы, услышав эти слова. Она знала, что она существо иной, чем Моррис, природы, да и не было подобного ему, однако до сих пор он не напоминал ей об этом. Для девушки его слова прозвучали, как признание её второсортности.

– Поэтому ты не хочешь брать меня с собой? – поинтересовалась она, стараясь, чтобы голос звучал ровно.

– Нет. Я уже объяснил.

«Может быть, – подумала Вивиан, – я уже выполнила ту таинственную роль, которую он мне предназначал, и теперь он просто хочет вернуть использованную вещь на место. В конце концов, что я о нём знаю? Возможно, ему тягостно выносить человеческое общество, а я была излишне навязчива...»

– Хорошо, – сказала она. – Я последую твоему совету.

Он наклонил голову.

– Если я могу чем-то помочь...

– Не надо. Я справлюсь сама.

– Я не сомневаюсь в этом, – промолвил Моррис, – отчасти поэтому я и предложил тебе подобное. Тебе может быть скучно здесь со мной, когда твои способности практически нигде применить. Не каждому нравится существовать в созерцании.

– Нет, Моррис, – щёки Вивиан поалели, – мне не может быть с тобой скучно.

Он слегка улыбается, и эта улыбка входит в сердце, словно нож, и остаётся там навеки. Нет во вселенной

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО

ANIME

РАССКАЗЫ



подобного существа.

— Сыграй мне, — просит он, и Вивиан берёт скрипку, чтобы иметь возможность смотреть на его лицо, любоваться его красотой и ужасом до острой боли в груди. И пока играет скрипка, он сидит, закрыв глаза, отрешённый, далёкий от неё и близкий благодаря этой музыке, которую она рождает своими руками. Её чувства к нему далеки от дочерних, но он никогда не относился к ней, как к ребёнку, с самого начала он общался с нею, как с взрослой и равной. Запомните эту сцену, эти фигуры, полускрытые тьмой, и музыку, для которой нет пространства, нет времени, нет различий. Оставьте её в памяти, чтобы вспоминать долгими вечерами, когда светлая печаль будет разрывать вам сердце. Помните о

них.

Дальше и ниже, сквозь сумерки печали и призрачную тьму, в пространство миров, заключённых в оболочку энтропии, в великий круговорот... Всё ближе, глубже, внутрь, проникая и просачиваясь, мир, что ложится под ноги, разворачивается пёстрой лентой, мир, в имени которого шорох осенних листьев и горькая прозрачность воздуха... Аушшер, мир магов и воинов, мир энергий и стали. Мир людей.

Белая игла в неприступных кряжах гор — это Некродиа, замок некроника Вивиан, копия того замка, в котором прошло её детство. Он не обладает и сотой долей тех свойств, что принадлежали оригиналу, но нет в мире Аушшер более искусного творения магии. Вивиан сотворила его сама, без всякой помощи, и большим открытием было для неё, что плоть мира гораздо менее подвержена изменениям, чем небытие Пустот Энтропии. И хотя любой маг пришёл бы в восторг, узрев Некродиа, Вивиан недовольна своей работой.

Четыре месяца живёт она в одиночестве, привыкая к миру и к плоти. Аушшер кажется ей скучным, блёклым и невзрачным после вечно меняющихся Пустот Энтропии. Вивиан не понимает, почему Моррис считает иначе.

Часто она вспоминает о нём. Каждый вечер, беря в руки скрипку, или виолончель, или флейту, или что-то иное, представляет она лицо Морриса. И не нравится Вивиан, что знакомо ей теперь чувство тоски.

Одна бродит она по бесконечным залам и думает о том, что возможно, стоит ей посетить города, встретиться с другими людьми, познать человеческую жизнь. И когда уже решила она, что готова, произошло событие, спутавшее её планы, нечто, опередившее их. Осенний вечер, небо цвета индиго, сладковатый запах опавших листьев...

Вивиан выходит из фехтовального зала с рапирой в руке. Она удивлена — ведь только что кто-то посетил Некродиа и ожидает её в комнате для гостей. Вивиан надеется увидеть Морриса, хотя понимает, что её надежды беспочвенны. К тому же на Морриса не сработала бы система защиты, ведь он входит куда захочет и когда пожелает, если только сам не определил для себя иначе.

Вивиан входит в гостевую комнату и с любопытством смотрит на вошедших. Это двое мужчин, они стоят посреди комнаты и оглядываются вокруг. У первого из них волосы цвета воронова крыла; прямые и длинные, они достигают лопаток. На его левом глазу повязка из белого шёлка, цвет правого глаза напоминает угли костра. Он облачён в чёрную мантию; его белые руки с длинными пальцами сложены на груди. Он высок, но Вивиан не уступает ему в росте.

Его спутник значительно ниже, однако широк в плечах. Его почти бесцветные волосы пострижены очень коротко, а глаза блёкло-голубого оттенка. Лицо пересекают несколько шрамов; рука лежит на рукояти меча. Он держится чуть впереди черноволосого, и его повадка выдаёт в нём воина.

Заметив Вивиан, брюнет изящно кланяется и произносит:

— Добрый день. Я — некроник Альвис, а это — он указывает на белобрысого — мой друг и телохранитель Мартиник. Приношу свои извинения за столь бесцеремонное вторжение, однако некоторые... энергетические всплески в этой местности привлекли моё внимание... Были задействованы необычные для этих мест силы, и никто из моих коллег не причастен к этому... Без сомнения, если бы я предполагал, что здесь кто-то поселился, я прислал бы уведомление... просьбу о посещении...

— Я — некроник Вивиан, — отвечает ему девушка. — Я поселилась здесь недавно.

— Не лучшая идея, — с некой долей насмешки говорит черноволосый, — пытаться выдать себя за некроника, если не знаешь о них простейших вещей.

— Что вы имеете в виду? — холодно спрашивает Вивиан.

— Каждый некроник, — нарочито учительским тоном говорит Альвис, — когда посвящает себя этому искусству, жертвует половиной своего зрения, чтобы видеть невидимое остальным, видеть мёртвое. — Он сдвигает свою повязку, и Вивиан видит пустую глазницу. — Однако на вашем прелестном личике оба глаза на месте. — Он вновь надевает повязку.

— Возможно, если я выставлю вас отсюда, — ледяным тоном говорит Вивиан, — вы перестанете сомневаться в моих способностях. Может быть, неудачникам вроде вас и необходимо калечить себя, чтобы получить силу и знание, однако я вижу мёртвое и так.

Её взгляд устремляется вовнутрь, как учил её Моррис, и она перебирает нити энтропии, готовясь вышвырнуть из Некродиа наглых пришельцев.

— Подождите, — поднимает руку Альвис. — я приношу свои извинения, я вижу, что вы действительно некроник. Но как такое возможно? Как можете вы видеть мёртвое, кто учил вас этому?

— Мой наставник — Моррис, — отвечает Вивиан, прекращая работу с энтропией. Ей всё же очень любопытно пообщаться с Альвисом.

— Morr Aiss? — с изумлением спрашивает Альвис, и смотрит на неё пустой глазницей. — Разве... Впрочем... О, это невероятно.

И кланяется ей с почтением, возможно, даже со страхом.

— Мне бы очень хотелось пообщаться с вами, — говорит он искренне. — Ещё раз приношу свои извинения за грубость.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЯЩИЕ
ТИПЫ

КИНО

ANIME

РАССКАЗЫ



— Проходите, — приглашает их Вивиан и ведёт в зал, где её слуги-призраки занимают их, пока сама Вивиан принимает подобающий вид. Впервые у неё в гостях люди, и она очень волнуется, однако в конце концов это оказывается не таким уж сложным делом. В итоге Альвис и Мартиник остаются в Некродиаде надолго и становятся кем-то вроде проводников для Вивиан. Альвис знакомит её с некрониками, с методами работы — и им есть, чему поучиться друг у друга. С Мартиником, чьё доверие ей удалось завоевать далеко не сразу, Вивиан посещает всякие значные местечки, окунаясь в гущу жизни. Теперь её жизнь насыщена и полна приключений, и девушка понимает, что Моррис был прав, когда советовал ей подобное. И всё же она тоскует по нему.

Вивиан и Альвис гуляют по берегу моря. Лазурные волны с шумом набегают на берег, и на душе сладко и тревожно от этой музыки, от запаха соли и свежести и пронзительных криков птиц. Вивиан смотрит на точёный профиль своего спутника, слушает его рассказы о мире Аммориа, в котором он побывал.

— Мы ведь отправимся туда вместе? — спрашивает она. — Я тоже хочу увидеть всё это.

— Да, конечно, — говорит он. — Как только Мартиник вернётся, мы отправимся туда втроём.

Мартиник уехал домой, повидаться с родными.

— Хорошо, — отвечает Вивиан, и они продолжают свой путь.

О чём могут думать они, слушая вечный зов моря? Ветер развеивает их волосы, полы одежд... Искра жизни, нечто священное — это тревожит душу Вивиан, то, что непостижимо вне мира, вне плоти, что есть великий и драгоценный дар этого невзрачного материального существования. Вивиан приятно касаться руки Альвиса, ей нравится слышать его голос. Она не знает, что это называется любовью, но он говорит ей об этом, говорит, и голос выдаёт его волнение, когда он впервые в жизни ждёт ответа с трепетом и надеждой. Музыка тел, музыка прибоя и музыка ветра, но печальны, почему так невыразимо печальны крики чаек?!.. Они счастливы, они не думают об этом, задыхающиеся от любви, переполненные жизнью, всего лишь люди... Нет во вселенной никого выше их, нет никого счастливее. Это так просто, так обыденно, это называется любовью. Ведь вы и не ждали другого?

Что мог им сказать вернувшийся Мартиник? Он поздравил друга, затаил свою боль, приготовился терпеть — он не успел совсем немного, и, может, всё могло бы сложиться по-другому, но теперь та, кого он любит, уже не будет принадлежать ему. Ни Альвис, ни Вивиан не узнали об этом до конца жизни — Мартиник всегда был терпелив, он перетерпел всё, хотя его жребий был одним из худших, какие могут выпасть человеку. Сначала, однако, ему было слишком тяжело, и он вновь уехал, и Альвис с Вивиан остались одни в Некродиаде. И там сидели они в гостиной у

камина, разговаривали об Искусстве, когда всё разбилось сразу и внезапно. Моррис в сиянии своего величия явился перед ними, и таким никогда не видела его Вивиан.

— Некроник Альвис, — сказал он, и голос его подобен был свисту меча, и биению волн, и взрыву звезды, — наступил твой час, и согласно контракту ждёт тебя небытие и забвение.

И блее бумаги стало лицо Альвиса. Молча он поднялся, приготовившись следовать за тем, кому много тысячелетий назад продал свою душу.

— Постой! — крикнула Вивиан, схватив его за руку. — Разве твой контракт на забвение? Почему ты не сказал мне об этом раньше?

— Когда-то сила была для меня важнее жизни, — ответил Альвис, обнимая её. — Прости меня.

Моррис стоял неподвижно, ожидая, и с мольбой обратились к нему глаза Вивиан:

— Моррис, но ведь можно что-нибудь сделать?

— Нет, — ответил он, и взгляд его был полон боли и нежности. — Таков договор, и я не имею права его нарушить.

— Но, Моррис, я не отдаю его тебе!

— Ты не защитишь его. — И в бессилии застыло тело Альвиса, когда жизнь начала покидать его.

Но Вивиан уже смотрела вовнутрь, обращая искусство против того, кто научил её этому. И улыбка на лице Морриса была подобна гибели мира, когда девушка упала на пол, не в силах пошевелиться.

— Я только одно могу сделать для тебя, Вивиан. — сказал он. — Я сыграю с тобой в

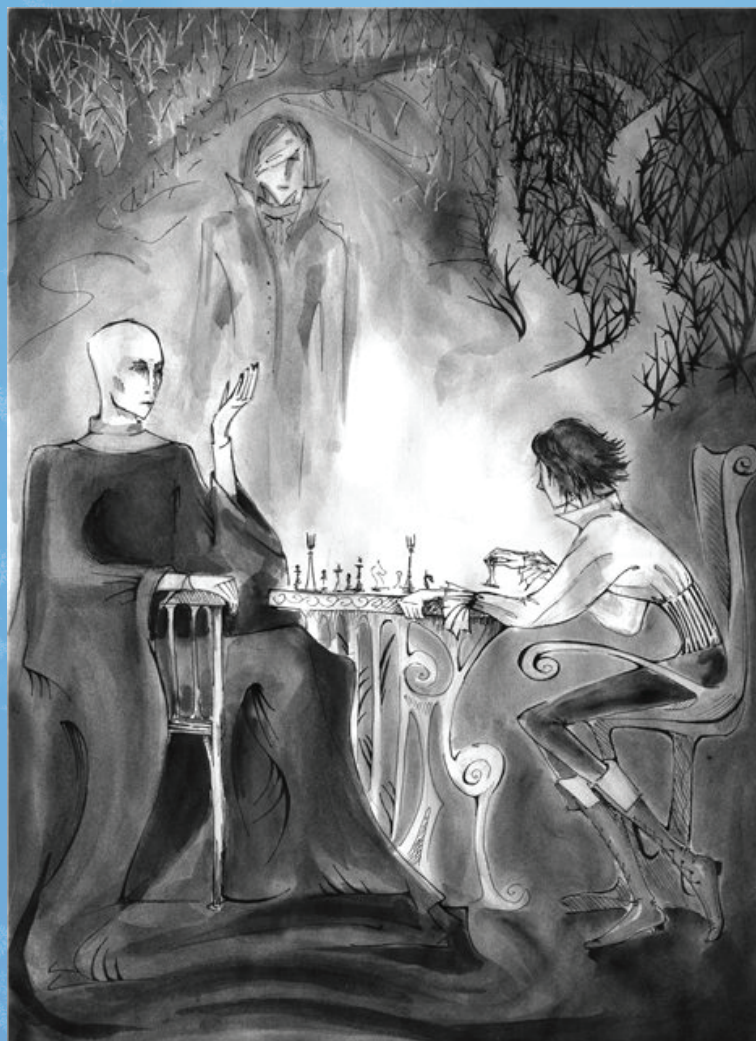


Иллюстрация Анны Демченко

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЯЩИЕ
ТИПЫ

КИНО

АНИМЕ

РАССКАЗЫ



шахматы на то, о чём ты просила меня раньше. Если ты выиграешь, ты станешь Vi Aiss и сможешь заключить новый договор с некроником Альвисом.

— Хорошо, — ответила Вивиан, совладав со слезами. — Сейчас всё приготовят.

И слуги её принесли шахматную доску, и был вечер, тени от огня в камине плясали по стенам, Вивиан и Моррис смотрели друг на друга через мраморный столик, и недвижимое тело некроника Альвиса, застывшего на полдороге к небытию, стояло у Морриса за спиной.

— Начнём, — сказала Вивиан. Ей никогда не удавалось выиграть у Морриса, хотя в последние несколько раз она была очень близка к этому. Тем не менее, она была спокойна.

Он даст мне выиграть, — думала она, напряжённо глядя на доску. — Раз уж он пошёл на это состязание, он даст мне выиграть. Ведь он никогда не причинял мне боли.

Их игра длилась долго, и порой, когда Вивиан смотрела на Морриса, неподвижно сидящего напротив, ей казалось, что вернулись прежние времена. Как она любила когда-то играть с Моррисом в шахматы! Однако мёртвая фигура Альвиса напоминала ей о произошедшем, и Вивиан стискивала зубы, отказываясь принимать реальность. Она играла так хорошо, как никогда ещё не играла, и пару раз удостоилась похвалы от Морриса — совсем как в прежние времена. И всё же он бил её по всему полю, и настал момент, когда он сказал:

— Мат.

И встал, собираясь уходить. Из глаз Вивиан хлынули слёзы; она отказывалась смириться с произошедшим. И когда отчаяние придало ей сил, ей удалось пройти за Моррисом на те пути, которыми он ходил и которые так безуспешно она просила его показать ей.

Сознание её распахнулось, и вся боль вселенной вошла в неё. Она чувствовала смерть каждого живого существа во всех этих миллиардах миров — и чувствовала её так, словно каждое из этих созданий было ей дороже души. Она была матерью, теряющей ребёнка, и сыном, чьего отца ведут на плаху, и воином, что силился закрыть рану убитого в бою друга. Она была маленьким мальчиком, отчаянно пытающимся разбудить недвижимую сестру, и мужем, на руках которого умирает жена, разрешившись мёртвым ребёнком. Она была девушкой, теряющей возлюбленного — и когда сознание её готово было расколоться, не выдержав этого, вдруг всё прекратилось, и она выпала в реальный мир, в Некродиад, и перед тем, как сознание покинуло её, она увидела взгляд Морриса, полный такой невыразимой печали, что она поняла — это прощание.

Каким холодным сердцем, какой бесчувственной душой обладает он, если может идти этими путями?!

Он любит музыку и шахматы, прибой и ветер. Путь его так одинок, как не может быть одинок путь ни одного человека, но он привык к этому, ведь нет во вселенной существа терпеливее его. Иногда он заходит в Некродиад и бродит по пустынным залам, с невесёлой улыбкой расставляет фигуры на шахматной доске своего сознания — вновь и вновь, одну и ту же партию. В комнаты Вивиан он не заходит никогда, хотя порой ему кажется, что из-за плотно закрытой двери доносятся рыдающие звуки скрипки, и тогда он надолго замирает, прислушиваясь к ним, и если бы кто увидел в этот миг его лицо, он не выдержал бы безнадежности и боли, царящей в нём. Однако он знает, что никто не может здесь появиться, он знает, что Вивиан, полубезумная после путешествия по его путям, путям катарсиса, одиноко живёт в мире Аушшер, и рядом с ней только Мартиник. Он знает, что она не вернётся сюда, что она постаралась забыть его имя. Но всё же он вновь и вновь с надеждой вслушивается в призрачную музыку, доносящуюся из-за двери её комнаты. Потом он уходит; вслушиваясь в прибой, гуляет по берегу, идёт навстречу ветру. В его сознании всё время шумит это море, берег, где была счастлива та, которую он не любил.

Автор: Марина Милоцкая

ГЕРОИ СКАЗОЧНЫХ ВРЕМЁН

Рассказ занял первое место в литературном конкурсе «НефЛит», прошедшем на портале www.nefirmat.net

- Я — Рыцарь! — сказал Фандейка и взмахнул старательно вырезанным из осиновой ветки мечом.

- Ты лох! — сказал в ответ Кирейка и важно поправил на костлявой груди «доспех», сделанный из куска плетёной корзины, - Рыцарь — я!

Меченосец нахмурил белёсые брови и кинулся доказывать свою правоту кулаками. Грозное деревянное оружие полетело в траву, плюхнувшись на землю самодельный панцирь. Двое ребятишек сцепились клубком и начали кататься в пыли, яростно пытаясь и не на шутку напрягая мышцы прилипших к хрупким позвоночникам животов. Вскоре они устали, оторвались друг от друга и уселись возле старого дуба, щурясь на солнце. Помолчали.

- А што, - сказал, наконец, Кирейка, вытряхивая из волос пыль, - можно ведь и вдвоём геройствовать...

- Можно, - ответил Фандейка и звучно сморкнулся, - только бы девчонок поблизости не было.

- Ага. Ну их.

- Пожрать бы чего.

- Дома мамка щей наварила...

- Не, мне домой нельзя, загонют. Батя выпорет. Мне сегодня кожи мять.

- И меня. Мой шутковать не будет, так приложит...

- Эх...

В желудках неприятно урчало, но жажда подвигов и ужас перед неминуемым наказанием заставляли стойко держать голод.

- Пошли с Драконом чтоли махаться? — предложил Кирейка.



- Это на отмель? Айда!

Парнишки подхватились, собрали вооружение и наперегонки почесали к речке, поддерживая спадающие штаны. Только босые пятки засверкали.

«Дракон» ждал их на том же самом месте всё такой же грозный, беспощадный и непобедимый, как и днём ранее. Распахнув навстречу стремительно приближающимся драконоборцам огромную пасть выброшенного на берег корневища, он прижался к песку корявым изломанным телом перед последним отчаянным прыжком.

Мальчишки услышали, как древесное чудовище заревело, чуя близкую кончину.

С трухлявых, некогда могучих ветвей, дико и испугано каркая, слетела стая ворон.

Рыцари заулюлюкали, засвистели, что было сил, нагоняя на себя боевого духу. Не уйдёшь, гадина! Кривые палки в руках бойцов завертелись, загудели, разрубая воздух блестящими лезвиями благородных клинков.

- Сбоку! Сбоку заходи!

- Сам заходи!

- Бей!

- Руби!

- Фандейка, гляди, водяные со спины ударят!

- Кирейка, не зевай, гарпии на подмогу проклятому идут!

Разгорячённые тела добавили жару летнему дню. В воздух полетели листья и щепы, высеченные из драконова туловища могучими ударами.

- Готов! На бок валится!

- Стой! Хитрит он!

- Я его прикончу!

- Нет я!

Наконец, дракон повержен, оружие сломано, остатки сил потеряны. Мальчишки присели в тени туши поверженного злодея отдышаться и стереть с лица заливающий глаза воинский пот.

Кирейка прищурившись проводил взглядом ползущий по мирному течению речки обломок коры.

- С водяными завтра разберёмся. Нынче они обгадились.

Фандейка, приложив ко лбу ладошку козырьком, поглядел в безмятежную даль неба.

- И гарпии обнавозились. Не полезли.

Посидели, вспомнили рассказы о том, как рыцарь Мочило голыми руками Циклопа разорвал. Помянули и Громыхалу, который тыщу положил, прежде чем его, израненного, мильён затоптал в прошлом Походе.

Вдруг ветер донёс со стороны городских ворот тревожный и надрывный вой труб.

Мальчишки вскочили на ноги.

- Фандейка, кажись, Дружина возвращается!

- Побежали!

И опять замелькали босые грязные пятки, опять всё норовили свалиться и запутаться в ногах драные штаны.

Войско шло молча. В скорбном этом безмолвии лишь лошадиное фырканье, скрип сёдел и телег, бряканье оружия, глухой стук копыт. В негромкой какофонии звуков, выделяясь из общего фона, стоял, будто замороженный, одинокий крик обезумевшей от горя женщины. От него не то что волосы шевелились, кровь леденела в жилах.

- Да будьте вы прокляты все с Походами вашими!!!!

Фандейка и Кирейка с ходу врезались в толпу, получая со всех сторон подзатыльники, тычки и упрёки.

«Чё там? Чё там?» - тараторили без умолку.

Выскочив на дорогу, они преградили путь огромному всаднику. Конь его заржал, шарахнулся в сторону.

Потревоженный рыцарь натянул поводья, заругался свирепо и взмахнул плетью.

- Ууу, засранцы!!!!

Мальчишки сиганули обратно в толпу.

Мимо проходили воины, при взгляде на которых замирали мальчишеские сердечки.

Кирейка и Фандейка повисли на стремях следующего могучего всадника, мрачного, пыльного и усталого.

- Дядька, дядька, - пищали они, задирая головы, - чего это? Добычи то много? А с кем бились то? Дракона победили, небось? А циклопы были? А тролли? А чудеса разнообразные?

Рыцарь очнулся от раздумий, поглядел вниз, в полные надежды детские глаза, и заржал, что твой конь.

- А как же! Чудес полные штаны! Брысь отседова!

Ай, что рассказать жалко? Мальчишки нетерпеливо сновали промеж рыцарских шеренг, уворачиваясь от копыт, плетей и подзатыльников.

Добрались до обоза.

- Дядька Мамон! — закричали они наперебой, увидав знакомого оруженосца.

Мальцы частенько тайком пробирались в оружейню, а он их не гнал. Подкармливал да истории всякие рассказывал.

- А, ребятки! — увидел их Мамон и поманил рукой, - Чего? Допытываетесь?

Фандейка и Кирейка с разбегу запрыгнули на телегу, впряжённую в старую клячу.

Мамона шатало, усы обвисли. Глаза его были мутны; за версту несло сивушным перегаром и луком.

- Мочило вот голову сложил, - сказал он, - Буйну голову... Слыхали, как жана то убивается? Во!

- Как сложил? — подпрыгнул Фандейка.

- Где сложил? — вскрикнул Кирейка.

- Эх... - вздохнул Мамон, пошарил за пазухой, достал флягу и отхлебнул.

- А сколько вражьего племени извёл? А сколько троллей разорвал? — загалдели ребятки.

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЯЩИЕ
ТИПЫ

КИНО

ANIME

РАССКАЗЫ



- Троллей... За данью ходили, на дальний кордон. Вошли в деревню к дикарям, тут Мочило и позарился. Эх, ребятки... На бабу позарился. Да там баба то, что кобыла. Чего он к ней полез? Если бы накануне грибов не объелись, может быть и не полез бы. Мужиков то давно уж всех перевешали, а у неё целая орава огольцов. В подполе прятались, черви. Мочило бдительность потерял, тут они его впятером то на вилы и подняли. У, зззверьё! Мало того, еще и башку потом жерновом расплющили. Эх... А какой рыцарь был? Бился, как тигр, не ссал никогда, товарища в беде не бросал. Меня вот раз из пасти лесного демона вынул... Сотник то на шум прибежал, да поздно. Прямо там всех и... Осатанел будто, - Мамон снова отхлебнул из своей фляги, - Эээ! Чего это вы побелели? А вы как думали? На войне, как

на войне, всякое бывает. Вот он Мочило.

Мамон сдёрнул дерюгу позади себя, и мальчишек как ветром сдуло.

Да, голову расплющили основательно.

Они застыли, как вкопанные и глядели на свесившуюся с телеги громадную ручищу. Кулак мертвеца был сжат, и между пальцев торчали в разные стороны грязные чёрные волосёнки.

Потрясённые, долго стояли они, глядя во след заходящей в городские ворота колонне.

Солнце уже добралось до горизонта на западе и горело огромным костром.

Пора домой.

- Да, Фандейка, меч у тебя хороший. Лучше моего.

- Не, Кирейка, твой доспех лучше.

Оба вздохнули.

- Может, на рыбалку завтра пойдём? – сказал Кирейка.

- А что, пойдём. Дед меня учил крючок делать, - сказал Фандейка.

И побежали они по домам. Не тронули даже соседскую девчонку Ланку, испуганно вжавшуюся в стену сарая при их появлении.

Автор: Лентяй

КНИГИ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТИПЫ

НАСТОЛЬНЫЕ
ТИПЫ

КИНО

АНИМЕ

РАССКАЗЫ