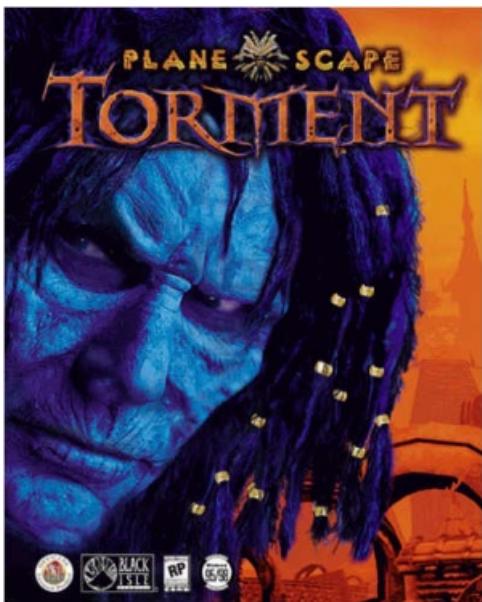


Planescape: Torment — Urbanculture

Компьютерные игры

3



Planescape: Torment.

Planescape: Torment — сюрреалистическая CRPG, выполненная в фэнтезийных декорациях и порождающая тонны СПГС у игрока. Горячо любима задротами постарше за огромные философские диалоги, необычный сюжет, густою атмосферу помойки в начале игры и откровенный черный юмор (особенно в исполнении Мортэ).

Запилена в 1999 году студией Black Isle под предводительством эпичного Криса Авальона на базе AD&D-шного сеттинга «Planescape».

Считается одной из лучших CRPG в истории, несмотря на полный и решительный коммерческий провал.

Сеттинг «Planescape»



Planescape. Логотип сеттинга.

Центром мира «Planescape» является город Сигил. Собственно сеттинг создан для того, чтобы хоть как-то объединить другие AD&D-шные сеттинги, потому Сигил представляет собой город дверей — порталов в другие плоскости (астральные, первично материальные и проч.). Причем дверью и ключом от нее может стать абсолютно все, что угодно: в частности в начале игре одним из таких порталов стала мусорная гора, в которую нужно сунуть еще чуток брахла, и дверь откроется. Данное обстоятельство немало доставляет обитателям Сигила: у некоторых из них откровенно едет крышняк на данной почве. Кто-то боится дверей, кто-то застрял в этом городе из-за неосторожного обращения с порталом (потому без ложной поэтической подоплеки город называет «клеткой»), а кто-то наоборот с удовольствием пользуется данным обстоятельством и фигачит через эти двери автостопом по галактике. Благодаря сему факту в баре «Тлеющий труп» всегда можно встретить необычных персонажей, прибывших из самых экзотических мест, оные выдадут эпичную философскую тираду о себе, своем мире, путешествиях и прочей лабуде.

Построен город на внешней стороне гигантского тора, вращающемся вокруг Бесконечного Шпиля, возвышающегося над центром Внешних Плоскостей. Кто-то видит в этом прямую отсылку к гипотезе Пуанкаре-Перельмана и возможной модели строения нашей вселенной. Ну а кто-то мыслит приземленно.

Мир Плейнскейпа — мир плоскостей бытия. Действительность бытия этих плоскостей определяется

элайментом (AD&D-шным мировоззрением) их обитателей. К и других проектах в данной ролевой системе элайментов 9: от Lawful Good до Chaotic Evil. Сигил же нейтрален и никто и никто не имеет права эту нейтральность нарушить.

Разрыв шаблона

В отличие от других CRPG в Planescape: Torment не нужно спасать мир от злодея (злодей — это ваш персонаж), упорото мочить монстров для поднятия уровня (хотя никто не мешает заняться и этим), собирать всяческий лут в поисках брони помощнее или меча покруче. Зато нужно много читать и иногда шевелить [моском](#). А еще можно отковырять себе глаз и вставить на его место другой, или размахивать оторванной мумифицированной рукой в качестве бейсбольной биты.

Несмотря на то, что игра жестко привязана к сюжету, тем не менее реализована достаточно обширная свобода действий. То есть можете выполнять побочные квесты (а они интересны), подбирать себе команду, уничтожать все и вся, копаться в мусоре в поисках полезных вещей. Также по ходу действия вы посетите склепы с коллективно-разумными крысами, зомбарей, жителей канализации, утильщиков с помойки и собирателей трупов: атмосфера первых уровней доставляет нереально. Далее по сюжету попадется интеллектуальный бордель, голем-философ с ницшеанским мировоззрением и прочие кошерные места и персонажи.

СПГС

Моментов, связанных с [СПГС](#) в игре огромное количество, вот лишь некоторые из них

Имена и их роль в жизни персонажей



Planescape: Torment. Слезы Глашатая Эс-Аннона

Ни одна игра не подходила к вопросу имени, его наличия, значения и роли в жизни персонажа так, как это сделала РТ. На протяжении всей игры вам будут то прямо (через реплики некоторых персонажей и даже некоторые квесты), то косвенно (возможность выбора имени Адан в диалогах). То есть в смысле в том, что у того, у кого нет имени, того нет самого. То есть похоронить себя — есть похоронить свое имя. А тот, у кого [имени нет](#), тот единственный свободный, ибо имя накрепко привязывает к плоскости бытия.

Помимо всего прочего, если вы будете часто в диалогах называть себя Аданом, то в конечном счете такой NPC материализуется, ведь то, что живет в умах и имеется имя, имеет свойство воплощаться.

По ходу действия вам повстречается персонаж Глашатай Эс-Аннона, который будет слезно умалять вас поставить памятник своему городу, а после диалога еще с одним NPC, который расскажет вам о опасности именем и происках [кровавой гэбни](#), вашего героя осенит что нужно для этого сделать.

Философствования на темы морали и мироустройства



Planescape: Torment. Рассказ О о мироустройстве.

Философствования на темы морали и мироустройства в баре «Тлеющий труп» — то, что обычно запоминается более всего игрокам, сумевшим добраться до данной локации, не проблевавшись от начала. Здесь путешественники расскажут вам о устройстве планарной системы, особенностях плоскостей бытия, войнах и истории. Но более всего запоминается персонаж по имени О. Этот философ от сохи поведает от человеческой морали не хуже екклесиаста: «мой тебе совет, да и вообще всем смертным: [не будьте насекомыми, действуйте разумно](#)». Этот же товарищ поведает вам о теории мира устройства, в своей путаности и привязки к алфавиту, склонности к гематрии и нотариону не уступающему зогаристической традиции

Действующие лица

Безымянный — (The Nameless One) — неизвестного происхождения полуэомбарь-получеловек, проснувшийся в беспамятстве в морге (мортуарии). Крупный мужчина, обладающий весьма незаурядной и отнюдь не приятной внешностью, что тем не менее не мешает ему пользоваться определенным успехом и женщин. Обладает уникальным свойством воскрешать при любых дозах живительных люлей.

Lady of Pain — Бессменная владычица Сигила и воплощение нейтральной нейтральности города. Представляет собой парящую над землей **тян** в халате и огромном ошейнике из лезвий. Отличается [брутальной свирепостью](#) по отношению к культу себя самой, а также всевозможным проходимцам и тем, кто обижает её слуг дабусов. Дабусы — это такие козлочеловеки, постоянно стучащие молотками по стенам и разговаривающие при помощи появляющихся ребусов над башней.