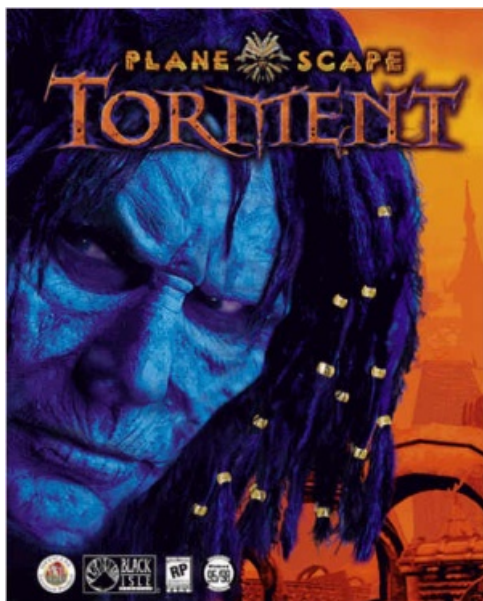


# Planescape: Torment — Urbanculture

Компьютерные игры



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, густую атмосферу помойки в начале игры и откровенный черный юмор (особенно в исполнении Мортэ).

Запилена в 1999 году студией [Black Isle](#) под предводительством эпичного Криса Аваллона 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, вращающегося 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 ничто 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), упорито 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 попадетесь 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



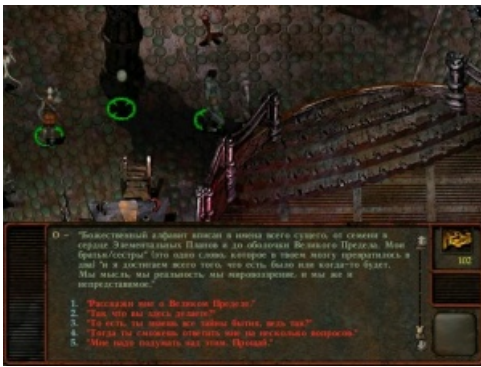
## Planescape: Torment.Слезы Глашатая Эс-Аннона

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 смысл 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 умолять 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 ектlesiаста: «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 нотаикону не уступающему **зогаристической традиции**

## Действующие лица

**Безымянный** — (The Nameless One) — неизвестного происхождения полузомбарь-получеловек, проснувшийся в беспмятстве 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.