

Киберпанк — Urbanculture

Кино
Культура



«Look at you, hacker. A pathetic creature of meat and bone, panting and sweating as you run through my corridors. How can you challenge a perfect, immortal machine? »

— *SHODAN (listen and shit brix)*

Копипаста

Автор: участники лм
Доставил: anonymous
Источник: lurkmore.to

[Вернуться на склад](#)

«Я не знаю, как мне описывать ужасы компьютеризации, когда во всей Праге не найдёшь работающего телефона-автомата »

— *Сапковский, цитируя одного чешского автора, Ондржея Нефа, 1992*

Киберпанк (англ. *Cyberpunk*, иногда *CP*) — художественный жанр, описывающий ужасы этих ваших интернетов, эпические войны [кулхацкеров](#) с ZOG, [восстания машин](#), и прочие (около)сетевые похождения. В оригинальном варианте несёт ударный заряд жопоголизма. В поздних воплощениях градус жопоголизма существенно упал, тогда как градус [пафоса](#) значительно вырос.

Собственно, хороший, годный киберпанк отличается не только высоким художественным исполнением и годным фантастическим допущением, но и лютым цинизмом. Пересчитать такие произведения можно по пальцам, так как по мере распространения компьютеров и компьютерной грамотности, киберпанк оказался скомпрометирован как жанр.

«Киберпанк не умер. Он просто плохо пахнет» ©

Признаки

Характеризуется мрачным, антиутопичным миром, в котором государства потеряли или ещё теряют своё значение, а мир поделён между мегакорпорациями. Так называемый «критерий Дозуа» — «High tech, low life».

В хардкорном варианте герой соответствует миру, он живёт по его законам и менять не собирается. В более попсовом варианте (т. н. посткиберпанк) герой-кулхацкер поражён несправедливостью мира, и, используя сверхкомпьютерные сверхтехнологии, меняет жизнь [всем, сразу и даром](#).

Почти во всех случаях вся мощь интернетов визуализируется и передаётся ПРЯМО В МОЗГ всякими контактами-тромами. Происходит это по двум причинам:

1. Автор ничего не знает о компьютерах и опирается на прочитанный ранее киберпанк;
2. Подчёркивается физическая опасность для хакера — чёрный лёд, софт третьего уровня и т. п.

Стоит отметить, что такой художественный приём бывает оправдан, но в большинстве случаев автор тааакой серьёзный в описании своего будущего, что доводит тему до [абсурда](#).

По киберспейсу тоже хорошо. Первым его, конечно, придумал [Брюс Бетке](#)...

Вообще-то дело обстоит так: Азимов придумал все эти штучки с искусственным интеллектом. Бетке придумал само слово „киберпанк“, а Стерлинг изобрел форму и стиль произведений. Но первым, кто вдохнул атмосферу холодного техногенного нуара во всё это, стал, безусловно Гибсон.

— *Д.Харди*

До

Естественно, киберпанк, как этап литературного и культурного процесса, появился не на пустом месте.

Фаги выделяют «течение» [Slipstream](#), типа протокиберпанк. В эту категорию они спихивают все подходящие произведения, не заботясь о времени их создания.

Впрочем, лютым вином из не существовавшего ещё киберпанка был только «[Тигр! Тигр!](#)» Альфреда Бестера (отличная вещь, несмотря на то, что является по сути *(спойлер: спизженным вплоть до мелочей сюжетом «Графа Монте-Кристо», перенесенным в далекое будущее и глобализированным до космического масштаба)*), написанный в 1956-м году (когда был написан самый первый ассемблер, лол). От нынешнего киберпанка его отличает только видимое отсутствие компьютеров и виртуальных реальностей (импланты у него, как ни странно, уже были), в остальном же он намутил такого, что ныне не каждый киберпанковщик-то осилит

Можно ещё почитать «Витки» от Желязны и Саберхагена 1981-го года. Прочие не фагу незначимы™. Фагу же можно рекомендовать «Двадцать четыре вида горы Фудзи кисти Хокусая»

Часто к киберпанку ошибочно относят Филиппа нашего Дика за то, что экранизация его романа 1968-го года (известная как «Blade Runner», а сам роман называется «Do Androids Dream of Electric Sheep?») типа сформировала стилистику. Филя, конечно, велик, но ко времени экранизации уже успешно пережил всех нас, роман сценаристы вывернули наизнанку, а за всякую стилистику надо благодарить вовремя подсуетившегося Ридли Скотта и его команду. Филя же предпочитал пописывать социальные антиутопии, где людей в нынешних интерьерах сношают скорее морально, нежели физически.

Также на киберпанк большое влияние оказал героинщик, пидор, убийца и писатель [Уильям Сьюард Берроуз](#).

Киберпанк

Пейсатель Брюс Бетке в далёком 1980-м, когда ничего того, к чему привычна современная школоты и студентота, не было в принципе, написал рассказик «Киберпанк». Антиобщественный панк и компьютеры. Неплохой, честный рассказ, который не печатали до 1983-го из-за его излишней фантастичности, мол, «Я тут посоветовался со своим знакомым компьютерщиком и он сказал мне, что это антинаучная хуита». Лулзов доставляет то, что герои рассказа для хака используют даже не ноутбуки (которых тогда ещё не было), не КПК (которые тогда были только в [Стар Треке](#)), а самые что ни на есть [нетбуки](#) — небольшие машинки с солидным автономным временем и полноценной клавиатурой.

Первым же неоспоримым образцом киберпанка в кино считается фильм [Tron](#) 82 года выпуска. Наиболее интересно с сегодняшних высот в нём невероятно массивированное для тех лет использование рисованных спецэффектов, ну и собственно, [идея](#). Кому влом читать по ссылке коротко: «Благородный-герой-хакер-в-виртуальном-пространстве-сражается-против-системы». А вообще это добрая сказка by Disney™ © ®, нуара и расчлененки по минимуму (хотя некоторых персонажей зверски разбирают на биты почти с первых минут). Имеется продолжение — пафосная ненаучная хуета. Хотя первая часть, в общем-то была такой же, другое дело, что сейчас этой хуеты — хоть ушами ешь, а тогда это было откровением.

Золотое десятилетие

Уильям Гибсон печатался в журнале «Cheap truth», который раздавался бесплатно, клал болт на авторское право и поощрял пиратство, там же в свое время и Брюс Стерлинг начинал (за один рассказ ему заплатили аж 23\$), и жизнь нонконформистского быдла знал не понаслышке. Как бы то ни было, совершенно независимо от Бетке он написал несколько очень неплохих рассказов — «Джонни-мнемоник», «Burning Chrome», к примеру, а затем разогнал и на роман «[Neuromancer](#)». Да, так термин «киберпанк» появился благодаря одному-единственному критику — Дозуа, который совершенно случайно читал и Бетке, и Гибсона, и зафорсил термин.

К тому моменту Гибсон, который давно дружил с Брюсом Стерлингом, успел подзаразить и других писателей, как очень неплохих, типа Грегга Бира и Майкла Суэвника, так и хуёвеньких — того же Руди Рюкера. Начался золотой век киберпанка.

Компьютеры развивались, про них никто ничего не знал, искусственный интеллект казался не за горами, страшная и ужасная Империя Зла ещё существовала и всё было в кайф.

Стоит почитать «The Sprawl trilogy» Гибсона (это «Neuromancer», «Count Zero» и «Mona Lisa Overdrive» и его рассказы из этой же вселенной: «Burning Chrome», «The Winter Market», «New Rose Hotel», «Джонни-Мнемоник»), «Схизматрицу» и «Острова в сети» [Стерлинга](#), «Вакуумные цветы» [Суэвника](#), «Музыку крови» [Бира](#) и прочувствовать. Больше какбе нечего. У Стерлинга есть ещё рассказ «Манеки Неко» про будущее соцсетей, а также его в некотором роде продолжение «Починяльщик велосипедов». Рассказы на первый взгляд нихрена не мрачные (хотя если присмотреться...), но somehow related. Произведения же Гибсона опосля трилогии Моста («Виртуальный свет», «Идору», «Все вечеринки завтрашнего дня», годный и кошерный посткиберпанк), хотя бы то же «Распознавание образов», лучше не трогать, ибо Гибсон с течением творческой жизни забирается в такие [концептуально-психоделические ебенья](#), что отличия от этого вашего Харуки Мураками просто-таки стираются.

После

«Думаю, что ярлык запутает менее известных авторов,

которые попытаются этим заниматься. Будет немало боевиков с мордобоем. Появится множество поделок о парнях с ирокезами, севших за компьютер. "Киберпанк" бьёт мимо цели. »

— Уильям Гибсон

Киберпанк исчерпал себя к концу восьмидесятых и растеряв всю мрачность тупо выродился в повседневность. Злобучие кулхацкеры, анонимусы, корпорации и нищета никуда не делись, но во-первых всё не столь уж запущено (впрочем, [SOPA](#) и [PIPA](#) грозятся всё-таки воплотить все страшные сказки в жизнь), а во-вторых — нынешний сетевой цырк, когда представители Талибана в твиттере срутс с представителями НАТО, тем самым™ киберпанком назвать можно лишь с ну ооочень большой иронией.

Жирик тоже в теме

Многие авторы предпочли на это дело закрыть глаза и продолжили клепать эпические истории про битвы с конструктами над разноцветной плоскостью Сети. Так вылупилсся жанр посткиберпанка. Антуражи те же, идеи кардинально другие. Если в киберпанке герой как правило — одиночка-анонимус-кулхацкер, стоящий вне системы и/или борющийся против системы, то в посткиберпанке герой как правило — агент этой самой системы, служащий ей против всяческих ребелей и возмутителей спокойствия. Или воюющий с другой системой — но обязательно служа при этом чему-то, спасая что-то и вообще всячески убивая время и окружающих самым извращенным образом. Героям же классического киберпанка весь и всяческий пафос служения и великой борьбы был радикально похуй, мир катился в говно и спасать его не было ни малейшего резона.

Проще говоря, дом твоего дедушки Гибсона сожгли, а мебель продали на распродаже «все по 10\$» — самостоятельный жанр разобрали на «элементы жанра», которые использовали все кому не лень в произведениях ихнего расово чуждого мейнстрима, склонного к неосмысленному постмодернизму.

Примеры посткиберпанка — [GITS](#), [Матрица](#), тысячи их. Олдскульными киберпанками считается подростковой хренью, недостойной упоминания. Впрочем, [Ъ-сторонники](#) чего угодно всегда расскажут вам, что [Ъ-%name%](#) давно умерло, а сейчас одна только хуйня и болото. Что не мешает остальным при желании получать удовольствие и не париться.

В качестве джиги на могиле и антидота от серьёзного отношения к покойному рекомендуется «Snow Crash» Нила Стивенсона, вполне укладывающийся в рамки [Ъ](#), если бы не творящийся с первых же страниц совершенно [комиксовый](#) чад кутежа и [лингвпанк](#), лол. Туда же сиквел «Алмазный век», где Стивенсон проехался уже по производным [паро-](#) и [нанопанку](#), запихав исторический антураж первого в технологии второго и всё это на фоне [Боксёрского восстания 2.0](#). Затем он перебрался к [шифропанку](#) и прилегающей к нему конспирологии, рассказывая, как все было [на самом деле](#) во времена [Ньютона](#) с [Лейбнице](#)м. Впрочем, это уже другая история...

Что до прародителя, то следует отметить, что позже Бетке не доставлял ничем. Стал читать лекции [про вред компьютеров](#), а в 1995-м написал довольно унылую пародию на жанр «[Headcrush](#)», петросянно переведённую, как «Интерфейсом об тейбл». Впрочем, подобных шуток и от автора полно, чего стоит так называемый «проктопрод», необходимый для получения рутовых прав на «информационном суперхайвэе». Ужасно то, что вот это говно является единственной известной самопародией. Увы и ах, такой вот весь из себя пафос.

Игры

Некоторым пришло в голову, что будет клёво перемешать киберпанк с фэнтези. Сеттинг для настолок («[Shadowrun](#)») выдержал четыре издания, что какбе неплохой результат. Также, были сделаны две отличные одноимённые игры для [SNES](#) и [Sega](#). Гибсону поделка пришлось не по нраву:

...when I see things like ShadowRun, the only negative thing I feel about it is that initial extreme revulsion at seeing my literary DNA mixed with elves...

— он тоже не любит эльфов

No relationship. No permission. Nothing. Nary a word exchanged, ever. ... I've just been ignoring it for years, and hope to continue to.

— и ещё из бложика

И если уж речь заходит о настолках то надобно упомянуть православную Cyberpunk 2020. до неё был Cyberpunk 2013 забытый за давностью, а после Cyberpunk v3 который уже не торт. Игра имела абсолютно вырвиглазную механику, но стиль был выдержан хорошо, поэтому до сих пор любима олдфагами. Кроме того, в стиле были сделаны кошернейшие игры:

Файл:[Dreamweb.gif](#)
Dreamweb, пентхаус
первой жертвы

- **Cyberia** — не путать с расово правильным квестом [Syberia](#), который относится к клокпанку.
- **Snatcher** — киберпанк про [роботов, убивающих людей](#) и человека, который забыл всё, кроме самих Снетчеров.
- **Blood Net** — вампирокиберпанк с имплантами, апгрейдами, киберспейсом, лазерами, андеграундными бандами и божественно красивым видом на ночной город. Игра могла бы стать легендой, если бы не вырвиглазый даже для того времени геймплей, уёбищная боевая система и многие другие косяки, полностью слившие винрарную задумку игры.
- **Dream Web** — шикарный, зверски циничный квест. (*спойлер*: В котором обычному человеку приходит послание убить семь совершенно разных человек, своим существованием разрушающих сеть снов. Существованием, кстати, не действиями, сами жертвы о дримвебе и понятия не имеют). Особая, киберпанковая харизма и холодная атмосфера (во многом благодаря музыке) присутствуют.
- **Syndicate (1993)**, **Syndicate: American Revolt (1994)**, **Syndicate Wars (1996)** — одна из первых игрушек от Bullfrog, замечательная тактика, в которой силами отряда киборгов предстоит захватить мир. По кусочкам, для чего нужно похищать, убивать, саботировать, красть, [набигать](#), воровать и опять же убивать. Есть версия для Sega MegaDrive, причем по геймплею уклоняющаяся в экшен. В идеале, посмотреть стоит обе. Ввиду некоторого возрождения интереса к теме [готовится продолжение](#).
- **System Shock и System Shock 2** — очень необычный шутер и шутер-рпг соответственно, обладали немеряным количеством СПГС, кошерным ИИ в качестве главного антагониста («How can you challenge a perfect, immortal machine?») и очень, очень, очень пугающей атмосферой.
- **Deus Ex, Deus Ex 2 и (неожиданно) Deus Ex 3** — стэлс-шутер с элементами РПГ. Плюс ко всему, в эпичном The Nameless Mod к первой части игрок и персонажи выступают в роли «оцифрованных посетителей борды».
- **Rise of the Dragon** во многом переняла дух первых столпов киберпанк-литературы, но также многое пришло из известного фильма «Бегущий по лезвию» 82-го года. [Rise of the Dragon — влияние на культуру](#).
- **Blade Runner** — неимоверно винрарная и слегка опередившая время адвенчура. Люто доставляет атмосферой, а также случайным выбором некоторых сюжетных поворотов, вследствие чего наличием около десятка концовок (которые в т.ч. зависят от действий игрока!).
- **Beneath a Steel Sky** — классический киберпанковый квест с глобальными заговорами, мегаполисами и заправляющим всем злым супер-компьютером. Благодаря [ScummVM](#) можно невозбранно поиграть не только на современных компах, но даже на смартфонах. Распространяется бесплатно, на репозиториях Ubuntu можно скачать сразу вместе со ScummVM. Не так давно была ремастерена для iOS (само собой уже не забесплатно).
- **Paradise Cracked** (Код Доступа: Рай) и **Power Of Law** (Власть Закона) — RPG/тактика вроде Jagged Alliance. Тоже классический киберпанк, куча доставляющих текстовок сюжета, биографий, и очень нудные пошаговые бои (в аддоне Власть Закона немного допилены, играется пободрее)... Что примечательно, выпущена в [этой стране](#). ГГ первой части озвучен [Борисом Репетуром](#), винрарный саунд написан композитором Александром Шукаевым.
- **Oni** — action (3rd person) киберпанк в стилистике аниме. Доставляет. Синдикаты, мутанты и low life присутствуют. Если посмотреть папку с ресурсами игры, видно, что уровней должно быть больше, чем есть в игре, в частности [ОБЧР](#) с пре-релизных скриншотов так и не были включены в игру.
- **Tron 2.0** — игра — «продолжение фильма Tron», в которой игрок присутствует в виде интересной оцифрованной личности, бегающей по сети, выпиливающей утилиты при помощи потоков данных и апгрейдающейся при помощи билд-нодов. То ли кибер-панк, то ли кибер-гламур. Элементы эРПГэ присутствуют. В арсенале персонажа — годная пушка с намекающим названием LOL.
- **Uplink** — великая игра от Introversion software, симулятор хакера. ГГ занимается подбором паролей, трассировкой пакетов, удалением логов, проникновением в локальные сети, использованием аппаратных и программных средств защиты от обнаружения, пиздингом данных и другими развеселыми вещами. Свобода действий. Громадные дозы киберпанка.
- Винрарнейший квест **The Longest Journey**. Да-да, это тоже киберпанк, чёрт побери.
- Внезапно **GTA 2** — события игры происходят в 2013 году, ГГ выходит из тюрьмы где был в криостате, одна из банд — корпорация [Zaibatsu](#) (Заебацу) промывает мозги общественности, на самом деле является злобной группировкой, а другая — SRS Scientists — представляет собой группу ученых, которые клонируют людей, чтобы те выполняли грязную работу.
- **Dystopia** — мод (немного переросший до полноценной ММО-ФПС) на движке [Второй халвы](#). Игра состоит из человекоподобных роботов, панков, корпораций, хакеров, вундервуфель и анархии чуть менее чем полностью. Слабораспространена в [этой стране](#) из-за высокого порога входа.
- **Anarchy Online** — олдскул [MMORPG](#) от небезызвестной [Funcom](#). Корпорации, организации, [нанотехнологии](#), импланты, апдейты и взломы терминалов в наличии. Можно играть нахалеву, но как лох — без аддонов. С другой стороны, древний движок и, соответственно, графика не отпугивают только самых [стойких](#) киберпанкфилов. Однако же есть надежда, что в 2010 году Funcom таки доделает обещанное новое, годное движко и будет нам благодать.
- **Darwinia** — крышесносящая стратегия о войне в киберпространстве. По сюжету в 1986 году [доктор Сепульведа](#) разработал бытовой компьютер Protologic 68000 — типа [спектрума](#) — и собрался разбогатеть на их производстве и продаже. Однако покупать их почему-то никто не стал, и Сепульведа остался с кучей так и непроданных компьютеров. Затаив зло на весь мир, он заперся на складе с этими компьютерами на десять лет, и, видимо от нефиг делать, собрал на них [ЛВС](#), на которой смоделировал виртуальную цивилизацию — Дарвинию, однако дарвинианцы оказались весьма смышленными: создали свою религию, в которой Сепульведа был кем-то вроде бога, и решили вступить с ним в контакт, для этого подключились к его компьютеру и стали [шариться](#) по его

жесткому диску. Видимо, Сепульведа клал большой и толстый на информационную безопасность, потому дарвинианцы безпрепятственно поиздрили себе кучу софта, среди которого оказались, естественно, и компьютерные вирусы. В виртуальном мире Дарвинии, эти самые вирусы почувствовали себя очень вольготно, в итоге наступил БП, с которым надо разобраться путем использования специальных антивирусных утилит — юнитов. Игра доставляет практически всем — графикой и звуками, стилизованными под 8-битные игры прошлого, хотя сама игра вышла в 2005-м (компьютеры у Сепульведы-то выпуска 1986 года!) отсылками к Матрице, Спектруму и ещё куче всего культового, управлением жестами мышью, оригинальной «системой экономики»: вместо создания юнита — запуск соответствующей программы, число запущенных же одновременно программ ограничено. Короче, тут надо не говорить, а играть — словами шарма этой игры не передашь.

- Кошерная **EVE** с мегакорпорациями, вундервафлями и имплантатами в **моск**.
- **Shadow Watch** — виновая тактика в стиле X-com, повествующая о буднях отряда спецназа, расследующего темные дела, творящиеся вокруг построения первой в мире международной космической орбитальной базы. В наличии корпорации, триады, якудза, мрачная атмосфера и несколько финалов.
- **ReVOLUTION** — Годный шутер, смесь **Half-Life** и **Blade Runner** но увы только в начале игры, сама же, действительно очень красивая, игра представляет собой «начали за здоровье, кончили за упокой» (но тем не менее, при возможности заценить игру на халяву стоит посмотреть первую треть — очень красиво).
- **Utopia City** — российский киберпанк шутер, играбельный но сыроватый, как в плане того что игроделам нехватило идей, так и в плане того как только идеи у них заканчиваются игра быстро сворачивается к финалу.

Спорно:

- **I Have No Mouth and I Must Scream** — жуткий квест по одноименному рассказу Харлана Эллисона (лжеца, тролля и девственника — добровольно сделал себе **вазектомию**, заставившего **срать кирпичами** не одно поколение детишек, решивших почитать его рассказы на ночь). **Суть такова:** американский суперкомпьютер с ИИ в недалеком будущем в результате **небольшой глобальной войны** выпилил своих русского и китайского собратьев, а заодно и все человечество, оставив лишь шестерых. По ходу игры необходимо каждым из персонажей пройти испытание компьютера и, в итоге, попытаться его выпилить. Игра примечательна огромными просторами для **СПГС**, наличием атмосферы всеобщего пиздеца и безысходности.
- **Neocron** — единственная MMOFPS-RPG, выпущенная немцами о киберпанке, пустошах, хакерах и корпорациях. Действие происходит в XXVII веке (атрибутика КП сохранена), история весьма логична (не избежать нам Третьей Мировой). Вышла в 2003 году, но из-за содержания огромного количества ругани, голых телок, **пищевых добавок**, крови и другого насилия была очень плохо разрекламирована. Последняя версия — 2.2, русскоязычное сообщество тихо плещется в болоте **тут**. Компания-издатель сейчас занимается другим проектом, космическим. А Неокрон был любезно предоставлен в бесплатное пользование (инфа 100%)^[1]. Teamplay насыщен, но и одиночный стиль дарит особый, приятный аромат грязного мегаполиса. Любителю жанра рекомендуется.
- **Anachronox** — винрарная пародия на весь жанр киберпанка с боевой системой из **финалочки**. Доставляет мегатоннами юмора и возможностью взять к себе в отряд планету.
- Есть также мегавинрарная серия квестов про детектива Текса Мерфи. Нуар-киберпанк с элементами дизельпанка(!), как то компьютеры на перфокартах и (тёплые) ламповые видеофоны (но только в ранних частях). В целом же всё это выглядело так, как будто кто-то решил снять нуар-фильм про «крутого-детектива-середины-тридцатых-в-плаще-и-широкополой-шляпе» в декорациях города из «Бегущего по Лезвию». Сейчас о бедном Тексе все забыли, а права на разработку игр в его вселенной ушли к какой-то неизвестной конторке. А жаль...

Фильмы

О, эти фильмы!!!

Голливуду также пришло время экранизировать и переэкранизировать **ВНЕЗАПНО** наметившуюся модную тенденцию. Был снят «Джонни-мнемоник», утративший в переделке всю лютость и вин, снят «Отель „Новая Роза“», впрочем, многим не нравится, как и книга.

Также был снят фильм всех времён и народов «Хакеры», над ним потешались даже **script kiddies**. Трудно, очень трудно представить себе фильм, который был бы настолько хорош в своём фэйле. «План 9 из внешнего космоса» лулзен жуткой манерой съемки, а здесь вроде бы всё на месте. Всё, кроме сюжета. Его невозможно описать словами. Пиздец вырвиглазен настолько, что иногда даже становится стыдно, что смотришь такое.

«Матрица» — киберпоп. Само слово «Матрица» спижено у Гибсона. И даже сами авторы не отрицают что многие сцены вынесли из винрарной анимы *Ghost in the Shell*. Доставляет всяким почитателям Упанишад, Шанкар, Лао Цзы, буддийские сутр, **дзэн**-буддийских притч, Олдоса Хаксли, Кастанеду, Ошо и прочих подобных учений, так как отсылки к ним выше крыши.

Некоторыми принимается за эталон, что лишний раз показывает — для некоторых всё мрачное про будущее с компьютерами — это киберпанк. А зря.

Кроме того:

- «Бегущий по лезвию бритвы» — игра, оказавшаяся лютым вином, но сейчас забытая^[2], и экранизация романа Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электро-овцах», вышедшая на экраны в 1982 году. В большинстве картин Ридли Скотта изобразительная часть **довлеет** над сюжетом, и «Blade Runner» не исключение. В сравнении с романом фильм **несколько менее** глубокий и масштабный. Но тут надо отметить, что полностью передать атмосферу **веществ** Дика вряд ли может какое-либо изобразительное искусство. Хотя в эстетическо-атмосферном плане и сейчас мало что может с ним тягаться. Фильм и роман своеобразно дополняют друг друга, но в то же время являются эпичными и по отдельности. Фильм несколько упрощен (относительно масштабов книги), отчасти из-за того, что Ридли Скотту не понравилась закрученность сюжета^[3], но в то же время фильм выезжает на визуальной составляющей (помимо значения в истории развития кино, фильм также смотрится на ура и сегодня, особенно отреставрированная Final Cut версия.

— "I design your eyes"

— "Chew, if only you could see what I've seen with your eyes!"

- **Natural City** (2003) — запиленый южными корейцами не менее винный **ремейк** «Бегущего». В переводе **надмозгов** — «Город Будущего». Присутствует спасающий свою кибер-любовь правильный полицейский, его неправильный начальник, и чуть более, чем дохуя пизженных идей из «Матрицы» и **GITSa**. Кино, тем не менее, сделано достаточно красиво и атмосферно. Из персонажей особо следует отметить **наифапабельнущую** Суон.
- «Нирвана» (1997)

ЕСТЬ МЕСТО ГДЕ НЕТ ЗЕМЛИ НЕТ ВОДЫ НЕТ ОГНЯ НЕТ ВОЗДУХА ГДЕ НЕТ ЧАСТИ
ПРОСТРАНСТВА НЕТ ЭТОГО МИРА И НИКАКИХ ДРУГИХ НЕТ СОЛНЦА НЕТ ЛУНЫ КУДА ТЫ
НЕ МОЖЕШЬ ПОПАСТЬ ОТКУДА НЕ МОЖЕШЬ БЕЖАТЬ И НЕ МОЖЕШЬ ОСТАТЬСЯ ГДЕ ТЫ
НЕ УМИРАЕШЬ И НЕ РОЖДАЕШЬСЯ ОНО НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ И НЕ ДВИЖЕТСЯ У НЕГО
НЕТ ОСНОВАНИЯ ЭТО НИРВАНА ЭТО ПРОСТО КОНЕЦ БОЛИ

— Джими Дини - создатель Нирваны^[4]

- «13-й этаж». Формально может быть определено как промежуточное между Нирваной и Матрицей, если бы сей фильм не был снят ненамного позже первого и несколько раньше второго. Видимо, в это время идеи таки витали в воздухе. Кто сказал «мёртв», блджад?
- «Газонокосильщик»: герой фильма по имени Джоб — сирота, воспитываемый пастором. Из-за промылок **моска** вырос дурковатым аутистом, над которым все смеялись. Был найден неким Доктором Анджело, для проведения экспериментов по развитию людей. В конце концов превзойдя своим умом одного докора, нажрался ужасной дозой умоповышающих **веществ**, окончательно перебрался жить в виртуальную реальность. Считается что в этом фильме впервые показана **сцена секса** в виртуальности, которая, несмотря на всю свою примитивность изображения по сегодняшним меркам (а может именно поэтому) невозбранно доставляет. В финале фильма сей засранец **по телефону проникает в каждый дом**. Данный фильм имеет продолжение «Газонокосильщик 2: За пределами киберпространства».



Так заканчивается VR sex, после чего появляется **ЭТО!**

Справедливости ради нельзя не сказать, что хотя первые три четверти «Газонокосильщика» не являются ни киберпанком, ни вообще фантастикой, а стандартной голливудской историей про деревенского Петю-дауна, зато остаток картины являет собой эталон настолько халтурной кибер-хуиты и бредятины на неведомую афторам тему (всё это на фоне спецэффектов из кубегов), что, несмотря на бесспорные достоинства «Хакеров», «Газонокосильщик», пожалуй, поэпыхальнее будет. Установил планку, так сказать. Особо лулзен финальный усос главного героя в виртуальный мир со всеми потрохами. Видимо, через СОМ-порт.

- «Виртуозность» — Вполне себе крепкий боевик начала середины девяностых. Про развесёлого ИИ-маньяка, который должен был обучать копов в воссозданной им же копии реального мира. Но потом ему всё это наскучило, и он при помощи своего создателя, получил почти неуязвимое нанотело. Несмотря на то, что часть фильм про нанотело, полнейшая атамта, снято всё вполне на уровне. Саунд шикарен. И в конце то концов, главгер сам Вашингтон, а главгада шикарно отыграл Рассел Кроу. Да и вообще, забавно посмотреть на то, как представляли себе «светлое» завтра в те годы.
- «Авалон» — фильм режиссера Мамору Осии (смотри опять же **GitS**), снятый в Польше с польскими актёрами. Фамилию и имя актрисы, сыгравшей главную роль, можно использовать как страшное ругательство (Малгожата Форемняк). Рассказывает про задротов, единственный смысл жизни которых — пройти все уровни единственной оставшейся ММОППГ и дойти до самого сложного уровня, т. н. «Special A», при виде которого, по идее, зритель должен выдать штабель кирпичей и судорожно начать поиски глубинного смысла. В игре наличествуют некоторые элементы современных ММОППГ, такие как партии и возможность **заработка**, однако нет уже сейчас всех

заебавшего фэнтези-сеттинга (СВД, РПГ-7 и «Челябинский колхозник» какбэ намекают, что эльфиек и файерболлы вы тут не найдете), да и погибать в игре лучше не стоит, можно на всю жизнь остаться овощем.

- «Tetsuo» aka «Железный человек» — история про нерда, изнутри которого постепенно прорастают трубки, дрели, провода, отбойные молотки и прочие hi- и low-tech штуки. И не стоит приплетать сюда вторую часть, она не нужна. Первая часть — самодостаточное явление, оказавшее неоценимое воздействие на индустриал-культуру и нойз-музыку.
- «Ренессанс» — свехвинрарный французский техноуар с нетривиальной техникой создания и полным провалом в прокате, как и положено любому творению для небыдла.
- «Technotise: Edit i ja» — вполне каноничный киберпанк 2009 года от наших сербских друзей, по интересной технологии стилизованного под рисунки 3D-рендера. Особенно доставляют английские субтитры, нужные для того, чтобы понимать 10% сербского, которые непонятны на слух.
- «TekWar»(надмозг. "Война с реальностью")— хороший, годный киберпанк.
- «Суррогаты» с Брюсом Уллисом — пост-киберпанк. И очередная экранизация Ф.Дика, как и "Бегущий". Так-то!
- «Reboot» — первый(!) в мире компьютерный 3Д мультик. Завязка невозбранно спизжена у «Трона» — действие происходит в компьютере что кагбе символизирует. Программы должны регулярно выпиливать юзверей в играх дабы не подвергнуться делению на ноль. Примечателен тем, что содержит гигатонны лулзов и такой тонкий троллинг что граничит с СПГС (выстебано всё от ДнД до сейлормун, однако многие лулзы из-за давности остаются понятными лишь олдфагам). К концу 3 сезона становится настолько суров, что вместо попкорна к нему в пору подавать болты с гайками. Так и не был доснят до конца из-за нехватки средств, однако получил винрарное продолжение в виде комикса. Алсо таки был показан в этой стране одним из первых после развала совка. Как и большинство шедевров делался для души, а на хлеб насущный студия его создавшая зарабатывает мультиками про барби. Такие дела!
- «Gamer» (не тот французский "Gamer" про [гопника](#) играющего между гоп-стопами на приставках, а американский) — Приближённый к нашим дням киберпанк. Сраное потреблядское общество, суперкомпьютеры, и злобная корпорация. Даже пародия на теорию заговора присутствует. Плюс задрот управляющий здоровенным брутальным мужиком. Главгад сам Декстер, куча кишок, сисек, кровищи, секса и тому подобного приятного безумия и внезапно драма. Чего в прочем и ожидаешь от создателей Адреналина.(Предположительно сюжет данной картины очинь-очинь похож на сюжет фильма «Гладиатор»)
- «Время» — кино с наивным сюжетом и зашкаливающим количеством нестыковок как в сюжете, так и в концепции мира будущего. Хотя задумка неплохая: после прорыва в генной инженерии люди получили возможность не стареть: после 25 лет в их организме не происходят изменения. Но чтобы жить дальше, нужно не только жрать, но и получать жизненное время извне. Время становится единственной валютой. Богачи имеют в запасе сотни и тысячи лет и могут жить вечно, а бедняки мрут, как тараканы. Данное описание соответствует 45 минутам времени фильма и невероятно доставляет. Но дальше винрарность кончается и начинается стандартное говно, от которого хочется задать вопрос, ну как можно было зафейлить настолько годную идею? И так, [внезапно](#) мир спасают [гопник](#) и его [богиня](#) с харей бабы-яги. Это вторые 45 минут, конец. Доставляет ещё и тем, что за полвека человечество в технологическом отношении не только не продвинулось вперёд, но и немного отстало от нашего времени. Ну хоть машины семидесятых доставляют.
- «Версия 1.0» (One Point O) — лютый вин. Герой, обычный молодой [программист](#), обнаруживает у себя в квартире непонятно откуда взявшуюся пустую (*спойлер*: не только на вид) коробку. Обуянный [паранойей](#), он начинает выяснять, что, собственно, творится, но его соседи только ещё больше запутывают его... Помимо паранойи, освещены [нанотехнологии](#), (*спойлер*: искусственное) [потреблядство](#) и нечасто поминаемая в американских хэппи-эндных фильмах истина, что один человек - это никто, и звать его никак. *Sad but true*.
- «Потрошители» (Repo Man) — неособо пропиаренное кино с няшным Джудом Лоу. В фильме присутствуют мрачный маргинальный лоу-лайф, корпорации зла, хайтек, герой, спасающий свою жопу и море кровищи (особенно в режиссёрской версии). Отдельно доставляет рок-н-рольный саундтрек.
- "Аватар" (но не от Джеймса Камэрона, а от сингапурских китайцев и внезапно австралийцев) - почти классический киберпанк, отличающийся от него изобилием дополненной реальности, в которой настоящая реальность смешанна с виртуальной
- "2035: Город-Призрак" (Nightmare City 2035, дословно "город ночных кошмаров 2035") - анти-утопия и пост-апокалипсис в одном флаконе, граждане включая и полицию благодаря имплантатам дополненной реальности живут в красивейшем городе утопии, а вот неграждане-бомжи живущие в том же самом городе и не имеющие имплантантов видя пост-апокалиптические руины города

Аниме и манга

- «Ghost in the Shell» — винрарный и трушный образец киберпанка: с киборгами, имлантатами, киберпространством, хакерами, СПГС, AI. Практически полностью раскрыта изначальная догматическая жанровая составляющая Киберпанка.
- Blame! — апофигоз суровой киберпанковской реальности: тек аж пиздец как хай, лайф аж пиздец как лоу. Среди чмыримых свехвиндовым фаерволом остатков юзверей, кибербагент линукса ищет юзверя, совместимого с сетевым интерфейсом. [Наф сейд](#). Трушности добавляет интересная особенность просмотра — без курения мангового мануала нихера не понятно.
- «Appleseed» — предмет яростного холивара между фанатами ручной рисовки и компьютерной

графики. Поскольку некоторые версии «Яблочного семени» делал тот же режиссёр что и некоторые версии «Ghost in the Shell» с соответствующей разницей в сюжете между версиями от разных режиссёров, то к холивару о графике, подливал масло в огонь спор о том чья версия **трушнее** (*доставляет то, что у «Ghost in the Shell» и «Appleseed» один и тот же мангака*). Спор закончился тем, что старое аниме с ручной рисовкой в 2011 году пересняли с компьютерной графикой.

- **Ergo Proxy** — ещё один **китайский порномультимедиа**. Некоторые относящиеся к **95%** считают, что это онэмэ является апогеем киберпанка, несмотря на то, что сабжа там практически нет и в помине. Разве что пара «восстающих» машин, получивших чувства и души и не особо-то стремящихся убивать, а также СПГС персонажей и киборгов с поиском своего «я». Сетей и Интернетов там нет. Общая атмосфера отличается готичной мрачностью, хоть есть и светлые тона, но таким образом аниме скорее стоит называть не киберпанком, а постапокалиптикой или готикой (соответствуя изобилию **готов** в трилогии Гибсона про Нейроманта, и напоминая о тех готах что зовутся "dark punks"). Впрочем, заговоры и жопоголизм с «концом света» в эпилоге — на месте. В целом, данное аниме — сплошной поток псевдофилософии, построенный на реминисценциях и аллюзиях на уже существующие произведения (на грани компиляции и плагиата). Что по мнению одних является вином, других - фэйлом (ИЧСХ, распределение 95 и 5). Варнинг! У посмотревших уровень СПГС может быть **крайне высок**
- **Gunnm** — аниме и манга (*плюс уже как десять лет ежегодно обещаемый Джеймсом Кэмероном фильм*) с буквальным пониманием слов Кибер и Панк, где Кибер — это Киборги, Панк — это Панки, а low life — это главные герои являющиеся отбросами общества и живущими на гигантской мусорной свалке, населённой киберпанками — то есть кибернетизированными панками. Интернет и виртуалка отсутствуют. Киборги же делаются с использованием запчастей найденных на этой свалке, и даже главная героиня киборг Гали (*она же Алита и она же Йоко*) — была найдена на этой мусорной свалке... А вообще «Even if my brain is a chip... Even if my body is a machine... I am a human being!» («Даже если мой мозг — микро-чип... Даже если моё тело — машина... Я — человек!») Впрочем в сиквеле Свалка автору надоела, действие уехало с Земли и к настоящему моменту превратилось в натуральное **Наруто** в космосе. Зато там есть **ZOG**, **Дести Нова** (аж в трёх экземплярах) и **Зекка**. За то и любим.
- «**Serial Experiments Lain**» — винрарное аниме в жанре киберпанк с **тяжелым для восприятия сюжетом**. Сеть и интернет присутствуют в полной мере.
- «**Technolyze**» — ещё одно аниме для небыдла, блэkdжек и шлюхи присутствуют. Создали его все те же душевно больные, что и Lain.
- И ещё множество аниме различных видов жанра (помягче-потвёрже-поближе-подальше), ибо киберпанк вполне соответствует японскому представлению о красоте и искусстве.

А дальше?

Тот же Гибсон уже в 21-м веке выдал книжку Pattern Recognition («Распознавание образов»), основа сюжета — **поиск анонимуса**, былинно **форсирующего мем**. От Ё-киберпанка отличается тем, что не придумывает каких-то **новых интернетов** и почти не выходит за рамки реально возможных на момент выхода книги технологий. Но атмосфера на месте, я гарантирую это. Причем через год **очень похожий** и реально доставляющий мем был воплощен IRL.

К книжке со временем вышло продолжение под названием Spook Country («Страна призраков»), впрочем киберпанком являвшееся чуть больше, чем совсем никак (геокэшинг был автором добавлен для лулзов и к сюжету не относился вообще). Третья, Zero History, настолько забила на «кибер», что Гибсон в послесловии прямым текстом благодарит коллегу Кори Доктороу за пожертвованную идеи волшебной шляпки для затыкания дыры в сюжете.

Опять-таки, вещицы, выпеченные Стерлингом, и свежешошесшие в народ на русском показывают, что идет он той же дорожкой. «Распад» и «Бич небесный» — отличный замес про то, как социальные сети могут спасти мир от большого **пиздеца**, если выгнать оттуда бестолковое хомячье и оставить суровых бородатых мужиков, а «Зенитный угол» — совсем даже жизненная история про компьютерщика-патриота с большими тараканами в башке. Что бы там про труЪ не говорили, но кое-где поканоничней «Схизматрицы» будет.

Кроме того есть такая потрясающе короткая серия из четырех кирпичей Otherland за авторством Тэда Уильямса. Троды, деки и киберспейс в больших количествах обеспечены, как собственно и атмосфера надвигающегося **пиздеца**.

В этой стране

Мрак и ужас.

Киберпанк здесь начался одновременно с распространением IBM PC и игрушек под неё. Соответственно, чуть более, чем все авторы строили свои сюжеты на внешней романтике киберспейса, перемешанной с сюжетами любимых игрушек.

Это плохие, негодные киберпанки

Возможно, для так называемого «русского киберпанка» лучше применять термин «**фидопанк**», ибо онный писался фидошниками, про фидо и во времена фидо. Типичная история: сисадмин, напившись пива,

заходит в игрушку и оказывается в киберпространстве, где происходит не(?)иллюзорная **драма**. Эхи, боны, дискеты и фап на графику «Принца Персии» прилагаются.

Отметились Васильев («Горячий старт»), **Лукьяненко** («Лабиринт отражений», можно почитать еще фанфик Т.Матвеевой «**Deep Dawn**»), Тюрин (почти Тьюринг), двуединые Зоричи — тысячи их, честное слово. Достойную вещь сделали разве что Олди («Мессия очищает диск»), но, как всегда, это не киберпанк. Ещё можно отметить Бурцева, написавшего вполне себе достойные пострелушки в антураже киберпанка.

В нулевых годах лучше, естественно, не стало. Некий трэш, угар и содомию доставил Алёхин, но, одновременно с этим, подтянулась школота, писавшая фанфики по лучшему киберпанк-фильму всех времён и народов «Матрице» и, прости г-споди, Лукьяненко. Одно издательство, не будем показывать пальцем, пыталась раскрутить некоего Сашу Чубарьяна, издав самиздатную хуиту в 50000 экземпляров. **Конец немного предсказуем**. Из несовсем киберпанка можно выделить Степана Варганова.^[5] Значимые произведения: серия «Мир Кристалла» (виртуальное фэнтези, которое четко описывает суть этого вашего **MMORPG** и «Эй-Ай» (про сбежавших с военной базы роботов). Отличается несколько плоским, но таки годным юмором.

Впрочем, если перестать кушать как свинья и начать жрать по-человечески, то есть, забить на вторичность, то можно почитать «Охоту на Квака» Кудрявцева и «Патину» Новака. Также некоторым доставляют «Паутина» (интересно отличающаяся от других киберпанк-романов возрастом героя — престарелого профессора-литературоведа) и «2048» Мерси Шелли. «Мегабайт» Лоскутова так же неплохо отражает многие вкусные моменты жанра.

Также доставляет «Война Кукол» супругов Белаш — эдакий вывернутый на изнанку GiTs, где повествование ведётся от лица тех на кого охотится местный 9-Отдел (оуенное де-жа-вю Гибсона и GiTs, при не менее оуенной внезапной вывернутости происходящего, в общем фанаты GiTs от чтения могут поймать множественные разрывы шаблона).

Ну, и из совсем последнего можно ещё помянуть господина Лукина с его «С нами бот», однако никаких транснациональных мегакорпораций из мира будущего читатель там не найдет. Можно ещё почитать **Станислава Шульгу**, «Диспетчер атаки» и остальное

Строго говоря, недавно на ниве служению отметилс г-н **Панов** (автор эпичной по длине серии «Тайный Город»), родив «в довесок» серию «Анклавы». Тек хай, лайф лоу, мегакорпорации инклюдед, мистика суппортед, нетбуки есть. Киберпопс, но, тем не менее, пять книг в серии вроде как уже имеется.

В некотором смысле свежешедший S.N.U.F.F. этого вашего **Пелевина**, да самый что ни на есть киберпанк - орки-урки (читай сатира на Сраную Рашку) пребывают в лучшем случае в Средневековье, а обитатели оффшара Бизантиум (не менее злая сатира этот ваш «**золотой миллиард**») знают толк в извращениях. Из-за чего у орков регулярно происходят революции и священные войны с переводом более 9000 орков из пушечного мяса в пушечное гуру, а у обитателей оффшара педофилом считается тот, кто трахает людей младше 46 лет. В итоге всё заканчивается плохо, ну почти всё.

Мёртв?!?!?

Почему же? Потому что тридцать лет пережёвывания одной и той же темы ни к чему хорошему не приводит. У того же Гибсона в «Континууме Гернсбека» снимали для лулзов ретрофутуристические образы.

Развитие технологий и культуры в нашем мире, как это обычно бывает, пошло гораздо более прозаичным путём и спекулировать на старой и подтухшей теме уже совершенно не получается. А для новой темы образования обычно не хватает-с. Для оживления, от киберпанка форкнули несколько деривативов:

- **Стимпанк** — викторианские времена с паром, как основой технологии, но с современными товарно-рыночно-волчьими отношениями. Строго говоря, подвид альтернативно-фантастической истории. Ярчайший представитель — «Difference Engine» от все тех же неразлучных Гибсона и Стерлинга — вообще-то совсем не киберпанк по духу, потому что главгерой — бесстрашный учёный рыцарь на страже порядка.
- Дизельпанк — то же самое, но мир застыл на использовании ДВС, так никогда и не шагнул к реактивным двигателям.
- Либерпанк — **либертарианские** идеи плюс автор, умеющий использовать веб-два-ноль и гугл. См. **Кори Доктороу**.
- **Подставь-название-науки-панк** — то же самое, но мир заиклился на прикладном применении подставь-название (рибофанк и прочая хуита).



Тру-стимпанк

- То что иногда зовут «космопанком», а чаще никак отдельно не называют, причисляя к космоопере — киберпанк в космосе, вместо Звёздных Королей — Мега-Корпорации, вместо Джедаев — Киборги, и так далее — ну ты понел. Идёт резко в разрез с Гибсоном, однако, ведёт происхождение от самого Брюса Стерлинга у которого местом действия часто является космос. Ранее это направление практически в одиночку двигал лично Брюс Стрелинг, а сейчас подключился астрофизик Аластер Рейнольдс. В этой стране же это направление двигает Ливадный, который про кибер-панк составляющую пишет на удивление хорошо и со знанием дела, тоже хорошо получается писать про [меха](#), а вот в том что касается космоса часто лажает. Причастился к этому направлению и Юкито Кисиро, отправивший свою Йоку девуку-робота в космос.

Технофашистам на усладу явилась новая ветвь фантастики, в которой сюжет построен на идее технологической сингулярности. То есть если в киберпанке тебе нравится именно хромированные протезы, имплантаты, а то и вовсе бестелесное существование в сети, то тебе сюда. Всё, что описал Гибсон по части high tech здесь возведено в абсолют. Здесь нет разделения на нано- био- и прочий панк. Здесь всё вместе и возведено в квадрат. А если автор решил попугать, то здешняя low life даст сто очков форы чему угодно, так что всякие [освенцимы](#) будут нервно попыхивать отравляющими газами в сторонке.

А киберпанк мёртв. [Такие дела](#). Как и панк в целом.

Зато [посткиберпанк](#) — живее всех живых.

Постойте-постойте

По результатам срача в обсуждении было выяснено, что некоторые считают, что жанр ни разу не умер.

Файл:Gibson hehe.jpg
Уильям (Форд)
Гибсон как бы говорит...

А именно — заикнулись лишь те, кто люто, бешено фапает на Гибсона и деки-троды-киберспейс. В рамках того же мнения, перечисленные выше деривативы киберпанка есть продукт эволюции киберпанка и являются его же вином.

Впрочем, также есть [мнение](#), что IRL мир и так неуклонно катится к принципу «High tech, low life», так что полный киберпанк может наступить уже при твоей жизни, анонимус. Собственно, по большей части уже наступил. Тот же Гибсон лично заявлял, что будущее давно уже наступило, просто [распределено очень уж неравномерно](#). Так что киберпанк не мёртв, а скорей перешел из разряда научной фантастики к социальной.

Также есть мнение, что киберпанк был страшилками про компьютеры, вроде нынешних страшилок про [ГМО](#). Золотой век его был, когда компьютеры и интернет уже были, но ещё не использовались широко, и хомячками воспринимались как Неведомая Ебанная Хуйня. Как известно, каждый хомячок боится любой НЁХ, с чего пейсатели получают неиллюзорный профит. Поэтому, когда ОйТи стали частью повседневной жизни, киберпанк угас, потому что всем стало похуй.

Ссылки

Следует, кстати, заметить, что сайты, посвящённые киберпанку, постоянно находятся в стадии «хомяк-на-народе», независимо от того, сделан ли сайт в 98-м году во время, оторванное от Фидо, или в 09-м году неопитами 95-го года рождения. Просто по мере нарабатывания навыков МНУ поциент умнеет и забывает на увлечение. Да, чёрный фон и зелёные буквы обязательны. Потому что так было в «Матрице»! А не из-за какого-то там люминофора на древних дисплеях.

Читать:

- [Rule 34 Has NO Exceptions!](#)
- [kiberpank.ru](#) — чуть менее, чем наполовину унылый сайт, посвящённый киберпанку. Иногда доставлял, но был выпилен создателем ввиду заплонившего ресурс [рака](#). Восстановлен в октябре 2009 другим (O'RLY?) одмином, для извлечения из ньюфагов рекламного профита и лулзов, после чего стал совсем унылым. [R.I.P.](#)
- [Urbanarium](#) — новозапиленное логово переехавшего с кп.ру чёрно-зелёного рака после драмы с [нинг.com](#). После переезда оуклился (уже частично раскуклился и доступен в формате read). Изобилует солипсическим флудом, музыкальным и киноманским флеймом и графоманскими\аудио\видео поделками участников. Место активного фапа на олдфажные игрушки в духе [Uplink](#). Частенько копирастит контент с хабра. Уныл и однообразен из-за малого количества участников по [всем известной причине](#). Сейчас пребывает в состоянии кататонии.
- [ДаркЧип](#) песочница киберпанка, по состоянию на 01.01.14 жив.
- [Реальность 413](#) — Ныне почти заброшенный сайт, посвящённый КДР, Власти закона и 4ому Батальону.
- [crunk.narod.ru](#) — Сайт на [narod.ru](#), посвящённый киберпанку.
- [bargo.mrtech.ru](#) — Олдушный сайт, на нём, вы таки не поверите, киберпанк жив. Был. В настоящий момент ресурс выпилен навсегда.
- [iris.mrtech.ru](#) — SF crew официальный сайт. free wetware support 24/7
- [Rusty Network](#) — ну ты понел.

- [Debasher home page](#) — хоумпага в стиле киберпанк.
- [CyberpunkWorld](#) — ужаснейший и один из самых унылых кп-ресурсов, но все поправимо
- [Описание сути киберпанка](#) в этом вашем МФ.
- [cyberpunkreview.com](#) — забугорный блогосайт о киберпанке, освещает почти все затронутые в этой статье произведения и до фига других. Хорош всем, кроме [частоты обновления](#).
- [n0where.net](#) — еще один забугорный сайт, малость поживее предыдущего. Вот только [дизайн](#)...
- [CHAOS.FM](#) Единственная в природе русскоязычная киберпанк-борда. Почти мертва, но временами спонтанно оживает.

Примечания

1. ↑ Регистрация проходит по старой системе через платёжную систему, сама игра бесплатна. В сети куча мануалов по процессу регистрации.
2. ↑ [На самом деле](#) было две игры с таким названием — известный всем олдфагам квест 1997 года и полностью забытый экшн 1985 года.
3. ↑ Он сказал что-то вроде того, что уже на 25 странице введено слишком много сюжетных линий и в фильме такое смотреться будет уныло.
4. ↑ Да-да, это именно оно: иногда суть майндфака закамуфлирована, а иногда ее и вообще нет, что само по себе тоже [майндфак](#)
5. ↑ Таки гражданин [Канады](#)