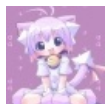


Neverhood — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



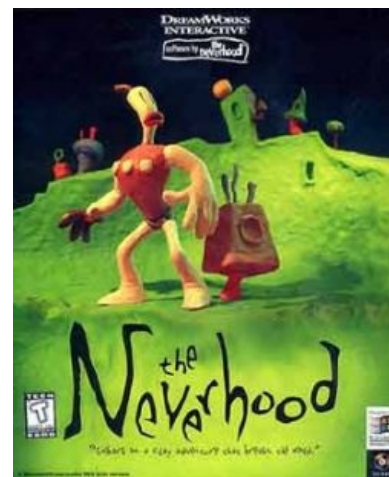
НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

The Neverhood (*Небывальщина*, *НЕВЕРьвХУДо*, *Klaymen Klaymen: Neverhood no Nazo*) — игра в жанре квест, созданная творцом [Червяка Джима](#) Дугласом Теннейплом на пару со Спилбергом и Dreamworks Interactive. Игра примечательна тем, что в ней все локации выполнены из настоящего пластилина, а персонажи из латекса, заснятого на камеру. А также своим ебанутым, но прикольным саундтреком и гротескным стилем оформления. В [этой стране](#) не выходила официально, а переводилась надмозгами из пиратских студий «[Фаргус](#)» и «Дядюшка Рисёч»

Суть как она есть

Игрок управляет пластилиновым челом с нехитрым именем Klaymen ([clay](#) — глина, в русской версии героя назвали Глинко). (*спойлер*: По ходу игры следует найти 20 [видеокассет](#) и вставить их в стоящие в разных местах терминалы-видеоэкраны. При наличии всех кассет, раскрывается предыстория игры, рассказывающая, что царь Неверхуда Хоборг (у Дядюшки - Туборг) создал однажды все это пластилиновое безобразия, и вместе с ним своего первого друга — Клогга (опять же у дядюшки - Виндоуза). Однако Клогг оказался жутким мудлом и стёр корону у Хоборга, чем подверг свое тело трансформации и погрузил Хоборга в сон. Начинается все с того, что Клэймен просыпается в комнате, и идет искать [неприятностей-себе на жёну](#) способ спасения страны Неверхуд от Клогга.)



Обложка игры с главным героем.

Винрар

Винрар Неверхуда тотален и всеобъемлющ, начиная с пластилиновой анимации и заканчивая отсутствием в геймплее многих квестовых клише.

Проиграть невозможно, если не считать за проигрыш выбор плохой концовки и [героический](#) прыжок в специальную героическую яму.

Движение между локациями по карте мира показывается в той же пластилиновой анимации, но от первого лица — сейчас все привыкли, а когда-то это был вполне себе квестовый прорыв. Игровой процесс сопровождается забавнейшим саундтреком с изменяемой степенью укуренности, совершение «сюжетных» действий — сюрреалистическими кат-сценами. Ви таки не знаете сказать за жизнь, если ви не видели, что будет, если открыть дверь музыкальной шкатулкой.

Не по-детски вставляет гриб с яблоками. Каждый раз, когда Глинко пожирает очередной кусок пластилина, он рыгает, причём каждый последующий раз это происходит в семь раз больше по времени. Алсо, уже после третьего яблока, можно успеть поспать, выпить кофе, пожениться, умереть, поспать ещё раз, а рыгание ещё идёт. Терпение, товарищи! Некоторые игроки думали, что игра зависла или загрузила и просто перезагружали компьютер и загружали последнее сохранение. Но на самом деле им стоило просто подождать еще несколько минут.

Но глубочайший и наиглавнейший вин Neverhood — это, безусловно, загадки, задачки и паззлы. Игры с цветом, светом, монорельсом, домашними животными, динамитом. На логику и музыкальный слух, на терпение и образное мышление. Все это или интересно, или весело, чаще всего и то, и другое. При этом пиксельхантингом и перебором инвентаря заниматься не придется. К слову, инвентаря с кучей барахла в игре просто нет.



Главный герой. Сейчас он начнет причинять добро.

Оригинал vs. Перевод

Поскольку на тот момент в Рашке игры почти не локализовались официально, то и сабж не избежал подобной участи, но пиратам представилась убер-возможность перевести ее так, как им захочется. В итоге получился перевод [на любителя](#), где присутствуют фразы типа «Виндоуз был здесь», «Виндоуз завис. И в его ОЗУ полезли плохишие мысли», и т. п. флипы и глюки. Сами же персонажи игры стали говорить чисто по-пасански, а на стене длиннющего Зала Славы вместо истории Неверхуда красовались [боянные анекдоты](#), прохождение и надпись «Здесь Был Вася» и даже «[Даже Здесь Был Ва...](#)», и далее «Здесь сильно били Васю хакеры из г. [Харькова](#)». В интернетах, кстати, сейчас уже можно найти оригинал и даже нормальный любительский перевод содержимого этой стены. Прочтя его, можно отчасти понять переводчиков — там действительно была написана редкостная укуренная хуита, не имеющая к основному сюжету игры почти никакого отношения.

Еще важным фактором является то, что «[Дядюшка Рисеч](#)» перевел ВСЁ. Ну то есть вообще всё. Включая вставные видеоролики, полный дубляж голосов в них и так далее, а ведь это означало, между прочим, крайне задротное корпение над видео- и аудиоредакторами. По сути, переводчикам пришлось каким-то макаром «затереть» английские голоса и поместить на их место русские, а видеоролики попросту дорисовывать покадрово. С уровнем развития софта того времени это походило на подвиг, достойный вечной славы (особенно с учетом того, что все аудио- и видеоресурсы надо было еще как-то выдрать из игры, а потом безболезненно вставить обратно, а также того, что перевод был выполнен за [4 дня](#)). В результате чего вся их отсебятина с ойтишным стебом над Виндузом и [Туборгом](#) легла на игру так органично, что многие игроки и не догадывались, что в оригинале ничего такого и рядом не было (там больше стебались, кажется, над Библией, и то не факт).

Единственная пара мест, оставленных «Дядюшкой» без перевода — это отдаленные крики Вилли «Klayman, up here...» и вой запертого за стенами Робота, лишённого Мишки. Возможно, переводчики просто не разобрались, что в вое совершенно отчетливо слышится «me Bil...».

Перевод «Дядюшки Рисёча» особенно доставляет жившим в 90-х. Такие перлы, как «Виндовз глюкавый!», «Йа — Вилли! Вилли.. Б-баранкин!», «Корона! — Нет! Ты на неё свой блядский глаз не клади» не забываются.

С таким же успехом следует признать — что Фаргус тоже отлично перевел текст, чего стоит только одно, произносимое непередаваемым тоном «Эм...Хеллоу! Йа — Вилли! Вилли Тромбон».

Странности

Ближе к концу игры, бродя по локациям, можно будет свернуть в н-ную сторону и услышать истерический смех из заставки. Видимо, это Виндоуз ловит лулзы с удачной [огораживания](#) королевского дворца. А чуть подальше, в локации с [ОБЧР](#), можно различить далекий окрик «Klayman, up here...». Это голос Вилли Тромбона, который там выше кукует взаперти (*спойлер*: и таки жаждет вас наградить полезной вещицей. Если там посмотреть вверх, Вилли сбросит на вас горшок).

Персонажи пластилинового укура

В сией статье указаны некоторые личности всего этого безумного веселья:

- **Клэймэн а.к.а. Глинко** — ГГ игры и одна из главных причин всего этого действия. Молчалив, лишь в конце игры что-то говорил. На груди имеет три кнопочки, крайние он использует, чтобы открыть отверстие на животе, куда он кладет свой назбиренный инвентарь. А среднюю он использует, чтоб привлечь внимание игрока, когда он долго не двигает курсором. Кроме того, он может отмотить неплохой прикол — перетягивать руки, крутить как тумблер среднюю кнопку на груди, из-за чего крутилась вокруг своей оси и голова, непередаваемо ковыряться в ухе, разговаривать со своей рукой и прочее. К тому же бессмертен, если [краб](#) отфигачивал ему голову, то, немного потужившись, Глинко отращивал новую.
- **Вилли Тромбон а.к.а. Баранкин** — друг и советник Глинко. На кассетах, что разбросаны по Неверхуду, он записал историю этого пластилинового рая с весьма доставляющим прологом. Он описывает её с самого начала до рождения Глинко, о его же роли во всем этом прекрасном хаосе самым терпеливым поведует СТЕНА. Был почти убит и улетел вместе с Роботом Биллом вниз, но был возрождён Туборгом.
- **Хоборг а.к.а. Туборг** — король Неверхуда. [Медленный](#) и добродушный. Создал Неверхуд и чет приуныл, потому что ему было одному скучно. И тут он решил — если у него нет друзей так, то он



Клеймену [похуй](#), он отдыхает.

Клеймену [похуй](#), он отдыхает.



Клэймен и [последствия употребления яблок](#).

Клэймен и [последствия употребления яблок](#).



Русская обложка игры. Такая русская.

Армикрог от
PencilTestStudios Inc. Видео
для Kickstarter с субтитрами.
Armikrog. Еще 3 тонны
пластилина.

«Годами фаны Neverhood просили создать еще одну игру, и вот я объединяюсь со своими приятелями по Earthworm Jim и Neverhood Майком Дитцом (Mike Dietz) и Эдом Шофилдом (Ed Schofield) для создания полномасштабного «point and click» приключения с пластилиновой и кукольной мультипликацией. Новые персонажи, но в моем привычном стиле. Терри Тейлор (Terry Taylor) занимается музыкальным сопровождением. И здесь вступаете вы. Что бы вы, фаны Neverhood, хотели увидеть в новой игре? Мы прочитаем каждое предложение и постараемся воплотить все хорошие идеи! Теперь ваша очередь. »

— [1]

Впрочем, как [оказалось](#), всё не так гладко — права на конкретную вселенную Neverhood принадлежат EA Games, которая в свое время купила у Спилберга Dreamworks Interactive. Впрочем, Даг не сомневается, что, изменив пару букв в именах собственных и пару закорючек в облике персонажей (которые у него, строго говоря, и без того весьма похожи друг на друга), он сможет спокойно послать всех [копирастов](#) на йух.

Слухи частично подтвердились: игра действительно выйдет, но будет это не прямой сиквел, а отдельная игра в том же пластилиновом антураже, ибо злоебучие копирасты из ЕА таки зажали права на серию. Новое творение будет названо Armikrog, [уже запилен официальный сайт \(уже с некоторыми коментами разрабов\)](#). Пока что Нэйпл обещает забить хуй на модные тенденции и обрадовать олдфагов, выпустив ровно то же, что и было раньше, но только в том случае, если сумеют вложить в проект на Кикстартере девятьсот тыщ долларов. Тем смельчакам, у которых найдётся в кармане копеечка или две, причитается небольшой бонус; для особо щедрых — вдавливание своего имени в конечный продукт с целью поднятия ЧСВ донатчика.

Тем не менее, уже имеется [сбор денег на кикстартере и трейлер](#), из которого видно, что антураж действительно останется тем же, а качество постановки только станет лучше. Кроме того, за написание саундтрека вновь посадили Т. С. Тейлора, что не может не радовать. Финансирование шло в основном медленно, но верно, а за последние несколько дней, как водится на Кикстартере, рвануло вверх, и нужная сумма была набрана менее, чем за сутки до конца.

Итак, игра таки-вышла 30 сентября 2015 года и... результат оказался, мягко говоря, смешанным.

Во первых — уже после первых 10 минут игры становится ясно, что игре бы по-хорошему не помешал ещё один год основательной доработки: баги, баги, баги. Казалось бы, после стольких откладываний уже давно можно было бы всё отполировать, но нет! Постоянно попадаются на глаза всякие мелкие ошибки в анимации, музыка ретопирует только и только когда ей вздумается — иногда надо по несколько раз приходить на локацию, чтобы саундтрек всё-таки заработал; кривая система сейвов в стиле «Сохраняйся где захочешь — сохраним где захотим»; проблемы с субтитрами. Кроме того, особенно выделяется тот факт, что игра выбирает, какую локализацию показывать, основываясь на главном языке операционной системы — таким образом хохлы или, например, чехи соснули хуйцов. Ну и прочее говно, как, например, дефолтный курсор, отсутствие настроек звука и музыки.

И это всё действительно печалит, потому что даже пиратский Неверхуд никогда нигде не глючил! Конечно, со временем вышли патчи, пофиксившие субтитры, обосрамс с локализацией, проблемы с сейвами и добавили-таки пластилиновый курсор, но первое впечатление от игры уже засрано и это никак не изменить.

Во вторых, и в главных, игра короткая. Просто пиздец какая короткая. Можно спокойно пройти, при этом не напрягаясь, всего за 3 часа. Такое чувство, что сделан упор не на погружение в атмосферу и сюжет, а на головоломки — «эй, вот тебе очередная, решай». Только начинаешь втягиваться в игру, и уже конец — ощущения полноценной игры нет. Даже сам конец по сути является толстым намёком на продолжение. Вот только будет ли оно?

Но с другой стороны мы имеем вполне себе графонистый пластилиновый мир, знакомые головоломки, доставляющий саундтрек, да и в целом после прохождения игра оставляет приятные ощущения. Если учесть, что у разрабов был намного меньший бюджет чем у того же Неверхуда, да и в целом над игрой

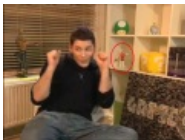
работало меньше людей, то можно было бы засчитать вин. Но, к сожалению, вышеперечисленные обстоятельства засрали всю малину.

Итого: Армикрог — неплохая игра. Но и не хорошая. Она могла бы быть хорошей игрой, у неё был потенциал стать хорошей игрой, но то, что вышло 30 сентября, хорошей игрой не было. С другой стороны, даже сами разрабы заявляли, что чего-то уровня Неверхуда ожидать не стоит. И всё-таки обидно, что игру, которую все так ждали целых два года, можно пройти всего за один вечер. Так что да, как наследник Неверхуда — таки фэйл. Но если, не смотря ни на что, поиграть всё-же хочется, то лучше пока подождать патчей.

Галерея



Тот самый диск, с OST
Русефикацией
„Дядюшка Рисёч“



Клеймен на
полке среди
трофеев
олдскульщика

Ссылки

- <http://neverhoodscreens.mybb.ru/> - форум об этой самой игре
- [Саундтрек](#)
- [Саундтрек на soundcloud](#)

Примечания



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club!
Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2
Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite
EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's
Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod
Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero
Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld
I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this.

