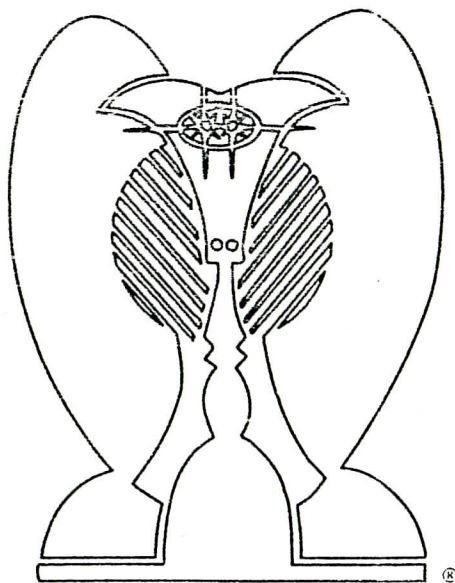


Клуб любителей фантастики МГУ

Москва, Воробьевы горы, МГУ, Главное здание, В-1536, т. 939-30-51
Почтовый адрес: 117234, Москва, МГУ, до востребования,
Савченко Юрий Олеговичу (КАФ МГУ)

Информационная сводка КЛФ МГУ, выпуск седьмой
(январь-сентябрь 1991 г.)



ChiconV[®]

The 49th World Science Fiction Convention
29 August through 2 September 1991
Hyatt Regency Chicago

Информационная сводка КЛФ МГУ

выпуск седьмой

(февраль - сентябрь 1991 года)

Второй завод, с дополнениями

ТРЕТИЙ ЗАВОД
1 2

Содержание

Хроника клуба	1
Ю.Савченко. Уолдкон и вокруг него.	5
Объявления	9
Sparrow Hills Quest. Правила игры.	11
К.Злобин. Семейные хроники в трех частях.	19
Наше кинообозрение.	22
Нам пишут...	28
Наш ответ Черткову (Традиционная рубрика)	28

На 1-й странице обложки :
эмблема "Чикона V".

На 4-й странице обложки :
информлисток "Чикона V" с объявлением,
посвященным нашей делегации

(с) КЛФ МГУ, 1992 год

При использовании информации ссылка обязательна.

ХРОНИКА КЛУБА

ФЕВРАЛЬ 1991 г.

15 февраля - Внеочередное Общее собрание клуба. Совет КЛФ МГУ представил план реконструкции и развития деятельности клуба. Необходимость реконструкции вызывалась, по мнению Совета, тем, что в отношении объединений ЛФ могут быть лишь два стабильных состояния: или свободная от обязанностей тусовка, или связанная дисциплиной и подобием иерархии как бы профессиональная организация. КЛФ МГУ перерос рамки тусовки и стал чем-то промежуточным, что вызывало недовольство членов клуба - из-за чрезмерной заорганизованности у одних и из-за отсутствия дисциплины у других.

Совет КЛФ МГУ предложил Общему собранию следующий план предполагаемой реконструкции: помимо КЛУБА, в весьма малой степени являющегося ОРГАНИЗАЦИЕЙ и предназначенного для плодотворной тусовки, создать организацию, ответственную за все коммерческие программы. На фэновской деятельности создание дополнительных организационных и коммерческих структур отражаться не должно.

План реконструкции получил одобрение подавляющего большинства постоянных членов клуба.

22 февраля - Слайд-программа, подготовленная С.Гарькавым по альбомам западной фантастической живописи.

МАРТ 1991 г.

1 марта - По заявке толкиенутой части членов клуба был приглашен Алексей Свиридов, автор и исполнитель "Орк-оперы". Состоялось прослушивание самой оперы, а также кучи КСПшного фольклора. Кусочки известных (и не очень) песен, "склеенные" авторским текстом, совершенно неожиданным образом создали еще одну версию Подлинной Истории Средиземья. Присутствующие вдоволь посмеялись.

15 марта - Заехавший в Москву почетный член КЛФ МГУ Аян Мочак-Хаевич Ооржак впервые явил себя клубу и привез окончание эпохальных мемуаров о своем вояже в Токио (см. "Информационную сводку КЛФ МГУ" N 4,6). Члены клуба имели редчайшую возможность пощупать руками, посмотреть в глаза и поговорить "за жизнь" с человеком из легенды. А.Ооржака сопровождал японец, у которого Аян остановился, решая дела в Москве.

22 марта - Встреча с писателем-фантастом Эдуардом Геворкяном. Долгий разговор "за жизнь и фантастику", пропаганда творчества В.Пелевина.

29 марта - Приход приглашенного оккультной секцией НЛЮчевидца, повествовавшего о своих контактах с ВЦ (страшный бред). Как пришел, так и ушел... Оккультной секции строго указано.

АПРЕЛЬ 1991 г.

5 апреля - Визит заочного члена клуба, редактора "Бойцового кота" Севы Мартыненко. Рассказ об "Интерпрессконе-91". На традиционный вопрос "А когда будет "...Кот" N 2?!" последовал традиционный ответ: "Очень скоро, вот-вот выйдет".

(Ремарка секции военно-технических проблем НФ:

Благодаря любезности Севы члены клуба получили возможность ознакомиться с материалами второго "Кота". Секция рекомендует: Люди! Читайте и тащитесь! (если, конечно, достанете). "Бойцовый кот" - это ВЕЩЬ!)

14 апреля - секция ролевых игр проводит "Sparrow Hills Quest" на Ленинских (ныне Воробьевых) горах. Подробнее см. материал К.Злобина.

26 апреля - Шеф секции литтворчества и критики С.Некрасов (а) сделал доклад по поводу свежих книгопоступлений в библиотеку клуба. Прения по докладу, в ходе которых обсуждались проблемы специфики восприятия произведения и критерии оценки его литературных достоинств, были оживленными, но непродолжительными (согласно п.2.14 Инструкции "О нормах поведения в штаб-квартире клуба" запрещено рукоприкладство по отношению к коллегам).

МАЙ 1991 г.

5 мая - Стажер клуба М.Воронин сделал доклад "Военно-технические проблемы в фантастике", а также секция военно-технических проблем НФ обсудила эскизные проекты табельного оружия Бюро Безопасности КЛФ МГУ.

31 мая - Доклад делегации клуба о пребывании на "Аэлите" (подробнее см. в "Страж-птице" N 14, материал из штаб-квартиры КЛФ МГУ "Как это было на самом деле").

ИЮЛЬ 1991 г.

5-17 июля - Делегация КЛФ МГУ расслаблялась на "Комариной плешу" (остров Тузла, Керченский пролив). "КП-91"

ознаменовалась в этот раз высокой степенью тотального расслабления: о фантастике не говорил практически никто, фэн-материалов видно не было... Достойны упоминания разве что выборы "Мистера Комара" и "Мисс Комариная Плешь": закупку атрибутов в г.Керчи и голосование по кандидатурам осуществлял Г.Карпов (г.Баку). Голосование проходило примерно так: Гена (считает): Можаяев - 6 баллов, Васильев - 4, Краюхин - 2. (Задумывается) Краюхин, ты пьешь? Не пьешь! Хрен тебе! Таким образом, Дима Можаяев (г.Киев) получил наибольшее количество баллов, за что и был избран "Мистером Комаром" (Можаяев - комар. Ха-ха), а Дима Краюхин (г.Орел) - наибольшее количество "хренов". Интересно также, что на этой "Плеша" вошло в моду сочинение различных "клубно-патриотических" виршей. Например:

"Сегодня не почистил зубы,
А завтра чистишь кассу клуба!"

Секретарь КЛФ МГУ Г.Неверов сочинил наиболее, на его взгляд, талантливую:

"Сегодня две фотографии 4х6 не сдал,
А завтра - Клуб родной с потрохами продал!"

Керчане-хозяева - увы! - подтвердили слухи о крайней проблематичности следующей "Плеша" (по крайней мере, на старом месте).

31 июля - Минюст РСФСР зарегистрировал общероссийское объединение "Ассоциация "Кром", созданное в соответствии с принятой в феврале концепцией развития клуба. Уставная цель новорожденной Ассоциации - "содействие развитию движения клубов ЛФ, поддержка любителей фантастики и развитие нетрадиционных направлений научной деятельности и искусства". Статус - общероссийский. На торжественной церемонии ее регистрации присутствовал принц Лихтенштейна с супругой (Счастливчик!).

АВГУСТ 1991 г.

19-22 августа - члены клуба, оказавшиеся в Москве, с интересом наблюдали за разворачиванием крутого фарса под названием "ГКЧП". Бардак еще тот. Некоторые коллеги совершают экскурсии к Белому дому, другие фотографируются на фоне самой современной боевой техники, третьи спешно отбывают в Америку.

29 августа - 2 сентября - В г.Чикаго, что на берегу озера с романтическим названием Мичиган, состоялась очередная, сорок девятая, Всемирная конвенция любителей фантастики "Worldcon-

91". Традиционно наряду с американскими, канадскими, западноевропейскими, японскими, австралийскими и пр. фэнами в конвенции приняла участие делегация КЛФ МГУ в составе Ю.Савченко и А.Захарченко. Помимо них, в конвенции приняло участие еще около 7 тыс. человек. Недоброй памяти ГКЧП всеми способами пытался помешать отъезду делегации клуба, но даже объявление в Москве комендантского часа в ночь отлета не смогло помешать нашим крутым парням 21 августа благополучно покинуть страну.

Подавляющее большинство участников конвенции было американцами и канадцами. Европейцев, по нашим оценкам, присутствовало не более 200 человек. Про Восточную Европу и говорить не приходится: кроме двоих наших были два чеха-словака и один болгарин (правда, эмигрант). Как обычно, кроме фэнов присутствовало огромное количество писателей: Хол Клемент (почетный гость), Федерик Пол, Роберт Сильверберг, Фред Саберхаген, Дж.Клейтон, Бен Бова, Майк Резник и множество менее известных.

Наша делегация приехала не с пустыми руками, привезя с собой новую экспозицию "Fandom in the USSR". Эта экспозиция заменила выставку четырехлетней давности, успевшую всем осточертеть. Пользуясь случаем, выражаем благодарность Дмитрию Краюхину (КЛФ "Астрон", г.Орел), предоставившему ряд материалов из своего фотоархива. По структуре своей конвенция походила на прошлогоднюю гаагскую (см. "Информационную сводку КЛФ МГУ" N 5), но была раза в три больше по всем параметрам: по количеству участников, по размерам "Dealers Room", по объемам художественной выставки и т.д. Но, как ни странно, программа по содержанию показалась менее интересной и насыщенной, чем в Гааге. Казалось, в программе не было ни одного доклада, который мог бы заинтересовать. Тем не менее наши представители не растерялись и стали действовать по индивидуальной программе. Были проведены private беседы с Ф.Полом и Х.Клементом. Р.Сильверберг, сам предложивший встретиться и поговорить, в последний момент постеснялся и не пришел.

СЕНТЯБРЬ 1991 г.

20 сентября - Состоялось очередное Общее собрание клуба. В повестку дня были включены отчетные доклады Совета клуба и ревизионной комиссии, а также официальной оппозиции клуба о работе за год. Обсуждались вопросы о передаче хозрасчетной деятельности клуба в ведение "Ассоциации "Кром", о перспективах развития клубной библиотеки. По результатам выборов Совета

КЛФ МГУ Председателем КЛФ МГУ на следующий срок остался Юрий Савченко, советниками клуба остались Григорий Неверов и Игорь Устинов (Игус). Лидером официальной оппозиции клуба вновь был избран Сергей Некрасов (а). Членам клуба были выданы номерные членские "золотые" значки.

27 сентября - Вышел первый номер еженедельной газеты "Вестник оппозиции КЛФ МГУ".

Ю. Савченко

Уолдкон и вокруг него

Как известно, центральным событием каждого Уолдкона является вручение премии Хьюго. Не была исключением и конвенция в Чикаго. Предлагаем Вашему вниманию список лауреатов (по категориям):

1. Best Novel: Лучший роман (свыше 40тыс. слов):

The Vor Game,
by Lois McMaster Bujold.

"Игра Вора"
Луис МакМастер Буджольд (это женщина).

2. Best Novella: Лучшая повесть (17.5-40тыс.слов):

The Hemingway Hoax
by Joe Haldeman.

"Надувательство Хемингуэя",
Джо Холдеман.

3. Best Novelette: Лучшая короткая повесть (7.5-17.5тыс.слов):

The Manamouki
by Mike Resnick.

"Манамуки",
Майк Резник.

4. Best Short Story: Лучший рассказ (до 7.5тыс.слов):

"Bears Discover Fire",
by Terry Bisson.

"Медведи открывают огонь",
Терри Биссон.

5. Best Non-Fiction Book: Лучшая нехудожественная книга:

"How to Write Science Fiction and Fantasy" by Orson Scott Card.

"Как писать научную фантастику и фэнтези",
Орсон Скотт Кард.

6. Best Dramatic Presentation: Лучший фильм:

Edward Scissorhands, 20th Century-Fox.	"Эдвард Ножницерукий", 20 век-Фокс.
---	--

7. Best Professional Editor:

Лучший профессиональный редактор:

Gardner Dozois (Isaac Asimov's SF Magazine and The Year's Best Science Fiction).	Гарднер Дозуа ("НФ журнал Айзека Азимова" и сборник "Лучшая научная фантастика года").
--	---

8. Best Professional Artist:

Лучший профессиональный художник:

Michael Whelan.	Майкл Велан.
-----------------	--------------

9. John W. Campbell Award: Приз Джона Кемпбела
(нач. писатель):

Julia Ecklar.	Джулия Эклар.
---------------	---------------

10. Best SemiProzine:

Лучший полупрофессиональный журнал:

Locus (ed. Charles N. Brown).	"Локус" (ред. Чарльз Н. Браун).
(в 16-й раз)	

11. Best Fanzine: Лучший фэнзин:

Lan's Lantern, George "Lan" Laskowski.	"Фонарь Лана", Джордж "Лан" Ласковски.
---	---

12. Best Fan Writer: Лучший непрофессиональный писатель:

David Langford.	Дэвид Лэнгфорд
-----------------	----------------

(в 6-й раз)

Нам думается, что представляет интерес и рассказ о произведениях, выигравших Хьюго в предыдущие годы. Начать мы решили с категории Best Dramatic Presentation (-лучший показ, англ.) Согласно разделу 7 статьи II Конституции Всемирного Общества НФ (World Science Fiction Society) в эту категорию включается любая продукция любым способом драматизированной НФ и фэнтези, впервые публично представленная в своей настоящей форме в течение предыдущего календарного года". Несмотря на то, что теоретически в эту категорию попадает очень широкий класс произведений: фильмы, любые виды театральных постановок,

радиоспектакли и т.д. и т.п., практически же все лауреаты являются фильмами. И почти все, благодаря вездесущему видео, в представлении не нуждаются. Итак, лауреаты премии Хьюго по категории Dramatic Presentations:

1960	The Twilight Zone	Зона Сумерек
1961	The Twilight Zone	Зона Сумерек
1962	The Twilight Zone	Зона Сумерек
1967	The Menagerie (Star Trek)	Зверинец
1968	City on the Edge of Forever (Star Trek)	Город на краю вечности
1969	2001: A Space Odyssey	Космическая одиссея 2001 года.
1970	News Coverage of Apollo XI	Репортаж об "Аполлоне XI"
1972	A Clockwork Orange	Механический апельсин
1973	Slaughterhouse-Five	Бойня N 5
1974	Sleeper	Спящий
1975	Young Frankenstein	Молодой Франкенштейн
1976	A Boy and His Dog	Мальчик и его собака
1978	Star Wars	Звездные войны
1979	Superman	Супермен
1980	Alien	Чужой
1981	The Empire Strikes Back	Ответный удар империи
1982	Raiders of the Lost Ark	В поисках потерянного ковчега
1983	Bladerunner	Бегущий по лезвию бритвы
1984	Return of the Jedi	Возвращение Джедая
1985	2010	2010
1986	Back to the Future	Назад в будущее
1987	Aliens	Чужие
1988	The Princess Bride	Принцесса-Невеста
1989	Who Framed Roger Rabbit	Кто подставил Кролика Роджера
1990	Indiana Jones and the Last Crusade	Индиана Джонс и последний крестовый поход
1991	Edward Scissorhands	Эдвард Ножницерукий

И в заключение, немного об истории Уолдконов. Несмотря на глобальные амбиции, прослушивающиеся в названии (Worldcon - всемирный кон,англ.), Уолдконы все-таки являются более американскими конвенциями, нежели всемирными. Взгляните сами: из сорока девяти имевших место Уолдконов, сорок проводились на

территории США. Из оставшихся два были в Канаде, два в Австралии, три в Великобритании и по одному в ФРГ и Нидерландах. Здесь мы приводим список всех сорока девяти состоявшихся Уолдконов и трех будущих, объявленных, но еще не проведенных.

В графе "название" находится оригинальное имя конвенции. Ведь Уолдкон не проводится на пустом месте. За право его проведения борются уже существующие коны, и победитель присоединяет к своему названию слово Уолдкон. Так, например, Уолдкон этого года в Чикаго назывался Чикон V. Итак, список всех Уолдконов:

N Год Название Город Количество участников

1	1939	Nycon I	Нью-Йорк	200
2	1940	Chicon I	Чикаго	128
3	1941	Denvention I	Денвер	90
4	1946	Pacificon I	Лос-Анджелес	130
5	1947	Philcon I	Филадельфия	200
6	1948	Torcon I	Торонто (Канада)	200
7	1949	Cinvention	Цинциннати	190
8	1950	Norwescon	Портленд	400
9	1951	Nolacon I	Новый Орлеан	190
10	1952	TASFiC	Чикаго	870 (Chicon II)
11	1953	11th Worldcon	Филадельфия	750 (Philcon II)
12	1954	SFCon	Сан-Франциско	700
13	1955	Clevelandcon	Кливленд	380
14	1956	NewYorCon	Нью-Йорк	850 (Nycon II)
15	1957	Loncon I	Лондон (Англия)	268
16	1958	Solacon	Саут-Гейт	322 (Лос-Анджелес)
17	1959	Detention	Детройт	371
18	1960	Pittcon	Питтсбург	568
19	1961	Seacon	Сиэтл	300
20	1962	Chicon III	Чикаго	550
21	1963	Discon I	Вашингтон	600
22	1964	Pacificon II	Окленд	523
23	1965	Loncon II	Лондон	350
24	1966	Tricon	Кливленд	850 (Детройт, Цинциннати)
25	1967	Nycon 3	Нью-Йорк	1500
26	1968	Baycon	Окленд	1430
27	1969	St.Louiscon	Сент-Луис	1534
28	1970	Heicon'70	Гейдельберг (ФРГ)	620

29	1971	Noreascon I Бостон 1600
30	1972	L.A.Con I Лос-Анджелес 2007
31	1973	Torcon 2 Торонто (Канада) 2900
32	1974	Discon II Вашингтон 3587
33	1975	Aussiecon One Мельбурн (Австралия) 606
34	1976	MidAmeriCon Канзас-Сити 2800
35	1977	SunCon Майами-Бич 2050
36	1978	IguanaCon II Финикс 4700
37	1979	Seacon'79 Брайтон (Англия) 3114
38	1980	Noreascon II Бостон 5850
39	1981	Denvention Two Денвер 3792
40	1982	Chicon IV Чикаго 4275
41	1983	ConStellation Балтимор 6400
42	1984	L.A.Con II Энахейм 8365 (Лос-Анджелес)
43	1985	Aussiecon Two Мельбурн (Австралия) 1599
44	1986	ConFederation Атланта 5811
45	1987	Conspiracy'87 Брайтон (Англия) 5300
46	1988	Nolacon II Новый Орлеан 5300
47	1989	Noreascon III Бостон 7700
48	1990	ConFiction Гаага (Нидерланды) 2500
49	1991	Chicon V Чикаго 8000
50	1992	MagiCon Орlando ?
51	1993	ConFrancisco Сан-Франциско ?

В последующих наших выпусках мы расскажем о других интересных вещах, связанных со Всемирными НФ конвенциями

ОБЪЯВЛЕНИЯ

Как уже отмечалось, интерес у зарубежных фэнов к нашей стране огромный: во время нашего пребывания в Чикаго нас попросили о публикации нескольких объявлений, что мы и выполняем.

- Международный НФ клуб по переписке с удовольствием завяжет контакты с фэнами из СССР. Интересы - самые разнообразные.

Адрес: INTERNATIONAL SF PENPAL CLUB
P.O.Box 53052, Phila PA 19105
USA

- Гари Хэнюэл - большой любитель книг Толкиена и является фанатом "Властелина колец". С удовольствием будет переписываться с коллегами по интересу из нашей страны.

Адрес: Gary Hunnewell
2030 San Pedro
Arnold, MO 63010, USA

- Художников, чьи работы так или иначе связаны с фантастикой, приглашает к сотрудничеству Американская Ассоциация НФ художников (ASFA).

Адрес для контакта: Association of SF Artists
5118 Glenwood Ave,
LA Grescenta, CA 91314, USA

- Кэтрин Крамер представляет редколлегию журнала "The New York Review of Science Fiction". Журнал, как явствует из названия, печатает рецензии на новинки НФ. Кэтрин очень хотела бы видеть в своем журнале рецензии на книги, вышедшие в Союзе. Гонорар гарантируется. Рецензию желательно предоставлять сразу на двух языках.

Адрес: Kathryn Cramer
P.O.Box 78
Pleasantville, NY 10570, USA

- И уж с совсем неожиданной просьбой обратился Бен Бест из Канады. В июле 1992 он собирается в Ленинград и хотел бы заранее договориться с тамошними фэнами о встрече. Так что, ленинградцы (санкт-петербуржцы), не упустите свой шанс.

Адрес в Канаде:
Ben Best
Box 788 STATION "A"
TORONTO, ONTARIO
M5W 1G3
CANADA

- В свою очередь, КЛФ МГУ обращается ко всем фэнам и клубам, выпускающим фэнзины, с просьбой прислать 1-2 экз. своего издания (можно старые номера) для передачи их в такие собрания НФ, как библиотека Foundation в Лондоне и т.п. Заранее благодарны.

SPARROW HILLS QUEST

Правила - версия 1.04

"Sparrow Hills Quest" - это ролевая игра со сказочно-фантастическим сюжетом. Игровым полем для нее являются Воробьевы горы от Метромоста на Юго-Востоке до правительственных дач на Северо-Западе. Эта местность представляет собой сказочную страну, по которой путешествуют участники игры. Задача участника игры - добиться наибольшего "жизненного успеха", но критерии этого успеха у различных участников различны, поскольку он (участник) может принадлежать к клану:

- а) рыцарей
- б) магов
- в) купцов
- г) менестрелей

Успех для рыцаря - найти даму своего сердца и одержать как можно больше побед на поединках и турнирах. Успех для мага - узнать как можно больше заклинаний и расшифровать магический свиток, выданный в начале игры.

Успех для купца очевиден - нажить как можно больше денег.

Успех для менестреля - узнать как можно больше песен и воспеть как можно больше рыцарских подвигов.

Точные формулы "критерия успеха" будут сообщены участникам в начале игры.

Кроме того, несколько особый статус имеют бургомистры, и есть два посредника - Король и Великий Маг, к которым можно обращаться с просьбами в пределах их компетенции. (Король дарует жизнь и решает все споры, Великий Маг возвращает здоровье и превращает вещи).

Начало игры.

В начале игры (в городе Стадиум) участники игры получают личные карточки, кубики (у кого нет), карту Sparrow hills, "формулы успеха" (свои для каждого клана), по 50 монет и, возможно, дополнительные вещи в зависимости от клана. Далее они могут торговать, идти на всевозможные поиски и т.д., но поединки первые 15 минут запрещены.

Окончание игры.

К оговоренному времени (или ранее - если надоело) участники должны собраться в столице для подсчета трофеев и очков. Опоздавшие штрафуются (5 очков в минуту).

Что могут делать участники игры

Каждый участник игры может:

1. Передвигаться по всему игровому полю как ему заблагорассудится.

2. Взаимодействовать с объектами игрового поля, т.е.

- собирать слухи и песни по деревням;
- играть в загадки с драконами и колдунами
(не путать с магами - участниками игры!);
- читать надписи на придорожных камнях;
- колдовать на капищах;
- искать тайники и присваивать содержимое;

3. Биться с другими участниками на поединках и турнирах.

4. Продавать и покупать предметы и информацию другим участникам игры и бургомистрам в городах.

5. Помещать часть своего богатства в банк (сдавать на хранение бургомистрам).

Участнику игры запрещается иметь с собой любые пищевые предметы, кроме простого карандаша или синей или черной ручки. Рекомендуется иметь с собой простой карандаш или синюю или черную ручку, тетрадку, фонарь и игровой кубик (запасы организаторов ограничены!)

При взаимодействии друг с другом играющие должны предъявить друг другу свои карточки участника следующего вида:

Имя	Жизнь	Жизнь	Жизнь		
Фамилия					
Поколение	здесь нарисована лягушка				

Когда играющий вступает в поединок и получает рану, одна из клеток "Жизнь" надрывается. Чтобы "восстановить здоровье", надо обратиться к Королю или Великому Магу, который впишет в одну из пустых клеток новую "Жизнь". Участник, у которого не

Окончание игры.

К оговоренному времени (или ранее - если надоело) участники должны собраться в столице для подсчета трофеев и очков. Опоздавшие штрафуются (5 очков в минуту).

Что могут делать участники игры

Каждый участник игры может:

1. Передвигаться по всему игровому полю как ему заблагорассудится.

2. Взаимодействовать с объектами игрового поля, т.е.

- собирать слухи и песни по деревням;
- играть в загадки с драконами и колдунами
(не путать с магами - участниками игры!);
- читать надписи на придорожных камнях;
- колдовать на капищах;
- искать тайники и присваивать содержимое;

3. Биться с другими участниками на поединках и турнирах.

4. Продавать и покупать предметы и информацию другим участникам игры и бургомистрам в городах.

5. Помещать часть своего богатства в банк (сдавать на хранение бургомистрам).

Участнику игры запрещается иметь с собой любые пищевые предметы, кроме простого карандаша или синей или черной ручки. Рекомендуется иметь с собой простой карандаш или синюю или черную ручку, тетрадку, фонарь и игровой кубик (запасы организаторов ограничены!)

При взаимодействии друг с другом играющие должны предъявить друг другу свои карточки участника следующего вида:

Имя	Жизнь	Жизнь	Жизнь		
Фамилия					
Поколение	здесь нарисована лягушка				

Когда играющий вступает в поединок и получает рану, одна из клеток "Жизнь" надывается. Чтобы "восстановить здоровье", надо обратиться к Королю или Великому Магу, который впишет в одну из пустых клеток новую "Жизнь". Участник, у которого не

осталось ни одной жизни, считается убитым (призраком), и не может вступить ни в какое взаимодействие ни с кем, кроме Короля.

Король выдает ему новую карточку участника. При этом играющий считается "продолжателем рода" и наследником самого себя; он может воспользоваться своими старыми "вкладами" у бургомистров.

Если на карточке играющего на изображении лягушки нанесена зеленая пентаграмма, то он считается превращенным в лягушку. Лягушка не может пользоваться имеющимися у нее волшебными вещами и деньгами, но может разговаривать с играющими. Перечеркнутая пентаграмма означает, что действие колдовства окончилось.

Объекты игрового поля

На игровом поле есть:

1. Города
2. Деревни
3. Хижины колдунов
4. Пещеры драконов
5. Камни на распустьях
6. Капища
7. Тайники

1. Город

Есть четыре города:

- Стадиум, столица страны
- Трамплин, славный своими оружейниками
- Герценгард, славный магией
- Серая гавань, славный своими ювелирами

В каждом городе сидит бургомистр, имеющий дочерей на выданье. С ним можно торговать, сдавать ему на хранение деньги и выпрашивать слухи. Кроме того, король в Стадиуме выдает "убитым" участникам новую карточку участника и разрешает всевозможные споры. В городах могут устраиваться рыцарские турниры, обычные же поединки в них запрещены. У каждого города существуют утерянные реликвии (драгоценности), которые он стремится вернуть.

2. Деревня - это висящий на дереве (или иначе укрепленный в заметном месте) лист бумаги, на котором написаны местные слухи и песни. Слухи могут быть и ложными. Лист срывать нельзя! Играющим разрешается и даже рекомендуется дописывать новые

слухи.

3. Хижина колдуна, как и деревня - лист бумаги. На нем написана загадка, которая может быть зашифрована каким-либо заклинанием (указано название заклинания). Отгадка этой загадки является ключом к шифру, которым здесь же записано новое заклинание или описано местонахождение тайника с волшебным (друидическим) жезлом.

4. Пещера дракона отличается от хижины колдуна только тем, что загадка никогда не зашифрована и тайник содержит сокровища или пленниц (прекрасных дам).

5. Камень на распутье - лист бумаги, на котором описаны (возможно - шифром) идущие от этого места дороги или ближайшие тайники.

6. Капище - место, где есть волшебный (языческий) жезл. Здесь можно колдовать, но уносить жезл нельзя!

7. Тайник - он и есть тайник. Это укромное место, где лежит что-нибудь хорошее. Описание тайника (см. колдуны, драконы, камни) имеет вид: "В ...(число) шагах на ...(буква) отсюда в ...(дупле, норе и т.д.) лежит ...". Соответствие букв и направлений устанавливается ветрочетом (см. ниже). Описание может быть зашифровано.

Волшебные и прочие вещи, использующиеся в игре.

Вещи, использующиеся в игре делятся на колдовские аксессуары, волшебное оружие, магические кольца и драгоценности.

К колдовским аксессуарам относятся ветрочеты, применяемые для дешифровки заговоренных надписей, магические жезлы, применяемые для превращения вещей и живых существ друг в друга, и колдовские амулеты. Колдовской амулет - это вещь, которую можно превратить в любое волшебное оружие. Колдовские амулеты продаются в Герценгарде и Стадиуме.

Волшебное оружие повышает шансы своего обладателя на победу в поединках и рыцарских турнирах, прибавляя очки атаки и очки защиты в соответствии с таблицей:

Вид оружия	Очки атаки	Очки защиты
Одноручный меч	2	-
Двуручный меч	5	-1
Кинжал	1	-
Волшебный щит	-	1
Мифриловая кольчуга	-	3

Считается, что каждый участник игры всегда имеет обычный меч и обычный щит, чем и объясняется то, что двуручный меч дает отрицательные очки защиты - держа меч двумя руками, щитом не воспользуешься.

Разрешается использовать несколько видов оружия вместе, но это должен быть такой набор, который можно держать в руках:

Щит можно держать только в левой руке, Одноручный меч - только в правой, Кинжал - в любой, Двуручный меч занимает обе руки, а кольчуга рук вообще не занимает.

Волшебное оружие можно купить в Трамплуине или найти в тайниках у драконов. Бывает оно и в других городах, если занесут его туда купцы.

Волшебные кольца делятся на эльфийские, гномьи, кольца назгалов и Всесильное Кольцо Всевластья.

Эльфийские кольца несут добро. Если предъявить такое кольцо человеку, вызвавшему вас на поединок, то он откажется от этого намерения, если он не является владельцем кольца назгала. В этом случае кольцо даст вам только 2 очка защиты.

Гномьи кольца полезны купцам, так как способствуют накоплению денег. Если владелец гномьего кольца сговорится с кем-нибудь о какой-нибудь покупке, то предъявив кольцо может заплатить только полцены.

Кольцо назгала дает одно очко атаки и одно очко защиты, а кроме того нейтрализует миротворческую функцию эльфийского кольца, и позволяет увидеть человека, обладающего Кольцом Всевластья.

Кольцо Всевластья делает человека невидимым для врагов, кроме назгалов и дает одно очка атаки и одно очка защиты. Кроме того, в сочетании с красным друидическим жезлом оно дает власть над назгулами. Предъявив обладателю кольца назгала Кольцо и жезл, можно потребовать от него выполнения любого желания.

Волшебные кольца можно найти только в тайниках, либо отобрать или купить у более удачливых кладоискателей.

Драгоценности состоят из оправы и камня. Оправа бывает четырех видов: браслет, брошь, диадема, и ожерелье, а камни - восьми: алмаз, берилл, изумруд, смарагд, топаз, сапфир, рубин и аметист. Встречаются как камни без оправ, так и оправы без камней, так как камень и оправа нарисованы на отдельных карточках. Но в любом городе вам вставят камень в оправу, скрепив их скрепкой.

Некоторые камни и оправы имеют собственные имена. Сочетание одноименных камня и оправы - как правило, реликвия какого-нибудь города и бургомистр этого города готов многое отдать за него.

К драгоценностям мы относим и Святой Грааль - не колдовским же его аксессуаром считать, в самом деле. Грааль - самая ценная вещь в Спэрроу-Хиллс. Владение им приносит участнику 150 очков, независимо от клана.

Иногда драгоценности можно купить в лавках по скупке краденого у пиратов в Серой Гавани, но чаще их надо искать в тайниках и драконьих сокровищницах.

Колдовство

В игре есть два вида колдовства - тайные надписи и превращение вещей.

1. Тайные (заговоренные) надписи - читаются с помощью ключевого слова. Ключом может быть ответ на загадку или заклинание. Заклинание состоит из названия и собственно ключа. Ключ это некоторое слово, первая буква которого используется для расшифровки. Но магам приносит очки только знание всего слова.

Для расшифровки заговоренной надписи необходимо установить метку на внешнем круге ветрочета напротив первой буквы заклинания на внутреннем круге. После этого напротив надо найти на внутреннем круге букву заговоренной надписи. На внешнем круге ей будет соответствовать необходимая буква расшифровки.

Несколько иначе шифруются направления в описаниях расположения тайников. Для их расшифровки надо настроить ветрочет на нужное заклинание и сориентировать северный луч розы ветров на внутреннем круге на север. После этого надписанные на внешнем круге направления будут соответствовать указанным в шифре.

2. Превращение вещей осуществляется с помощью волшебных жезлов, которые бывают языческими (хранятся на капищах и используются там же) и друидическими (первоначально лежат в тайниках колдунов, могут носиться с собой, продаваться и т.д.).

Исходным материалом для превращения служит магический амулет, на котором изображены всевозможные вещи и указано, жезлом какого цвета необходимо воспользоваться для превращения амулета в эту вещь.

Превращение осуществляется нанесением поверх изображения вещи пентаграммы данным жезлом. Чтобы превратить амулет в другую вещь, его необходимо предварительно расколдовать, перечеркнув пентаграмму крест-накрест жезлом того же цвета, каким она была нанесена. Амулет с двумя неперечеркнутыми пентаграммами недействителен.

Нельзя превращать амулет дважды в одну и ту же вещь. Превратить человека в лягушку можно только зеленым друидическим жезлом, расколдовать - зеленым языческим жезлом. У Великого Мага есть Великий Жезл (зеленая ручка), который может заменить любой другой, а также возвращать здоровье.

Правила поединков.

В поединок могут вступать два или более участника игры независимо от клана. Нельзя вступать в поединок с призраком и лягушкой. Но на лягушку можно напасть по правилам вызова на поединок и, если вам удалось завоевать право первого удара, лягушка считается убитой, а если право первого удара у лягушки, то лягушка считается убежавшей. Две лягушки вступать в поединок не могут.

Поединки можно устраивать везде, кроме городов. В городах допустимы только рыцарские турниры. Для того чтобы вступить в поединок со встреченным человеком, надо вызвать его. Тот кто после того, как прозвучал вызов, первым коснется противника правой рукой, получает право первого удара. Если вызванный на поединок не хочет драться, он может попытаться убежать. Противник считается догнавшим в случае если он сумел коснуться убегающего правой рукой.

Перед началом поединка противники предъявляют друг другу выбранное для боя оружие и кольца. Первым это делает нападающий. Позже, во время боя, менять (в том числе расширять) выбор нельзя.

Вступив в поединок, противники "обмениваются ударами".

Для этого оба кидают по кубику. К числу очков на кубике атакующего прибавляются очки атаки его волшебного оружия, а к числу на кубике обороняющегося - его очки защиты. Если число очков у нападающего больше, то он противника ранил, надрывает его карточку и получает право нанести следующий удар. В противном случае право удара переходит к противнику.

Обороняющийся, получив или отразив удар, имеет право попытаться убежать. для этого оба кидают по кубику, и если у убегающего выпало больше очков, то он считается убежавшим и преследовать его в течение минуты нельзя.

Если сражается один против двоих и более, то он наносит удары по очереди по всем противникам, а они по нему, причем бойцы с той стороны где их несколько меняются при каждом ударе противника, а порядок перехода ударов от стороны к стороне не меняется.

Поединок продолжается до гибели или бегства одной из сторон. В случае гибели противника победитель забирает у него все вещи и деньги, а также и прекрасную даму, если она есть и отрывает от его карточки часть с именем (по линии), которая при подсчете очков удостоверяет его победу. Отбирать у противника такие карточки убитых им врагов нельзя - победы на поединках приносят очки всему роду.

Рыцарские турниры.

Рыцарские турниры проводятся в городах, под наблюдением бургомистра. Турнир проводится по желанию не менее чем двух рыцарей или менестрелей. Купцы и маги участвовать в турнирах не могут.

Перед началом турнира каждый из участников должен отдать какую-либо вещь или некоторое количество денег в призовую фонд, который до окончания турнира хранится у бургомистра, а затем половина его вручается победителю, а вторая остается у бургомистра. Бургомистр также вручает победителю кубок, который в случае гибели рыцаря не переходит к его победителю, а остается у наследников. Если в турнире участвует больше двух рыцарей, то они сражаются по парам по олимпийской системе.

Поединки на турнирах происходят по общим правилам, но не до смерти одного из участников, а до первого ранения.

Не уточненные здесь вопросы проведения турнира (сумма взноса, порядок встреч и др.) разрешаются бургомистром.

Дата: 14-04-91

Тема: Sparrow Hills Quest

Содержание: Семейные хроники в трех частях

Часть 1. Кир Злобин, организатор

На самом деле я не столько организатор, сколько исполнитель. А исполнять приходится много - весь вчерашний день я исполнял магические кольца и драгоценности. А сегодня мы (коллеги Вагнер - вот кто организатор, Коноплев, Рожков и я) собрались на смотровой площадке Воробьевых гор где-то в 11:15. Потратив с четверть часа на путаницу с карточками, мы оставили Рожкова наверху, а остальная троица пошла оборудовать полигон. Через некоторое время установился такой порядок: Вагнер развешивает веси (деревни, драконов, колдунов и т.д.), Коноплев прячет тайники, а я на подхвате бегаю с пачкой этих самых весей. (Кстати, веси эти, будучи развешенными, вызвали немалый интерес у гуляющей здесь публики).

Все было хорошо, но к намеченному началу игры (14:00) закончены были лишь западные земли (примерно до линии Смотровое плато - Стадиум - Коноплев погост - Выкат). Посоветовавшись, мы решили, что за час мы повеситься успеем. Я побежал сообщить эту радостную новость наверх - народ должен был собираться на смотровой площадке. И он действительно собирался, но как-то очень неспешно. Наконец, (в 15:00), все решили, что, во-первых, холодно стоять, и, во-вторых, из пяти человек (подошли еще, кроме организаторов, Буров, Никитин, Телегин, Устинов, Черкашин) игры не сделаешь, решили провести учебный "Вагнер-квест" - найти затерявшегося куда-то Вагнера.

Всей компанией пошли на поиски. Первая же встреченная деревня (Верхний Трамплиун) вызвала у компании бурный восторг, а дорогу на Герценгард я, как потенциальный бургомистр, разукрасил ура-патриотическими лозунгами.

Дошли мы примерно до Собачьей долины, по пути поучившись пользоваться ветрочетом, и решили поворачивать. На обратном пути многие уже стали искать клады - особенно удачлив был Телегин. Пришли в Стадиум. Пока пытались провести выборы короля и слегка перекусывали (огурец на семерых - правда, большой), кто-то (кажется, Никонов) сбежал наверх (на смотровую площадку) и привел Вагнера. Похоже, разминулись мы с ним на пять минут.

Посовещались и решили игру все-таки провести. Ввиду малой численности (девять человек - как назгулов или хранителей) и времени (было 15:30, закончить решили в 18:00) отказались от бургомистров и менестрелей. Из посредников остались Великий Маг - Вагнер и Король - Коноплев. Остальные роли распределились так: рыцари Буров и Телегин, маги Устинов и Черкашин, купцы - Никитин, Рожков и я.

Часть 2. Кир Злобин I, купец

Карьера моя началась с некоторого замешательства: когда все соперники уже разлетелись на поиски сокровищ, я еще с отчаянием разбирался в непривычных для меня предметах, каждый из которых необходим страннику. Пока я искал по многочисленным собственным карманам ветроchet, колдовский эмулет⁽¹⁾ успевал потеряться, а походную карту уносило порывом ветра, кубик судьбы же вместе со всеми монетами норовил провалиться в дыру в кармане.

И вот, наконец, в путь. Но, едва я добрался до Горбунково, меня попутал какой-то бес⁽²⁾ и я вскрыл тайник, пользуясь Запретным Предзнанием. Направившись оттуда на СЗ, возле устья Онтавы я наткнулся на заброшенный колодец - и вновь Предзнание шепнуло мне: здесь клад. Я взял и его, но подумал: если я не могу бороться с бесом, надо в меру сил сглаживать причиняемую им несправедливость. И потому, когда возле Серых Гаваней я вспомнил о капище, я указал его своему коллеге Никонову. (А сам обратил свой эмулет в славный, хотя и небольшой, меч). Предзнание вновь заговорило во мне, когда я добрался до Турничков, но я переборол его голос и пошел дальше.

До 400 лиги добрался без приключений. Поверив слуху, что недалеко скрыт клад, я отправился на его поиски и, осмотрев полдюжины деревьев, нашел наконец в корнях последнего 25 монет.

На перекрестке я повстречал коллегу Рожкова, и, пожав руки в знак мирных намерений (добрая традиция!), мы вместе посетили Корневищи. Затем я рассказал ему о богатствах Двух Драконов (открытых мне Предзнанием), а сам пошел на ЮЗ.

Возле Березовой Поляны я наткнулся на тайник, а рядом томилаcь в темнице прекрасная молодая леди (высокая, стройная, голубоглазая брюнетка). Разумеется, я освободил ее из ужасного драконьего плена (кстати, самого дракона я так и не видел).

Вскоре, возле Верхней Онтавы, рядом с разоренным варварами капищем, я повстречал рыцаря сэра Телегина. Мы обменялись новостями, и я задешево (25 монет) продал ему свою высокую,

стройную, голубоглазую брюнетку. (Ведь, если подумать, зачем купцу в дороге лишняя обуза?).

Далее, по дороге на ЮВ, я нашел хороший кинжал, встретил колдуна, ведающего тайные слова (и, к сожалению, не запомнил их), и возле Верхней Андудиновки встретил мага Устинова. Он сидел на пригорке и грустно бормотал какие-то заклинания. Я вспомнил о встрече с колдуном, рассказал о ней магу, чтобы хоть немного его развеселить, а сам направился в столицу.

Король встретил меня радушно. Я рассказал о своих приключениях, выменял знатную кольчугу на два дорогих камня (один именной), и отдал 75 монет на сохранение. В это время к городу подошел коллега Рожков. Остановив его за городской чертой (дабы власти не вмешивались в купеческие дела), я продал ему брошь и ожерелье вместе за 25 монет. Отдохнув, я отправился в восточные земли. И, хоть и прошел я много и даже добрался до вершины метро-гор, что за Собачьим хутором, ничего там не встретил и не нашел. Лишь на обратном пути, уже в Торбе-на-Круче, я обрел алмаз восхитительной красоты, за который король, однако, дал мне всего 15 монет.

Вновь отдохнув в столице, я отдал в казну на хранение все свои богатства, и, взяв с собой лишь оружие и 50 монет, вновь отправился искать счастья. Встретился мне в дороге призрак славного рыцаря сэра Телегина, с которым мы еще так недавно говорили возде Верхней Онтавы. Затем, по прежнему не отходя от города, я встретил живого рыцаря - сэра Бурова, и вызвал его на поединок.

Часть 3. Кир Злобин II, наследственный купец

Мне немногое осталось добавить к этой истории. Отец мой не вернулся с того поединка, и мне пришлось, вступив в права наследства, взять на себя заботы по управлению семейным имуществом. Задачу эту я и выполнил, как сумел: получив в королевском банке 90 монет, драгоценный браслет и знаменитый топаз "Мерхен", обменял последний там же на второй браслет и 25 монет в придачу. Коллекция браслетов - наша семейная гордость, и если считать каждый из них за 20 монет, (что лишь приблизительно отражает их реальную ценность), семейный капитал наш составил 155 монет.

Здесь честь повелевает мне раскрыть неприятную для нашей семьи историю: в общем отчете капитал нашей семьи определен в 165 монет.

Причины же расхождения следующие: помимо официального

наследства, у меня осталось от отца Кольцо Богатства, которое я за ненадобностью отдал в казну за 5 монет, запамятав, что по праву оно принадлежит победителю моего отца сэру Бурову. И хоть повинна в том забывчивость, а не злой умысел, подобная ошибка ложится тяжелым пятном на мою профессиональную честь. Оставшаяся разница в 5 монет объясняется простой ошибкой в подсчетах, что, однако, также не может служить оправданием для члена нашего клана.

И хоть денежная сумма моих ошибок не велика, падение репутации нашей семьи может стать непоправимым, и потому наследника своего я определю в иной, не купеческий, клан.

Примечания:

- (1) эмулет - аМУЛЕТ, Эмулирующий любое оружие.
- (2) бес сомнения.

Наше кинообозрение

Информация из фэнзина Hibernation Sickness (Слабость от заморозки) (имеется в виду ощущение Хэна Соло после разморозки - Н.Н.)

#13 (Март 1991) Составил Николай Никонов

В марте 1991 года американское издательство "Бентам" (Bantam Books) выпустило первую из трех книг, впервые "официально" продолжающих эпопею "Звездных войн" (Star Wars). Книга полностью авторизована Джорджем Лукасом (George Lucas) и компанией "Лукасфильм" (Lucasfilm). Фэндом США пребывает в уверенности, что книга имеет прямое отношение к запланированному на 1997 год следующему фильму сериала. Ниже приводится помещенная в фэнзине краткая реклама.

Star Wars Book 1: Heir to the Empire by Timothy Zahn
Тимоти Зан. "Звездные войны. Книга первая: Наследник Империи"

...Минуло пять долгих лет с тех пор, как была уничтожена Звезда Смерти. Лейя и Хэн, ныне женатые, заняты незавидной задачей управления новорожденной Республикой, возникшей после поражения Дарта Вейдера и имперского флота. Люк же кладет начало с надеждой ожидаемой новой линии рыцарей-джедаев (из анотации следует, что в одиночку. Поистине, Сила может все! - Н.Н.).

В тысячах световых лет от них продолжают стычки с остатками имперского флота, и последний военачальник Императора принимает командование флотом. Он делает два жизненно важных открытия - открытия, которые могут уничтожить Союз Повстанцев!..

Дайджест информа

THE STEVEN SPIELBERG FILM SOCIETY NEWSLETTER

Small group of people who share a vision in common

НОВОСТИ ОБЩЕСТВА ЛЮБИТЕЛЕЙ ФИЛЬМОВ
СТИВЕНА СПИЛБЕРГА

Небольшая группа людей, разделяющая общее видение

#41 (Февраль 1991), #42 (Май 1991), #43 (Август 1991)

Составил Николай Никонов

Разная информация о фантастических фильмах

Фильм Стивена Спилберга "Крюк" (Hook) (см. предыдущий дайджест - Н.Н.) выйдет на экран в Рождество 1991 года (съемки завершены в июле). Уже сейчас "Крюк" рассматривается как один из наиболее амбициозных голливудских проектов по масштабам спецэффектов и количеству обслуживающего съемки персонала.

Сообщается, что компания "Юниверсал" (Universal Pictures) заплатила \$1,500,000 за права на постановку фильма "Парк Юрского периода" (Jurassic Park), автор сценария Майкл Кричтон (Michael Crichton). Снимать будет Стивен Спилберг. В фильме рассказывается история о создании парка развлечений, населенного множеством живых динозавров, клонированных из ископаемых остатков генетиками. Последние, однако, были неблагодарно трактованы динозаврами как ланч. Выход фильма планируется в июне 1992 года. Предположительно, Спилберг будет также режиссером нового варианта "Зорро" (Zorro) (а что, Х. Форд в самый раз на главную роль - Н.Н.). Ему еще предстоит выбрать сценарий из нескольких предложенных.

Джордж Лукас планирует производство фильма "Красные хвосты" (Red Tails) об американской черной эскадрилье истребителей времен второй мировой войны "Летчики Таскиджи" (Tuskegee Airmen). Жанр фильма - военно-воздушный приключенческий боевик (очевидно, просмотр Лукасом энного количества часов кинохроники воздушных боев перед съемками "Звездных войн" не прошел даром - Н.Н.).

Лукас работает совместно с двумя телекомпаниями над созданием комедийной телевизионной серии "Домик маньяка" (Maniac Mansion) (пользователи ПЭВМ, возможно, помнят имевшую хождение несколько лет назад одноименную компьютерную игру "Лукасфильм" овского же производства - Н.Н.).

Режиссер Поль Верховен (Paul Verhoeven) ("Робокоп", "Вспомнить все" - Н.Н.) начинает съемки картины "Базисный инстинкт" (Basic Instinct) с участием Майкла Дугласа (Michael Douglas) и Шэрон Стоун (Sharon Stone). Говорят, что Дуглас получит за фильм \$12,000,000.

Judy Hubbard

HOOK: a Steven Spielberg Film

Джуди Хаббард

Фильм Стивена Спилберга "Крюк"

11 декабря этого года в кинотеатрах США состоялась премьера фильма Стивена Спилберга "Крюк". Его сценарий написали Джим Харт (Jim V. Hart) и Малия Скотч Мармо (Malia Scotch Marmo) на основе книги Харта и Ника Касла (Nick Castle), в свою очередь базирующейся на книге и пьесе сэра Джеймса Барри (James M. Barrie). Продюсеры - Кэтлин Кеннеди (Kathleen Kennedy), Фрэнк Маршалл (Frank Marshall) и Джеральд Молен (Gerald Molen).

Питера Пэна играет Робин Вильямс (Robin Williams), Капитана Крюка - Дастин Хоффман (Dustin Hoffman). В роли Колокольчика - Джулия Робертс (Julia Roberts). Боб Хоскинс (Bob Hoskins), блестяще сыгравший детектива Эдди Вэльянта (Eddie Valiant) в "Кто подставил кролика Роджера?" (Who Framed Roger Rabbit) Роберта Земекиса (Robert Zemeckis), играет Сми, подручного капитана Крюка.

Декорации выполнены Норманом Гарвудом (Norman Garwood), создателем декораций "Бразилии". Дизайнер - лауреат различных премий Джон Нэпьер (John Napier), художник мюзикла "Кошки" (Cats). Главный оператор - Дин Канди (Dean Cundey), снявший все три части "Назад в будущее" (Back to the Future). Редактор - Майкл Кан (Michael Kahn), участник съемок всех фильмов Спилберга. Музыку к фильму написал Джон Вильямс (John Williams), композитор десяти других фильмов Стивена Спилберга.

Фильм снят компанией Tri Star в павильонах Columbia Pictures в Калвере (Culver City), Калифорния.

Десятка наиболее прибыльных фильмов 1990 года

1. Один дома	Home Alone
	\$253,100,000
2. Призрак	Ghost
	\$216,100,000
3. Хорошенькая	Pretty Woman
	\$178,000,000
4. Танцы с волками	Dances with Wolves
	\$136,300,000
5. Молодые черепашки-мутанты-ниндзя	Teenage Mutant Ninja Turtles
	\$133,000,000
6. Охота на "Красный октябрь"	The Hunt for Red October
	\$121,000,000
7. Вспомнить все	Total Recall
	\$118,000,000
8. Крепкий орешек II	Die Hard II
	\$115,000,000
9. Дик Трейси	Dick Tracy
	\$103,700,000
10. Назад в будущее III	Back to the Future III
	\$88,000,000

Десятка наиболее прибыльных в Японии фильмов за все
времена

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Е.Т. | \$228,600,000 | |
| 2. Звездные войны | | Star Wars |
| | \$193,500,000 | |
| 3. Возвращение джедая | | Return of the Jedi |
| | \$168,000,000 | |
| 4. Бэтмен | | Batman |
| | \$150,500,000 | |
| 5. Империя наносит ответный
удар | | The Empire Strikes Back |
| | \$130,200,000 | |
| 6. Истребители привидений | | Ghostbusters |
| | \$129,500,000 | |
| 7. Челюсти | | Jaws |
| | \$129,000,000 | |
| 8. Искатели утраченного ковчега | | Raiders of the Lost Ark |
| | \$115,600,000 | |
| 9. Индиана Джонс и последний
крестовый поход | | Indiana Jones and the Last
Crusade |
| | \$115,500,000 | |
| 10. Индиана Джонс и храм
Судьбы | | Indiana Jones and the Temple of
Doom |
| | \$109,000,000 | |

P.S. редакции информа: пять фильмов из десяти - Стивена
Спилберга.

Разная информация

Стивену Спилбергу направлена полученная от председателя
КЛФ МГУ Юрия Савченко (Yuri Savchenko) информация о
принятии первого в почетные члены клуба. Ю.Савченко
направляются информры The Steven Spielberg Film Society.

Дайджест информа
 THE STEVEN SPIELBERG FILM SOCIETY NEWSLETTER
 A small group of people who share a vision in common

НОВОСТИ ОБЩЕСТВА ЛЮБИТЕЛЕЙ ФИЛЬМОВ СТИВЕНА СПИЛБЕРГА

Небольшая группа людей, разделяющая общее видение

#44 (Ноябрь 1991)

Составил Николай Никонов

Разная информация о фантастических фильмах

Осенью телекомпания ABC начала показ телесериала Стивена Спилберга "Молодой Индиана Джонс" (Young Indiana Jones). CBS планирует выпустить анимационный сериал Спилберга "Семейная собака" (Family Dog).

Завершены съемки фильмов "Стар Трек VI" (Star Trek VI) и "Бэтмэн II" (Batman II).

Sean Stewart
 Separation Trauma in Spielberg

Шон Стюарт
 Травма разделения в творчестве Спилберга

Автор статьи высказывает концепцию, согласно которой один из основных психологических мотивов в фильмах Стивена Спилберга - драма разлуки, разделения героев - является следствием пережитой Спилбергом в детстве травмы от развода его родителей. Подтверждение этой идеи автор находит, приводя примеры, практически во всех фильмах режиссера. Например, в Е.Т. сам Е.Т. символизирует отсутствующих у главного героя, Эллиота, отца и брата. В финале Е.Т. и Эллиот навсегда разлучаются друг с другом.

Интересен анализ "авторства" фильмов Спилберга. Автор статьи считает, что наиболее "спилберговские" фильмы - это Е.Т., "Полтергейст" (Poltergeist) и "Бликие контакты третьего рода" (Close Encounters of the Third Kind), созданные от сценария до монтажа Спилбергом практически в одиночку. Именно в них драма разделения проявляется наиболее выражено. Другие фильмы не являются чисто "спилберговскими", поскольку:

- "Челюсти" (Jaws) основаны на одноименном романе-бестселлере,
- сценарий "1941" написан Земекисом и Гейлом (Gale),
- идея сериала об Инди Джонсе предложена Лукасом (Lucas) и Кауфманом (Kaufman),
- "Империя солнца" (Empire of the Sun) основана на романе,
- "Крюк" - римейк, и т.п

НАМ ПИШУТ

Вот уже который день я тащусь тихой таской с вашего четвертого выпуска, а с Документа 8 - наособицу... Не скрою, есть у меня ползучее подозрение, что Документ 8 суть изящная безделушка, а славное имя почетного члена КЛФ использовано в качестве псевдонима...

А.Стегалин, г.Самара
09.04.91

Этот вопрос нам задавали часто. Шестой выпуск "Информсводки КЛФ МГУ" (с окончанием воспоминаний коллеги Ооржака, его фотографией на первой странице и ксерокопией билета Токио-Москва на последней) должны были бы развеять сомнения уважаемых читателей, но увы...

Коллеги! Торжественно заверяем, что публиковали в "Информсводках" NN 4 и 6 чистую правду! Не наша вина, что она оказалась столь фантастичной.

НАШ ОТВЕТ ЧЕРТКОВУ

(традиционная рубрика)

Я никогда об этом не говорил и не писал, ибо считаю это вмешательством во внутренние дела чужого клуба, что для меня неприемлемо. Но раз уж пошла такая пьянка, то скажу. Я давно заприметил одну интересную особенность, характерную чуть ли не для всех материалов и документов, выходящих из недр КЛФ МГУ, а именно ту, что о чем бы ни шла речь, в главных ролях всегда благородные доны из КЛФ МГУ, в то время, как для прочих "неблагородных" фэнов отводится роль статистов или вообще декораций. По-моему, это очень заметно. В качестве примера приведу хотя бы заметки о "Комариной плеши" двухлетней давности, присланные мне в свое время Игусом (И.Устиновым, советником КЛФ МГУ. - Прим.ред.) Там, в заметках этих, Вселенная крутится только и исключительно вокруг "великолепной

четверки" (сами понимаете, откуда), прочие же гости либо аборигены (очень немногие) упоминаются только тогда, когда они как-то соприкасаются с этой четверкой, восторженно смотря ей в рот. Как будто не было на "плеши" других примечательных личностей вроде, скажем, Бережного, Сидоровича, Боровикова и других (честно говоря, уж и не помню, кто еще не упомянут - но очень многие (в том числе и А.Чертков. - Прим.ред.)). Такую тенденцию я могу условно назвать "КЛФМГУшным снобизмом" и поверьте мне - она очень опасна, не говоря уже о том, что совершенно нехарактерна в целом ни для советского, ни для мирового фэндома. Опасна и в смысле эволюции вашего клуба (так можно дойти и до "юбер аллес"), и в смысле отношения к нему со стороны других клубов и фэнов.

А.Чертков, г.Санкт-Петербург
15.07.91

У обрыва сию на краю
И что вижу - о том и пою
Иващенко и Васильев

От КЛФ МГУ - к МГУ КЛФ!
Руководящий лозунг КЛФ МГУ

Совершенно не собирались продолжать надоевший спор с коллегой Чертковым ("Информсводка КЛФ МГУ" N 3, "Обертам" N 3, "Информсводка КЛФ МГУ" N 5), но! Андрей поднял вопрос, по поводу которого не можем не высказаться.

Уважаемые коллеги! "Информационные сводки КЛФ МГУ" - это именно информационные сводки КЛФ МГУ, то есть собрание той информации, которой мы располагаем и которой жаль не поделиться. Неудивительно, что в подавляющем большинстве случаев мы располагаем информацией о нас же. У "Информсводок" сложился уже определенный стиль, своеобразный стиль, и мы склонны относиться к собственному своеобразию не без гордости. Так что вместо того, чтобы пытаться описать какое-либо событие "объективно", "со всех сторон" (например, опрашивая коллег из других клубов) мы описываем только то, в чем участвовали (видели, слышали, узнали) САМИ. А если, например, кто-то имеет забавную информацию о похождениях, скажем, Бережного, Сидоровича или Боровикова, то этот кто-то вполне может написать об этом сам и отправить в "Страж-птицу", или, на худой конец, опубликовать в "Интеркоме". Мы бы с удовольствием, но увы - ну не позволю в похождениях данных лиц участвовать! И наблюдать не пришлось! А то бы со всей душой...

Нужны ли ТАКИЕ "Сводки" фэндому? Думаем, что весьма многим было бы небезынтересно узнать, что увидели два КЛФМГУшника, прорвавшись-таки на "Уолдкон", хотя в их воспоминаниях вряд ли можно будет встретить что-либо, кроме походов "великолепной двойки" (сами понимаете, откуда).

А если вы не согласны, если вас раздражает "КЛФМГУшный снобизм" - не читайте "Информсводок КЛФ МГУ"! Это не для вас!

Над выпуском работали :

П.Воробьев

К.Злобин

Г.Неверов

Н.Никонов

Ю.Савченко

Н.Телегин

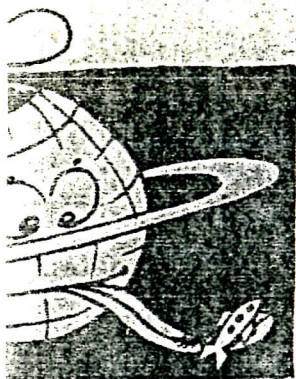
И.Устинов

**Выпуск осуществлен на средства
Ассоциации «Кром»**

Бесплатно

Тираж **26** - экз. Гарнитура Таймс. Второй завод.

Рассылка производится по списку,
утверждаемому Советом КЛФ МГУ.



Son of Daley Planet

Friday 'morn

Gaming Bulletin

Answers to the top 4 questions

1) Sign-up space is limited. Tech Center Tournament. Sign-up Group table to get a space. Fans and 30 pros may play. Register for fans; pros play for free and game passes for some advanced.

Final lists will be posted at Group table. If there is an asterisk and you are a fan, you must stop at the Sign-up Group table and pay your dues to obtain their 3 passes by stopping at the Sign-up Group table on Saturday.

2) All games are first-come, first-served. Sign-ups are necessary, except for "pick up" games.

3) Anyone wishing to run a gaming pavilion may pick up a sign-up at the Discussion Group table. See the sign-up notice.

4) Anyone may game in a pavilion if no event is active. This is a privilege to be done by midnight. Opponents and GMs are grateful to join our ranks of happy gamers. With that out of the way, on to the next.

The winner of the Titan pavilion is Faust.

Cancellations: Friday, 4 PM - Saturday, 1 PM - Multiplayer demo; Sunday, 6 PM - Vampire.

There will be no computer games. There are no computers.

TAFF/DUFF Auction

Please come and support the auction tonight at 9 PM in Columbus Hall. Help for these fan funds!

Friends of Yugoslavia

Friends and opposers of Yugoslavia are invited to sign a card for the Yugoslav Worldcon Retrospective. Tower, Ballroom level, Regency. Cards will be mailed to Yugoslavia after the con.

Sabbath Services

Translator Needed

The Japanese Anime Panel needs a person who can translate Japanese to English and vice versa for a panel participant (Mr. Takachida). Please contact D.B. Killings at the Alpine Room, Swiss Grand.

ICEI

Remember, we have arranged with the Hyatt to sell bags of ice for 1 PM to midnight each night (\$3 for 25-pound bag).

Feed a Soviet! Drive a Soviet!

Two Soviets just managed to make it out during the coup and Renee Sieber is looking for people to treat them to breakfast, lunch, or dinner during the con. They are also looking for a ride back to New York City to catch their plane as they only had enough money to get one-way tickets here. Any help would be appreciated. Contact Renee at Hyatt 2166 or the Soviet Freedom table (amongst the site selection tables).

WOOF

The collation of WOOF, the annual Worldcon one-shot of the Worldcon Order of Fan-Editors, will be held Sunday at noon in the Truffles Room (West Tower, Skyway level). Watch this space for the place to which to submit, by 6 PM Saturday, your tributes (copy count 300).

Also in the Truffles Room on Saturday: APA-nu collation, from 2 to 5 PM.

Members of BWA, the B Women's APA, will be meeting for lunch at noon on Sunday. We will gather by the concierge desk in the lower level of the Hyatt lobby. All members and potential members are welcome.

Thank You,
Cleveland, Indiana

7 PM Sunday, not 7:30 as Book. The award ceremony in the Grand Ballroom.

Masquerade

Ceremonies will be broadcast on TV channel.

Staff and

Ballroom C for technical support. 4 PM. The Masquerade on 4th floor, West Tower, from 12:30 PM, and 4:30 PM to 9 AM to 3 PM. Meet at the Masquerade (Columbus Hall) for assistance on Thursday.

Will report to the Check-in Table.

Get at the Check-in Table.

Possibly before you come!

Gophers!

Want to have a really good time and see a Worldcon up close of all sizes await the Worldcon from the rest of your life. And, rest assured regarding age, sex, and of origin. We'd love to see you up. Stop by room 265 on the 2nd floor to be a gopher for Chicon now.

1 Tour