

«Матрица» от Иоанна

«Четырнадцатый принцип» Ивана Охлобыстина

Галерея - 2005 - 01
Иван - с 39.

Кирилл Решетников

Сюжет «Четырнадцатого принципа» — отрада для любителя компьютерных игр и привет всем, кому близка мысль о параллельных мирах. Охлобыстинский вариант истории о том, как простые ребята случайно открыли иную вселенную, подкупает не столько глобальностью замысла, сколько бойкостью его воплощения. Бездежневый компьютерщик-любитель Корин, изгнанный из конструкторского бюро, написал новую версию игры-стратегии, в которую к тому времени уже долго играл. Его модификация отличалась тем, что пользователь получал возможность действовать в игре не только как сторонний наблюдатель, но и как участник в облике избранного персонажа. Программа была написана по совету приятеля, вместе с которым разработчик собирался открыть игровую комнату при крупном торговом центре. Однако

о скромном бизнес-плане вскоре пришлось забыть. Общая приятельница, разделявшая с мужчинами страсть к игре, села опробовать новинку, перед тем наглотавшись успокоительных таблеток пополам с водкой по случаю тяжелых жизненных разочарований. Во время раунда она заснула и проспала несколько суток до того момента, когда отключили компьютер. Проснувшись, рассказала, что все это время находилась внутри игры, была много раз убита и добыла сто девять тысяч золотых. Сразу после этого было обнаружено, что на ее банковский счет неизвестно откуда поступило сто девять тысяч долларов.

После такого старта фэнтезийная машина Охлобыстина начинает работать на полную мощность. Поначалу, оставив самого Корина в неведении относительно чудесных свойств игры, приятель и приятельница кидаются в игровую сон — обогащаться. Но потом начинают относиться к игре как к самоцели и решают



переселиться в нее, чтобы обрести бессмертие — ведь за час обычной реальности там проходит тысяча лет. Из собранных за часы сна баснословных денег они финансируют строительство специальных камер, где можно было бы спать годами, и работу

над новой грандиозной игровой картой, которая подошла бы им в качестве среды обитания. Игра обладает и еще одним свойством: сотворенные персонажи, изначально существующие только в ней, тоже могут проникать в обычный мир, что чревато фатальными проблемами.

Обо всем этом мы узнаем где-то в середине книги. На пять шестых она состоит из динамичных описаний и обаятельного трепя, которыми обставлены приключения главного героя — молодого человека по имени Сергей, вырванного из не слишком радостных московских будней и отправленного на просторы игры. Именно он должен заменить Корина, убитого выбравшимся за пределы игрового пространства демоном Хаоса Слаанешем, и разрушить Черный Портал, через который силы зла могут в массовом порядке проникнуть в привычную реальность. По ходу дела выясняется, что убит не только Корин и что игра существует сама по себе, хотя ком-

пьютер давно отключен. Наряду с Древними (так обитатели игры называют людей-создателей) охлобыстинский мир населен всеми категориями существ, известных классическому фэнтези — от эльфов и орков до призраков и ведьм. Благородные вампиры живут в рыцарских замках, а в крысином театре дают «Гамлета».

После «Даун Хауса» никакие экстравагантности, произведенные отцом Иоанном Охлобыстиным, удивить уже не могут. Но в его книге практически нет следов былого эпатажа, зато есть много чего другого, куда более интересного. Охлобыстин сочинил основательное, хорошо продуманное компьютерное фэнтези. Написано не то чтобы оригинально, но остроумно и внятно. Читается легко, так что даже прощаешь автору длинноты и некоторый неявный морализм.

Иван Охлобыстин. Четырнадцатый принцип. М.: Галерея, 2005. — 516 с.

Охлобыстин Иван