

# Yume Nikki — Lurkmore

**Yume Nikki** (moon. , рус. *Дневник снов*) — психоделичная игра в жанре *adventure/art game*, сделанная каким-то [домашним японским](#) разработчиком (или группой оных) под ником *Kikiyama*. Ввиду необычности жанра и крайней сюрреалистичности геймплея игра стала очень популярна на японских [имиджбордах](#) вроде [2channel](#) и впоследствии стала известна по всему миру.

## Коротко о главном

Игра эта появилась в 2005 году. Когда кто-то рукастый сделал перевод оной на английский, про игру смогли узнать во многих местах, где лунного не знают. В 2007 году она оказалась в первой двадцатке по количеству скачиваний на популярном японском файлообменнике, на котором и без нее наличествовало порядочно файлов. Самое забавное в *Yume Nikki* то, что сделана она на движке [RPG Maker 2003](#), однако, несмотря на название движка, [RPG не является](#); более того, она зашла намного дальше, чем все подобные самопальные проекты на движках для тех, кто плохо разбирается в кодировании. Все это потому, что мир игры представляет собой концентрированный бред сумасшедшего, вроде [Тургора](#) — потому что, как следует из названия, игровой процесс идет во снах главной героини.



Altogether

## Сюжет

Сюжет в игре прост, как и во многих других инди-проектах: главная героиня — зовут ее *Мадоцуки* ([яп.](#) ) — сидит у себя в комнате и спит круглые сутки, видя разнообразные сны и по пробуждений записывая все увиденное. По этим снам нам и предлагается путешествовать, причем они настолько красочны и разнообразны, что фанаты строили миллионы додумок по поводу того, что же все-таки случилось такого с Мадоцуки, прежде чем она окончательно заперлась у себя в комнате. Геймплей идет в двух мирах: обычном и мире снов. В обычном мире делать нечего: есть [телевизор](#), который ничего не показывает, консоль с унылой игрушкой и балкон, а в дверь выходить главгероиня [отказывается](#). Но вот сны!..

## Геймплей и суть

Собственно, мир снов — это именно тот самый ключ, который открыл игре дорогу к успеху. Сны, по которым нам предстоит путешествовать, зрелищны, широки и абсолютно бредовы. Мир поделен на 12 частей + комната перехода между ними, и все эти части имеют уникальное оформление и тематику. В неоновом мире все сверкает разными цветами, в темном мире не пройти без лампы, [в снежном — идет снег](#); но тут даже не в этом суть. Суть в том, что все эти миры буквально напичканы огромным количеством секретных комнат, лабиринтов и коридоров, которые зачастую вообще не похожи ни на то, что творится в других снах, ни даже на вообще что-то логичное. Зачастую какие-то комнаты ведут в другие сны, а какие-то заканчиваются тупиками. Все это битком набито разнообразными [шизофазическими](#) картинками, персонажами и объектами, а в качестве саундтрека почти везде используется тягучий и довольно-таки атмосферный дрон-эмбиент (послушать можно [тут](#)).



Вот тут мы и ходим в сны.

Смысла в игре — две капли: нужно просто бродить и любоваться красотами. Чтобы закончить игру, требуется [найти полный комплект эффектов](#), которыми может пользоваться Мадоцуки. Зачастую эти эффекты критически важны для получения других, множество эффектов позволяет пройти в другие локации — например, прорезать в стене дырку, потушить огонь при помощи дождя или открыть какое-то взаимодействие с объектом или субъектом. Хотя многие эффекты бесполезны и служат лишь для [изменения внешнего вида](#) главной героини.

Гнетущая атмосфера игры проявляется в том, что миры снов далеко не всегда представляют собой что-то яркое и красочное — Мадоцуки все же затворница, и на этой почве мы можем видеть в снах очень, очень много мрака, бесконечных пространств, абсолютно нелогичных событий, [меланхоличных](#) или просто [мрачных](#) персонажей. Статьи, еще одним фактором отстраненности и непонятности происходящего является то, что ни один из персонажей данной игры не произносит ни единого слова — то есть просто подойти и спросить дорогу, как это делается в обычных [JRPG](#), не получится. И в самом деле, что может сказать фонарь на ножках, безголовая тень или огромный монстр, скрежещущий челюстью? Конечно же, в снах встречаются вполне себе антропоморфные персонажи, но даже они [не хотят или не могут](#)

**говорить** — вот именно это и вызывает то чувство, что ты в этом мире попросту **лишний**. Некоторые персонажи могут переносить Мадоцуки в другие локации, а некоторые могут становиться агрессивными и при контакте с ними можно улететь в **какие-то интересные места** вроде запертых комнат или одиноких островков, откуда выхода нет. Единственный выход из такой ситуации — проснуться, дернув себя за щеку.

А еще можно убивать обитателей снов и получать за это монетки, на которые можно покупать напитки в автоматах и увеличивать себе здоровье. Но в связи с тем, что это не более, чем издержки РПГ-движка, а здоровье в этой игре имеет абсолютно нулевое значение, **никому это не интересно**.

Как только игрок собирает все эффекты, он должен выбросить их все в комнате перехода, после чего проснуться. А после этого можно будет (*выйти на балкон и увидеть там* стремянку, ведущую к перилам. Игра заканчивается тем, что Мадоцуки забирается на эту стремянку и спрыгивает с балкона. **Насмерть**).

## Запомнившееся народу

Такой неординарный геймплей сразу стал центром внимания японских, а впоследствии и всемирных, анонимусов и не только. Обилие в игре разнообразных персонажей и событий сразу выродило огромное количество **теорий** по поводу того, что, собственно, происходит, ведь сам автор не сказал по поводу происходящего ни слова. Было порождено некоторое количество местечковых **мемов**, основанных на додумках фанатов, нарисованы стены фанарта, а еще были созданы сиквелы и клоны данной игры. Конечно же, большинство прозвищ всему тому, что есть в игре, дали фанаты, и вот что народу запомнилось больше всего.

## Главная героиня

**Мадоцуки** привлекла к себе большое внимание в первую очередь за то, что действие игры идет, собственно, у нее в голове. Человек, которому снится такая **дада**, определенно психически нездоров, и фанаты долго думали, что же с ней происходит. Наиболее вероятными версиями считаются предположения о каких-то **страшных вещах** в жизни Мадоцуки до событий игры, если учитывать, что во сне есть много компрометирующих или просто открытых образов — например, в одном месте можно видеть труп в луже крови на дороге, очевидно, при жизни он был сбит машиной — поэтому наша хикки и не выходит наружу. Вполне логично, учитывая, что если бесцельно сидеть под замком и не выходить наружу, интересное само собой в голову не придет. Предполагается, что конец игры напрямую связан (*с тем, что игрок попросту заставляет Мадоцуки вспомнить все эти ужасы, и она не в силах их вытерпеть*). Один из эффектов позволяет главной героине размахивать ножом, поэтому ей часто приписывают черты **яндере**.



Бумажная Мадоцуки

## Uboa

Основная статья: [Uboa](#)

Этот в представлениях не нуждается. Достаточно только сказать, что место, где он появляется — самое умиротворенное и **кавайное** во всей игре, а светловолосая девушка **Понику** вообще кажется единственным дружелюбным к главной героине персонажем. Впрочем, даже так она отказывается говорить.

Let's Play Yume Nikki  
05: Uboa  
Как его найти.

## NASU

В комнате Мадоцуки стоит игровая консоль, похожая на **NES** — во сне, кстати, ее нет — и можно поиграть. **NASU** (*яп. баклажан*) — единственная игра на консоли, в ней предлагается ловить падающие баклажаны. Эта игра запомнилась в первую очередь своей **топорной графикой, не попадающим в ритм и тон тягостным саундтреком**, и вообще унылостью и однообразием игрового процесса. Хотя ложка меда заключается в том, что даже тут есть чит-код, способ его набора есть прямая отсылка к **подобным кодам от Konami**.

yume nikki - nasu  
minigame  
Крузис? Какой крузис?

## Aztec Rave Monkey и другие

Ацтекская тематика на протяжении игры встречается довольно часто. В одном из снов — а конкретно, в одной из частей пустыни — есть ящик, при попытке посмотреть в который экран темнеет под нарастающую ритмичную музыку, и внезапно на нем появляется сюрреалистичная обезьяна, переливающаяся всеми цветами радуги. Это событие получило название **Aztec Rave Monkey**, запомнилось оно благодаря резкому контрасту с давящим мраком игры. Еще одним известным примером ацтекской тематики является телевизор в комнате Мадоцуки: в обычном состоянии он ничего не показывает,

но во сне он отображает черно-белую картинку в форме глаза. Однако если покликать выключателем, то **рандомным** образом может случиться еще одно событие: экран вместо загогулины покажет движущихся человечков в ацтекском стиле на черном фоне, с соответствующим музыкальным сопровождением. В связи с тем, что файлы этого события имеют в себе слово **kalimba**, данное явление было обозвано **Kalimba TV Channel**. А еще узоры ацтекского вида можно разглядеть в комнате перехода и в темном мире (Dark World) с эффектом лампы. Да и вообще такие узоры, в частности, обезьяна, часто проплывают под прозрачным полом большинства миров. Предполагается, что все эти глюки есть не более, чем продолжительное созерцание главгероиней **ковра** в комнате, который весь украшен такими узорами.



Оно самое.

## Моное & Моноко

Живут они в белой пустыне. Чтобы попасть к **Моноко**, нужно спуститься вниз к бесконечной дороге и зайти в тоннель. Там будет ждать сабж, представляющий из себя просто монохромную **лоли**, но стоит только применить рядом с ней эффект светофора... Еще раз можно убедиться, что Мадоцуки видела автокатастрофу, или вообще в нее попала. **Моноэ** водится неподалеку и представляет собой такую же монохромную лолли, которая при попытке взаимодействовать даже улыбнется на весь экран, но вот выцепить ее трудно, ибо она ходит в большой черной комнате. Эти две тьня, в особенности Моноко, породили много фанарта в гротескном или **юрийном** стиле.

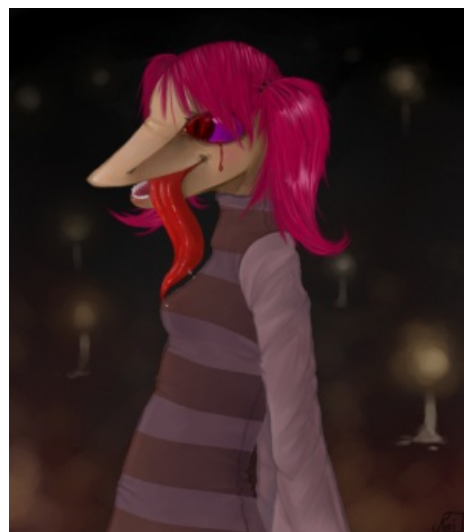


В игре очень много рук. И глаз.

## Toriningen

В переводе с лунного — птицелюди. **Toriningen** — это женщины с птичьими головами; ходят во снах тут и там, в одних локациях безобидны, в других вполне агрессивны и стремятся напасть на главную героиню, выкинув ее куда-то в запертую комнату. По поводу символичности Торинингенов постоянно ходят споры и домыслы; у японцев есть легенда о **тапире**, который ест сны, и длинные носы у сабжей очень сильно напоминают нос тапира. Повсеместность птицелюдей превратила их в местечковый мем, но также сыграло роль их социалистическое поведение: стоит только попробовать убить одну из них, как все окружающие начинают источать **НЕНАВИСТЬ** и бросаются толпой на Мадоцуки. Совсем как свинозомби из **Майнкрафта**.

Отдельным лулзом стоит выделить событие в пустыне (там же, где находится ящик с Ацтекской Обезьяной) — Торинингены танцуют на полянке. В процессе играет жизнерадостная мелодия, которая была названа фанатами **Toriningen Beat**. Картину портит только то, что присоединиться к пляшущим птицелюдям **не получится**.



## FACE

Да, именно **КАПСЛОКОМ**. В игре есть рандомный шанс попасть в **тайную комнату**, для чего требуется зайти в мир чисел (Number World), пройти к юго-восточному краю, где лицо на стене может из улыбающегося превратиться в испуганное, и ткнуть это лицо ножом. В комнате можно увидеть **длинного и гладкого** персонажа **Kyukyu-kun'a**, потирающего перила лестницы, а сабж попадает, если пройти комнату и войти в дверь напротив. **FACE** представляет из себя внезапно выезжающую из тьмы переливающуюся **жуткую рожу**, похожую на индейскую маску или на какой-то деформированный половой орган. Возможно, после **одного из видеопрохождений**, где автор удивился увиденному и повторял при виде лица «FACE... FACE... FACE...», **ЛИЦО** и стали так называть. Это лицо и его сосед, от которых **Фрейд** крутится в гробу (ну и до кучи окровавленный монстр, состоящий из раздвинутых ног, в гости к которому отправляет Убоа), дали фанатам еще почвы думать, что причина затворничества Мадоцуки — изнасилование. Возможно, прямо после, перед или во время автокатастрофы, лол.

Yume nikki FACE  
ЛИЦО.

## Секком Масада-сенсей

Странный косоглазый **пианист** с **белым лицом**. Его полное имя, представляющее из себя сокращение от имен известных музыкантов, дано было японским двачем (, **англ. Sentimental Komuro Maikeru Sakamoto Dada-sensei**), англоязычные игроки привыкли сокращать до **Sekomu (Seccom) Masada**. Живет на космическом корабле, на его пианино даже можно поиграть. Чтобы добраться до Сенсея, надо лечь в свою кровать во сне — есть шанс рандомного попадания на длинную лестницу; спуститься по ней, пройти мимо



лифта, потушить огонь дождем или снегом, а затем пройти мимо машин вверх, в корабль. Примечателен тем, что может как-то взаимодействовать с главной героиней, правда не говорить, **а только пищать**. Ранее предполагалось, что для того, чтобы выйти из падающего корабля, нужно обязательно его убить (как и Понику в похожем случае, но тут при виде ножа он отступает). Когда же раскрылась истина, фанаты стали приносить ему свои извинения и всячески заглаживать свою вину. В связи с тем, что Сенсей имеет при себе только пианино и стулья, считается, что он основан на реальном человеке, учившем Мадоцуки играть на пианино. **Впрочем, если посмотреть с другой стороны, да с третьей...** Да можно найти хоть сотню значений! Собственно, в этом и есть вся **суть Yume Nikki**.

Остальные персонажи не шибко известны вне фэндомы, хотя и являются почвой для размышлений. Полуркать можно в официальной вики.

## Последователи

Поиграв в игру и обследовав каждую нычку и лазейку, фанаты сказали: «**МАЛО!**» и сделали собственные клоны, **с затворством и глюками**. Клонов и сиквелов, ввиду простоты движка, было сделано много, значимые приведены ниже списком:

- **Yume 2kki** — плод коллективного сознательного японских фанатов. Произносится, так же, как и оригинал, Юмей Никки, так как «2» на лунном — «ни». Ввиду того, что над игрой работала целая толпа разных разработчиков, она разрослась немерено и уже в разы больше оригинальной Yume Nikki, и всё ещё не окончена. Нынешняя версия — 0.105 (sic!). Наличествует девять (!) концовок. На английский не переведена, так как обновляется слишком часто.

**Причаститься** — [1], **Скачать** — [2]

- **.flow** — вторая **каноничная** фан-игра. Разработчик — lol. Таки делал игру соло, в следствии чего атмосфера повсюду сохраняется единая и достигается нужный градус **неадекватности** психоделии. Тема гуру, ангста и хоррора раскрыта, насколько позволяет движок. Присутствуют три концовки, в зависимости от действий игрока. Нововведение следующее — после собирания всех эффектов можно перейти в нечто наподобие хард-мода. Подробности гуглите в вики. Нынешняя версия — 0.19. Есть на английском.

**Причаститься** — [3], **Скачать** — [4] **Внимание!** Заинтересовавшемуся игрой анонимусу будет также интересна версия 0.16 ака «Первоапрельская». Содержит всего один ивент, но стоит того безусловно. [5]

- **Yume Nisshi** — ещё одна игра, но уже не каноничная. Находится в стадии слаботекущей разработки и обещает несколько более тёмную атмосферу, чем у оригинала, о чём свидетельствует имя героини Усотсуки — «лживая». Версия на японском 0.04+, концовок нет.

**Причаститься** — [6], **Скачать** — [7] (пароль «yumenisshi»), **Скачать на английском (не последняя версия)** — [8]

- **Lcd Dem** — ака «Lucid Dream». Примечательна относительно милой и светлой атмосферой, а также тем, что в один прекрасный день **игра была удалена с сайта автора и заменена на просьбу о том, чтобы фанаты нигде не упоминали об этой игре и выпилили из интернетов всё, что с ней связано..** Версия — 0.30.

**Причаститься** — [9], **Скачать** — [10]

- **Houchou Shoujo Gensoukyoku**, широко известная как **Yume Nikki Gensou** — аркадный спинофф, напоминает Castlevania. Можно кромсать обитателей снов ножом, а позднее — метать в них **фаерболами**. Комбо, боссы, зелья HP и SP. Версия 1.5.0.0, концовок аж две.

**Причаститься** — [11], **Скачать** — [12]

- **Dream vs Dream** — файтинг. Увы, разработка была прекращена, разработчики исчезли из интернетов, а их сайт умер. Кроссовер Yume Nikki, фангеймов и широко известной в узких кругах LSD Dream Emulator, духовного предшественника YN (*спойлер*: главный босс должен был быть именно оттуда). Разрабатывалась на английском, что необычно.



Уроуки с бензопилой

Уроуки с бензопилой



Сабицуки с брутальной трубой

Сабицуки с брутальной трубой



**Причаститься** — [13], **Скачать** — [14] Коротенькая первоапрельская визуальная новеллка от разработчиков — [15]

Внезапно, **пять копеек от русских разработов**.

Остальные игрульки (тысячи их) гуглите на специальной вики [16]

## And now for something completely different

Особняком от Yume Nikki и толпы ее клонов стоит несколько игр, также разработанных на движке RPG Maker и его модификациях. Их жанр можно определить как survival horror, и от «прародительницы» они отличаются наличием какого-никакого, но все же сюжета (пускай порой и весьма запутанного) и обилием головоломок различной степени сложности. В полной мере присутствуют и злобные твари, от которых необходимо долго и нудно бегать, дабы не заработать Game Over. Эффектов нет, превращаться ни в кого не надо, зато имеется простенький инвентарь, в котором хранятся все найденные полезные вещи. Таким образом, по духу эта категория игр ближе скорее к «**Сайлент Хиллу**», чем к самой Yume Nikki.

Самые интересные из этих игр приведены ниже, остальные при желании можно нагуглить:

/fg/ bingo				
by mass for shouchan				
Madotsuki recolor.	Thread with no DL link.	Thread with only a title screen and/or "concept art"	No idea of how to program anything.	"Ask-art" Tumblr made by creator.
Incredibly complicated name ending in "-tuki".	"Borrowed" graphics	Eyes everywhere.	Mouths and/or teeth everywhere.	"Subtle" sexual imagery.
Trying too hard to be creepy.	"We're almost done"	Free Space	"Could anybody do graphics and music and scripting for us?"	Terrible midi music.
Year-old thread bumped by a noob.	Writing on walls.	Impossibly annoying labyrinth.	No relation between areas.	Huge looping maps with ONE event.
Bad Art.	Name with "Dream" in it.	Areas blatantly copied from other games.	"This game is different from all other YN fangames."	Jump Scares

Современные фан-игры выглядят так. К слову сказать, таки авторы каноничных фан-игр не имели ни официальных™ бложиков, ни делаю-игру-помогите-кто-чем-может тредов. Получалось лучше.

- **Corpse Party** — один из первых экспериментов по использованию движка RPG Maker для чего-то большого и страшного, датирующийся ещё 1996 годом. По совместительству один из самых успешных, сумев из скромной поделки на игровом конструкторе перерасти в полноценную франшизу с несколькими сиквелами, релизами на консолях, и официальной анимой по мотивам. Играем за кучку обыкновенных японских школьников, по своей глупости совершивших таинственный ритуал и попавших в альтернативное измерение без входа и выхода, напичканное ловушками и всякими агрессивными дядями. Присутствует атмосфера обречённости и огромное количество плохих концовок, во всех подробностях изображающих, как героев закапывают заживо, рубят на кусочки или поджаривают лицом в кипятке. Помимо прочего, имеется приличный **ремейк** на PSP, превращающий игру из короткого **гуро**-феста во вполне хорошую визуальную новелку с интересным сюжетом. **Что характерно**, сама затейка вместе с завязкой и аналогичным игровым процессом легла в основу **другой** популярной инди-страшилки от неутомимого анона из Японии.

**Причаститься** просто так не получится ввиду её коммерческого статуса, но ищущий всегда **найдёт**.

- **Иб** — обыкновенная японская (а может, и не японская, толком это так и не объяснили) школьница по имени Иб отправляется с родителями на выставку работ **именитого художника Гуэртены**. Блуждая по картинной галерее, Иб видит странную картину, которая истекает краской словно кровью, подходит к ней... и оказывается в каком-то **параллельном мире**, представляющем собой ту же самую галерею, в которой творится всякая **чертовщина**. Ну а главной задачей игрока является довести Иб до победного (или не совсем) финала, разгадывая нехитрые задачки, убегая от оживших экспонатов выставки и попутно откладывая аккуратненькие **шлакоблоки**. В этой игре имеется аж 7 концовок, причем выбор концовки зависит не только от действий игрока в ключевые моменты игры, но и от взаимодействия с определенными предметами, которые будут встречаться по ходу событий. Алсо, после первого прохождения (**спойлер**: открывается доступ к секретной локации, исследовав которую, игрок сможет посетить бонусную "истинную галерею Гуэртены", где будут собраны все экспонаты, которые встречались на протяжении игры.)

**Причаститься** — [17]. Последняя доступная на данный момент версия 1.05, переведенная на английский язык. **Версия на русском** — [18]

- **Witch's House** — девочка по имени Виола пошла в гости к подруге, но заблудилась в лесу и попала в этот самый дом ведьмы. Ну а игроку, соответственно, надо ее оттуда вытаскивать, а сделать это будет непросто, ибо буквально каждая вещь в доме желает героине смерти; кроме того приходится часто убегать от злобных монстров, которые порой **ВНЕЗАПНО** выскакивают из ниоткуда и начинают преследовать игрока (делать ноги надо будет даже от знаменитой **Джоконды**), поэтому не удивляйтесь, что в большинстве ситуаций придется действовать методом проб и ошибок. В наличии имеется две концовки — обычная и истинная, причем последняя натурально вызывает когнитивный диссонанс. Кроме того, если пройти игру, ни разу не сохраняясь, можно будет узнать кое-что весьма интересное. В версии 1.07 была добавлена третья, секретная концовка, получить которую можно, если (**спойлер**: в самом начале игры простоять без движения целый час **реального времени**, вообще не сдвигая Виолу с места. При этом окно игры должно оставаться активным.)

**Причаститься** — [19]. Версия 1.07, переведенная на английский язык.

- **Misao** — обыкновенная японская школьница по имени Аки (хотя имя героини можно изменить в самом начале игры) вместе со своими школьными друзьями (да и со всей школой в придачу) попадает

в параллельный мир. Ничтоже сумняшеся, Аки предполагает, что все это как-то связано с ее одноклассницей Мисао, пропавшей без вести давным-давно, и отправляется выяснять, что за чертовщина творится вокруг. Следует отметить, что игра полна отсылками к японским городским легендам о призраках — в частности, есть шанс столкнуться со знаменитой «туалетной Ханako». Имеется две концовки, при получении одной из них открывается дополнительная бонусная ветка.

## Причаститься — [20]

- **Mad Father** — вторая игра от создателя Misao. Играть на этот раз будем за Айю Древис, [девятилетнюю дочку](#) сумрачного гения, который по ночам ставит в подвале дома какие-то темные эксперименты (поэтому девочка давно привыкла к доносящимся оттуда жутким крикам). От упоминавшихся выше игр отличается большим количеством диалогов, флешбеков и сценок на движке, которые помогают лучше понять сюжет, но основной принцип остается прежним — бегаем от зомби и мутантов, решаем головоломки, откладываем кирпичи. Особо следует отметить (*спойлер*: одну из финальных сцен игры, в которой Аие предстоит убежать от спятившего папаша, вооруженного бензопилой. Портрет ехидно ухмыляющегося родителя, выскакивающий на экране в случае неудачи, вкупе с его жутким смехом и истошным криком самой Аи доставит вам немало кирпичей и будет часто являться в кошмарах, [я гарантирую это](#).) В наличии три концовки, одна из которых — истинная. Причем вызывает когнитивный диссонанс она не хуже истинной концовки Witch's House.

## Причаститься — [21]

- **Ао Опи** — сказ о том, как обыкновенные японские школьники залезли в заброшенный дом в поисках паранормального. Все как обычно — ходим по комнатам, разгадываем головоломки, продвигаемся по сюжету. Противников в игре практически нет, если не считать того самого Ао Опи, Синего Демона — [здорового синекожего гуманоида](#) с неестественно грустными, как у Волчонка из мультфильма «Сказка сказок», глазами, который выскакивает аки чертик из табакерки в совершенно случайные моменты и в совершенно случайных местах и начинает гоняться за главным героем как привязанный. Существует также версия под названием HetaOni с персонажами аниме [Hetalia Axis Powers](#) в главных ролях.

## Причаститься — [22]

### Танцы с бубном

Поскольку — сюрприз-сюрприз! — практически все эти игры писались на японских компьютерах в японском RPG Maker-е расовыми японцами, эти игры зачастую не идут на других компьютерах совершенно полностью. Поэтому возжелавшему поиграть анонимусу придется изрядно поплясать с бубном, наставляя повсюду японский язык. Полный список танцев — на [убоачане \[23\]](#)

Фанатами запилена своя реализация движка. Она неполная, но уже много игр работает. Кроссплатформенна. Называется EasyRPG Player.

## Продолжение истории

Казалось бы, [всё так и останется, но нет](#). 10 января 2018 года дневничок вышел в [Стиме](#), а одновременно с этим на сайте Кадокавы был запущен таймер [\[24\]](#). На той же странице можно увидеть Мадоцуки, ведущую на ТыТрубу, [где](#) нам демонстрируется [неведомая ёбаная хуйня](#) со знакомым звуковым фоном. Как оказалось позже, этот тизер представлял собой анонс немного-немало, а целого трёхмерного ремейка игры под названием «Yume Nikki: Dream Diary» (сделанного сторонними людьми, однако, якобы, под чутким контролем самого Kikiyama), дата выхода которого назначалась на весьма символическую дату — 23 февраля 2018 года.

И вот, в день своего выхода игра словила множество неоднозначных отзывов со стороны фанатов, что было абсолютно не удивительно; изначальный продукт оказался таким сырым и забагованным, местами оказываясь совершенно непроходимым для игрока (на неладное уже намекала надпись-дисклеймер в начале, говорящая о том, что «эта игра была сделана небольшой командой в максимально малые сроки»). Да и сама игра оказалась не сколько прямым ремейком, сколько идейным продолжателем в уже знакомом сеттинге но с новым геймплеем, местами напоминающим нечто среднее между платформером и классическим квестом. Мадоцуки теперь может активно взаимодействовать с персонажами и решать определённые последовательности действий на уровнях, завершение которых и стало главной задачей для полного прохождения игры вместо обычного сбора эффектов. К слову, количество миров, в сравнении с оригиналом, было урезано а кое-где добавлена отсебятина. Собственный подход от разработчиков коснулся и уже знакомых персонажей: так например Моное и Моноко, за банальным отсутствием белой пустыни, появляются в совершенно левых мирах, что делает их монохромность абсолютно необоснованной. Знакомый всем Убоа в изначальной версии вообще был наглухо слит, так как появлялся в виде одного единственного скримера длиной в полсекунды на весь экран. Да и концовка игры (*спойлер*: в отличие от оригинала — таки хэппи-энд; Мадоцуки выходит из своей комнаты жива и невредима).

В будущих апдейтах разработчики немного пофиксили баги, добавили пару новых миров и вернули Убоа свой каноничный игровой вид. Однако фанаты к этому времени уже давно поняли, что экспириенс прохождения Dream Diary оказался уже совсем не тот, в результате чего лишь сильнее поспешно вернулись переигрывать оригинал.

## Видео

<a href="#">Let's Play Yume Nikki 01: Intro and Bike, a Frog too.</a> Для желающих поиграть по ютубу.	<a href="#">Yume Nikki x Artificial Children - FULL</a> Фанатский <b>опенинг</b> в исполнении IOSYS.
<a href="#">Yume Nikki: The Four Seasons.</a> Компиляция.	<a href="#">Dream Diary MIX ( Yume Nikki)</a>
<a href="#">Yume Nikki Monoko Capirinha Capirinha.</a>	<a href="#">Dream Diary memeMIX.</a>
<a href="#">Attention, please!</a> Понико на все пофиг.	<a href="#">Yume Nikki GMV</a>
<a href="#">First Date</a> Моноко и светофоры.	<a href="#">Time to derpess. (Спойлеры!)</a>
	<a href="#">Po Pi Po Uboa Juice</a>
	<a href="#">Po Pi Po.</a>
	<a href="#">Yume Nikki Ending theme Orchestrated</a>
	Эпический ремикс заключительной темы.
<a href="#">Yume Nikki - All Endings - The Good, The Bad, And The Troll?</a> Все три концовки.	

## См. также

- [Осознанные сновидения](#)
- [Дали](#)
- [Паранойя](#)
- [Кастанеда](#)
- [ОБВМ](#)
- [Demonophobia](#)

## Ссылки

- [Версия 0.10 от 2007 года, последняя на данный момент](#)
- [Вики по Yume Nukki](#)
- [То же самое по Yume 2kki](#)
- [То же самое по .flow](#)
- [То же самое по прочим фанатским поделкам](#)
- [Много разных артов](#)
- [Доска по тематике](#)
- [Официальная манга](#)
- [Открытый движок](#)



### 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 Guilty Gear - Strive Here Half-Life Half-life w/ Half-life 2 Heroes of Might and Magic Hit and run Hitman

[Gunny Gear](#) [Guitar Hero](#) [nan-Lite](#) [nan-me.ru](#) [Heroes of Might and Magic](#) [Hit-and-Run](#) [Human](#)  
[HL Boom](#) [Homeworld](#) [I.M. Meen](#) [Ice-Pick Lodge](#) [IDDQD](#) [Immolate Improved!](#)  
[It's dangerous to go alone! Take this.](#) [Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katawa Shoujo](#)  
[Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)

[en.w:Yume Nikki](#) [w:Yume Nikki](#) [tv:YumeNikki](#)