

Plague Inc — Lurkmore

Plague Inc (англ. *Корпорация «Чума»*) — незамысловатая, на первый взгляд, игра в жанре симулятора эпидемии. Выросла из древней флеш-игрушки *Pandemic*, где и был заложен геймплей.

От прочих игр на эту тему отличается тем, что игрок управляет не выживающими людьми, а **геномом** выбранной **инфекции** с целью уничтожения цивилизации, поочередно поразив каждого из поголовья.

Реакция почтенной публики

Любима **месяе**, знающими толк в уничтожении мира just for lulz, но, так как делалась изначально под планшеты, не всем им знакома, а порт на PC появился относительно недавно, по пути обрастая свистелками и перделками. В лицензионной версии безбожно напичкана **донатом**, ибо разблокировки требует *всё*. Доходит до того, что, чтобы разблочить внутри игры *читы*, нужно сначала пройти ее на брутальной сложности целиком. «Зачем нужны читы тому, кто способен это сделать?» — вопрос залу. Безжалостный донат вызывает попоходи даже у прожжённых игроманов, не скупающихся на денежку, что компенсируется взломанными версиями.

Что удивительно, игра была ВНЕЗАПНО высоко оценена борцами за здоровье ИРЛ, обозвавшими ее «весьма увлекательным способом рассказать публике, как опасны могут быть инфекции и как они распространяются». Нашлись даже **нерды**, написавшие не без помощи симулятора научные работы по эпидемиологии, пока всякие генералы по борьбе с биологическим оружием ржали над ними и говорили, что использовать игрушки в деле исследования инфекций запахло. Когда создателей спросили, не боятся ли они вдохновить на подвиги биотеррористов, те отшутились: мол, в игре все равно куча условностей, и алгоритмы не сработают. Правда, только условности эти работают в обе стороны, а некоторые, по заверениям биологов, ВНЕЗАПНО реалистичнее, чем кажется. Да, **мы все умрем**, когда ООН вот так же, как в игре, забьет хуй на какую-нибудь подышающую от мутировавшей **Эболы** Сомали.

Вообще количество биоматана, скуренного авторами в процессе разработки, весьма доставляет, что и придает игре ценность, а также показывает: даже скучная наукообразная *мутатень* может стать интересной. Заодно игра вызывает кирпичный понос у людей, склонных к гермофобии (боязни инфекций), ибо одни лишь (текстовые!) описания творящегося с людьми пиздеца могут привести ранимую душу в легкое оцепенение или приступ эмоционального недержания.

Суть процесса

Игра представляет собой размеренную многоходовочку, где нужно все планировать наперед. Напрямую влиять на события в игре нельзя (хотя у пары типов болезней есть и способности в реальном времени), можно именно что в нужный момент активировать нужные участки ДНК патогена, тем самым меняя его свойства: заразность (как быстро распространяется), тяжесть болезни (как трудно вылечить) и летальность (как скоро зараженные сдохнут). Свойства меняются за счет внешне проявляющихся симптомов (кашель, чесотка, бессонница, **импотенция** и так далее) и просто абиллок типа устойчивости к антибиотикам.



Лого

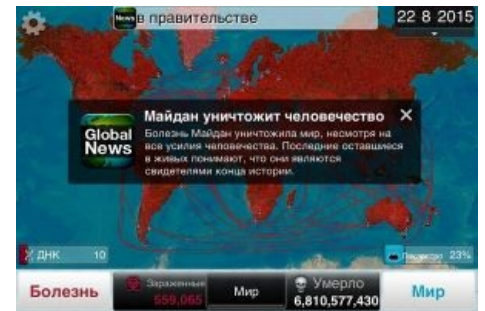
Неопытному игроку часто кажется, что вкачивать надо все три параметра на максимум, но это опрометчиво:

- слишком тяжелую болезнь быстро засекут врачи;
- слишком заразная заставит страны хором закрыть границы, сделав заражение невозможным (правда, только в том случае, если болезнь уже спалилась и люди в белых халатах занялись ее изучением, а вот пока болезнь не обнаружена, высокая заразность весьма кстати);
- на слишком смертоносную государства скорее выделят кучу бабла и быстрее вылечат (а если игрок мега-нуб, то все зараженные тупо передохнут раньше, чем заразят оставшихся людей).

Таким образом, ключ к выигрышу в балансе и умении просчитывать заранее. Или в некоторых случаях сперва сразу нужно распространить всеми возможными путями и только после этого качать симптомы и летальность соответственно.

У некоторых болезней в своих сценариях есть альтернативные условия победы: например, ископаемый питовирус может (*спойлер*: деградировать всех живых носителей в **неандертальцев**). Сделать это мешают:

- Морские границы, преодолеть которые **так просто нельзя**, можно только заразить пассажиров корабля или самолета. Юмор в том, что достаточно пересравшиеся со страху страны тупо закроют (аэро)порты, и добраться до островных территорий типа Гренландии или Кубы станет весьма



Суть игры

нетривиальной задачей.

- Врачи, постоянно обследующие хомячков (даже если это нигры в самой жопе мира) на предмет подозрительных язв и позеленевших МПХ. Когда прятать симптомы станет невозможно, в дело вступят...
- Ученые, разрабатывающие лекарство. По достижении 100% прогресса живительные таблеточки вылечат всех, кто еще не успел помереть: выиграть после этого удастся довольно редко.
- **Паранойя** населения, вплоть до атомной бомбардировки, сожжения заживо всех зараженных или ускорения исследований путем испытаний на недобровольцах.
- **Специально обученные** солдаты и яйцеголовые, встречающиеся у особых болезней.
- Великий **Рандом**.
- **Сам игрок**.

Бороться с перечисленным надлежит развитием красочно описанных симптомов. Игра предоставляет эстетствующему **мизантропу** возможность наградить пациентов всем, что душе угодно: **реактивной рвотой**, неконтролируемым поносом, психозом, слепотой, кровью из всех мест сразу, **былинным отказом** важных даже для быдла органов, опухолями, безудержным ростом и некрозом тканей и далее по списку. Попутно можно научить заразу менять геном или плевать на антибиотики (крутя фиги и факи врачам), выживать в сибирских морозах и/или в пустынной жаре, распространяться через животных-насекомых-кровищу-еблю-обнимашки, а лучше все сразу. Тратятся на все это очки ДНК, добываемые по мере заражения новых территорий и поддержания инфицированных в относительно живом состоянии. Учитывать нужно и географию, и климат, и распределение богатств населения, и урбанизацию, и много чего еще.

Наконец, стиль игры очень сильно зависит от типа возбудителя, которым игрок собрался обратиться в ислам родную планету.

Сорта патогенов

Весьма разнообразны и доставляют двойных лулзов тем, кто знает биологию хотя бы на школьном уровне. **Задроты** любят усложнять себе жизнь, пытаясь достичь особых результатов (типа спидрана или прохождения особого сценария) с помощью каждого типа болезни, в том числе *неподходящих* для данной задачи.

Существующие IRL

- **Бактерии** даются по умолчанию и спокойно живут в любых климатах, говнах, на неживых поверхностях и т. д.
- **Вирусы** постоянно мутируют. Все заразы время от времени получают новые симптомы за просто так, но только вирус делает это раз в полминуты, вынуждая вручную отключать особо злобные гены, чтобы не угробить **план**.
- **Грибки** могут закинуть споры в атмосферу, заражая случайную незатронутую страну, тем самым эпично пидоря всякие Исландии с Филиппинами на поздних стадиях.
- **Паразиты** могут симбиотизировать с носителем, отлично скрываясь и не поддаваясь лечению, чтобы потом, когда придет время, радостно сожрать всех хозяев изнутри без предупреждения.
- **Прионы** (у которых, вообще говоря, *нет ДНК*, но разработчикам лень было придумать альтернативную валюту). **Медленно распространяются и реагируют на внедрение новых генов**, зато *очень* трудновыпиливаемы.



Сегодня у Смерти в кармане **грибы**

Отдельно представлены сценарии с уникальными болезнями вроде черной смерти, оспы, **СПИДа** (выпилен **толерастами** до выхода, но не исключено, что еще вернется) и т. д. с набором особых же способностей и симптомов — естественно, во всех самых мерзотных подробностях, списанных с реальных прототипов.

Плоды воображения

Однако всего этого разработчикам было мало, и они дали волю фантазии:

- **Нано-вирусы** обнаружены с самого старта и должны исполнить свою миссию до того, как ученые убедят телевизионщиков пустить в эфир отключающий сигнал (заменяет лекарство). Взамен *очень* быстро развиваются, заражают и убивают, превращая игру в гонку на скорость.
- **Биологическое оружие** доставляет тем, что на старте уже смертельно, вызывая пиздец и убивая все живое за считанные дни, и игроку нужно лишь *понижать* прыть заразы, чтобы не уморить зараженных слишком быстро. В конце игры (*спойлер*: получает Ген Аннигилятора, который мгновенно выкручивает на максимум все показатели и тем самым с утробным рыком выпиливает человечество за неделю).



Мозговое червие смотрит на тебя как на нулевого пациента

- **Нейро-червь** берет под контроль мозги тупых мешков с мясом, вплоть до [посылания в удаленные страны самолетов с десантом инфицированных самоубийц](#). Имеет рекордное число способов выиграть: от банального сжирания мозгов жертвы до приведения к [суициду](#)... Или же (*спойлер*: порабощения мира путем объявления себя Б-гом, с последующей войной зараженных с незараженными до установления светлого будущего). Отдельно стоит помянуть доставляющий сценарий *Santa's Little Helper*, где червие должно вернуть человечеству свободу, радость и веселье в угрюмом деспотичном мире.
- **Некровирус** позволяет разыграть [зомби-апокалипсис](#) с превращением трупов в зомби и отправкой их в атаку (один из немногих видов заразы, где игрок может управлять зараженными напрямую). Специально для любителей живых мертвецов, да. Отдельной ачивкой награждается победа в этом сценарии без использования собственно зомби.
- **Обезьяний грипп** по мотивам новейших фильмов про Планету Обезьян, апгрейдящий мозг маргитшек до уровня школоты. Как несложно догадаться, требуется, чтобы количество разумных обезьян превысило число живых людей. Бибизяны под контролем игрока строят города, ходят войной на людишек и кидаются в них зараженным дерьмом. По механике — самая замороченная болезнь из всех и самая долгая по длительности игры.
- **Вечная Ночь**. Вирус, создающий [вампиров](#). Сборная солянка из механик всех остальных видов заразы, позволяющая поработить или уничтожить сначала орден тамплиеров, а затем и остальное человечество. Обыгрывает все известные фильмы про кровососов, от [Сумерек](#) до [Дракулы](#), в виде симптомов, ачивок, способностей и событий.

Мемы



Ничто не спасет нас от
[Трампа](#)

«xxx: Играю тут в плагу, назвал свою болезнь "[попоболь](#)".

xxx: Попоболь почти уничтожила человечество.

»

— *Башорг*

- **Названия болезней.** Кладезь эпичных названий в таблице рекордов игры в наличии. Игроку дается возможность назвать свою инфекцию в честь чего угодно и кого угодно, что приводит к экранам выигрыша или [game over](#) с доставляющим текстом «[Ктулху](#) поработил человечество» или «[Единая Россия](#) уничтожила на Земле все живое, невзирая на все усилия человечества». Да и просто кому-то доставляет удовольствие выпилить цивилизацию ужасным вирусом с названием типа «Лунтик».
- **Мадагаскар.** Даже Драматика в курсе. Забавный недочёт предшественника сабжа, а именно **Pandemic 2**. Дело было в том, что проникать болезнь могла или через границы стран, или через аэропорты, или через морские порты. На болезни разные страны также реагировали по принципу «закроем что-то одно». А поскольку Мадагаскару не выделили ни аэропорта (у Гренландии оный таки был), ни больницы, а морские границы не прошибались ничем и никем, то на любой чих в той же далёкой Гренландии король Мадагаскара реагировал по принципу «Shut down everything», совершая [анальное огораживание](#).
- **Гренландия.** В игре есть несколько территорий, до которых трудно добраться ввиду огораживания их морем, что часто приводит к проигрышу из-за невозможности доставить на острова живительную заразу. В ряде случаев, если живущие там люди закроют границы, пронять их без особых способностей будет уже никак. Гренландия стала символом этих задворок мира, так как наиболее трудоемка в захвате, и даже помещена на официальные футболки игры.
 - Антонимом Гренландии является [Египет](#), в котором зело удобно начинать.
- **Полиорганный недостаток** (*Total Organ Failure, отказ органов*). Финальный симптом, поднимающий летальность болезни почти до максимума, своеобразная кнопка «[УВЛ](#)» для игрока, когда все тупые людишки уже заражены.

- **Достижения.** Некоторые комбинации симптомов выдают игроку доставляющие описания навроде «коричневых улиц» (*спойлер*: засирания всего и вся, комбо *диарея + безумие*) или «[I never asked for this](#)» (*спойлер*: самовыпил зараженных с вырыванием у себя имплантов, *сверхчувствительность + безумие*) в сценарии с искусственными органами. Если очень постараться и рандом будет благосклонен, можно убить астронавтов прямо в их шаттле, заразить полмира через Лондонскую олимпиаду или заново устроить «сталкера» в [Чернобыле](#).
- **President Spalin.** Если в США в результате эпидемии придет к власти Спалин^[1], она (*спойлер*: [разбомбит@спалит нахер ядерными ракетами Россию или Китай](#)). Путем нехитрой комбинации — сразу у обеих.
- **Коронавирус.** В конце 2019 года в Китае появилась страшная болезнь, развивающаяся семимильными шагами и позже распространившаяся на весь мир, в процессе заразив немало людей. Люди усекли параллель с Plague Inc. В итоге, кол-во продаваемых копий игры выросло в разы, а народ высрал немало кирпичей от схожести скриншотов из игры с реальными картами распространения заразы. Правда это привело к запрету игры в Китае. Разумеется, нашлись и те, кто угорали с нуба-Б-га, вкачавшего реальному коронавирусу симптомы вместо трансмиссии. К апрелю, когда ВНЕЗАПНО стало уже не смешно, создатели по просьбам игроков пилят версию игры, где планету надо **спасать**, а не.
 - Таки класс болячки «вирус» в игре тем и проблематичен, что может сломать весь стелс, резко даром открыв симптом «без траты очков ДНК». Ой.

Also

IRL существует более труднодоступное место, чем эти ваши Гренландия и Мадагаскар. Это остров [Тристан-да-Кунья](#), который находится на расстоянии около 2к километров от ЮАПа, Южной Америки и острова Святой Елены. Отдалённость усиливается отсутствием аэросвязи (остров 207 км² в площади, причём сам является действующим вулканом, то есть реальная площадь проживания ещё меньше. Нет места, хуле. И порта. Так что без помощи островитян забраться будет нелегко.

Но справедливости ради подобных островов немало. Суть в том, что места хватит не всем, а тем, кому хватит, нужно будет ещё долететь/добраться. Так что ваши Гренландии не настолько круты.

См. также

- [Инфекции](#)
- [Пандемия](#)
- [Паразиты человека](#)
- [СПИД](#)
- [Венерические болезни](#)
- [Прививки](#)
- [Уханьский коронавирус](#) — летучей мыши приспичило поиграть IRL

Примечания

1. ↑ Несмотря на явное созвучие с другим [персонажем](#), это намёк на бывшего губернатора Аляски Сару Пэйлин, прославившуюся своими поцреотическими высказываниями в адрес недругов США с предложениями вроде «[превратить их в радиоактивный пепел](#)».



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 IDDOD Immolate Improved!

It's dangerous to go alone! Take this. [Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katawa Shoujo](#)
[Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)