

# Американ МакГи — Lurkmore

## ZOMG TEN DRAMA!!!11



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.

У нас ~~не курят~~ не матерятся.



Эта статья часто становится объектом [войны правок](#). Кроме того, её периодически [рейдят](#) ученики младших классов. Поэтому, если вы заметите здесь [некошерные](#), на ваш взгляд, вещи — просим не кидаться, сломя голову, восстанавливать справедливость и тем самым разжигать новый [срач](#). Без сопливых разберемся.

**Американ МакГи** — американский геймдизайнер, употребляющий наркотики ртом и выражающий впечатления в виде игр.

## Чем известен?

А известен Американ тем, что навеки вписал своё имя в историю геймдева всего двумя, но великолепными вещами — «Алисой» и «BAD DAY LA».

## Детство, отрочество, юность

Такое странное имя МакГи дала мать — [хиппанка-патриотка](#), что намекает нам на его веселое детство. Начал пробовать кодить в возрасте одиннадцати лет.

Нехватку денег на железо парень решал как работая посудомойщиком, так и менее честными путями, но путь к успеху оказался недолгим — Мак завалился на краже из компьютерного магазина. Выпустили его, правда, довольно быстро, напоследок помурывив в участке, дескать, «Сынок, ты недостойн носить такое имя!» Мать с отчимом вскоре свалили, и Американ, которому исполнилось шестнадцать, начал сам зарабатывать на жизнь. Было испробовано множество профессий, последняя из которых оказалась, если верить злым языкам, судьбоносной: во время работы в автомастерской ему на самую маковку спикировала часть двигателя. Сработал ли эффект яблока или нет, неизвестно.

Другая, более правдоподобная версия, озвучена лично поциентом и гласит, что один из его друзей, будучи не в силах смотреть на нищету и пьянство горе-автослесаря, предложил ему подработать в техподдержке модной компьютерной игры [Doom](#).

Факт в том, что вскоре Американ познакомился с [Кармаком](#) и устроился на работу в [id Software](#)

## Под крылом Ромеро

Изначально юное дарование бралось на работу в качестве кодера, однако довольно быстро его способности заметил Джон Ромеро, взявший новичка под свою опеку. Мак участвовал в написании кода для [Wolfenstein](#), дизайне уровней для [Quake](#) и [Doom](#). После разразившегося в компании срача перешёл в ION Storm, где принимал участие в работе над Dominion III и Timeline (обе — Epic Fail). Довольно скоро Американ разочаровался в работе на дядю и перешёл в EA в качестве относительно независимого разработчика.

## American McGee's Alice

Главная игра Макги увидела свет в 2000 году, почти сразу обрела культовый статус и стала ярким представителем игрового [артхауса](#). Итак... О чём же, собственно, игра?

...После событий [книг](#) прошло несколько лет. Дома у Алисы случился пожар, в ходе которого вся её семья погибла. Реакция героини оказалась соответствующей, после чего её положили в [Дом С Жёлтыми Стенами](#) с диагнозом «кататонический шок» и несколько лет насильно угощали [лекарствами](#). Вследствие того, что один из докторов дал ей её игрушку, героиня вернулась в Страну чудес, которая исказилась вслед за сознанием своей богини. Жители



Американ МакГи смотрит мимо тебя как-то недовольно, свирепо, и в то же время грустно и с недоумением

стонут под гнётом тентаклевидной Червонной Королевы. Девочка решает помочь им и берётся за кухонный нож. Алиса движется вперёд, несмотря на всё увеличивающиеся трэш и безумие окружающего мира, собственные боль и страх, гибель друзей... Она дойдёт до самых глубин своего безумия. (спойлер: после смерти Червонной королевы Страна чудес приходит в изначальное состояние, а героиня выздоравливает и выходит из клиники)



Алиса и адовый Чеширский Кот

## Так за что же любят эту игру?

- Запредельный уровень психоделии и сюрреализма происходящего.
- Без пяти минут гениальная интерпретация классического сюжета.
- Затягивающий игровой процесс — смесь боевика от третьего лица и платформера, множество разнообразных врагов (от карт до Бармаглота) и оружия (от кухонного тесака до ниипического ружья). Правда, ближе к концу немного приедается.
- Шикарный саундтрек — довящая музыка и шумовое сопровождение (от [ещё одного наркомана](#) из [NIN](#), с которым Американ знаком ещё со времён [Quake](#)), неплохая озвучка. Что интересно: несмотря на творящийся вокруг пиздец, речь персонажей в первой игре исключительно аристократична, во второй проскальзывает лишь пара матюков, и то — от второстепенных персонажей.
- Качественный перевод и локализация, что в тогдашних играх встречалось нечасто.
- Графон как в третьей [Кваке](#), ёба!
- Грибы. Нет, не так. **ГРИБЫ!!!!!!!!!!!!1111**. Тема веществ вообще и грибов в частности раскрыта чуть менее, чем полностью.

Через некоторое время после выхода игры МакГи переехал в [Китай](#) (где и [живет сейчас](#)), основал там [свою студию](#) и стал Независимым Разработчиком. А дальше началось...

## Alice: Madness Returns

После десяти лет метаний МакГи таки выпустил вторую часть игры об Алисе, с которой все вышло уже далеко не так ровно. С одной стороны, [просрали все разнообразие](#): практически все уровни представляют одинаковый платформер, везде ждут одинаковые тройные прыжки и подлеты на струях пара. Количество оружия сократили до четырех, но новых способностей по ходу игры Алиса открывает крайне мало. В игре нет ни одного босса, кроме последнего (который впечатляет только внешне), а поэтому и боевка, и прыгательная часть к середине игры надоедают до нытья в зубах. Радуют только особые редкие исключения, вроде тех, когда Алиса становится огромной и получает возможность топтать недавно опасных врагов, или небольшие физические задачки с кукольными головами в четвертом акте.

С другой стороны, узнаваемый стиль не только на месте, но и вышел на новый уровень. Абсолютная ебанутость происходящего, антураж уровней и саундтрек вкупе с обалденным сюжетом создают атмосферу, [довящую](#) на психику анона не хуже этих ваших [Сайлент Хиллов](#). Геймплей также причесали и вывели на нормальный уровень. Арсенал хоть и урезали, но бой заметно усложнился: сильных врагов просто так мышкой не закликаешь, нужно подобрать подходящее оружие (а то и комбинацию из двух и более), раскрыть слабое место и жакнуть по нему.

А еще новая Алиса стала чуть ли не первой игрой, в которой этот ваш NVIDIA PhysX используется на полную катушку: обломки разлетаются, слизь из врагов растекается, дым от перечница расступается при проходе главной героини сквозь него, а волосы Алисы крайне реалистично развеваются по ветру и от малейшего движения. Юзеры видеокарт от AMD/ATi лишаются половины этого великолепия, либо созерцают ацкие тормоза и негодуют. Печалит лишь отсутствие возможности сохраняться в любом месте. Также крайне расстроила адская глючность и забагованность игры: у героини то не стреляла перечница, то не раскрывалось платье, а уж из-за легендарного глюка с нераскрывающимся зонтом-щитом пострадало немало мониторов. Разработчики на это забили хуй, никаких патчей не было, поэтому «благодарные» игроки правили все сами вручную через хитрую жопу в коде игры.

Игра вызвала интернетовые колебания ещё до выхода: были запилены несколько [трейлеров](#) к A:MR, отличавшиеся редкой интригующей красотой, анонимус воспылил любовью к подростковой Алисе и со скоростью пулемёта «Максим» стал выпускать на просторы сети фанарт. Реальная героиня оказалась внезапно немногим хуже и за пару месяцев завоевала сердца задротов.

## Вы хотите ещё?

Спустя некоторое время (да что уж там, почти сразу после выхода AMR) стали поговаривать о том, что неплохо бы запилить MOAR Алисоньки и Чеширских котов. Увидев, что сколько фанатов няшами не корми — всё мало, Американ подождал годик и вяло [вбросил](#) в игровую сферу интернетов пару телег насчёт придуманной им Алисы Онлаен (!) aka [Alice in Otherland](#), с реализацией которой, правда, могут быть [некоторые трудности](#).

Но вот уж на дворе 2024-й, а воз и ныне там. Из свеженького имеется только [пост](#) Макги на Фейсбуке о том, что фсйо таки заффисит от фанаттов. Есть надежда, что игрулька будет сделана. В то же время настораживает слово «Онлайн» — атмосфЭру в такой обстановке сохранить будет трудновато. То есть если игра и состоится, то исключительно как новый фап-контент для адептов культа.

## Экранизация

Слухи об этом идут уже не первый год. Снимать собирались Dimension, а до них еще и Miramax, причем распевали еще до выхода игры. Пока МакГи лично срался с агентами кинокомпаний (а срался он довольно долго — около года), а юзеры разносили слухи по домам, кто-то под шумок выложил информацию о фильме на IMDb. Всемирная сеть начала генерить массовые дискуссии и их было бы сейчас гораздо больше, если бы 20 декабря 2001-го МакГи не сообщил, что ни фига еще не решено. В 2005 ресурс Hollywood Reporter сообщил, что съёмкой киноадаптации American McGee's Alice занялись титаны из Universal Pictures. Интернет [вскипел](#). И уже не утихал даже [через три года](#), когда разносчики информации уже открыто давились смехом.

## Другие поделки

### Scrapland

Задумка у нового проекта была просто шикарная. Реализация, на первый взгляд, тоже. Действие происходит на Химере — планете-свалке, заселённой роботами. ГГ — независимый журналист Ди-Тритус. Что мы имеем в активе?

- Как минимум небезынтересный конспирологический сюжет. Хотя догадливый игрок уже к середине сообразит, кто на самом деле главгад и информатор — [Глубокая глотка](#) (намёк на этот ваш [Уотергейт](#) или [Секретные материалы](#)) (*спойлер*: [ГлавВред](#) газеты и его секретутка)
- Игра, по сути, является «нашим ответом [GTA](#)».
- Развитие фишки Omikron: The Nomad Soul с переходом между телами.
- Возможность тюнинга кораблей.
- Гладиаторские бои.
- [Можно ограблять другие корабли](#).

Так в чём же подвох? Подвох прост. Все эти составляющие блестят, но не радуют. Ближе к середине играть становится банально скучно. Процесс откровенно провисает, миссии однообразны и просты. В «Алисе» такое провисание исправил резкий скачок сложности. Здесь такого не случилось. Увы и ах, но Scrapland весьма быстро приедается.

Однако, не стоит забывать того, что непосредственно в разработке Американ никоим образом не участвовал, а истовые испанцы MercurySteam Entertainment на стадии PR-компании сделали ему выгодное предложение — за вознаграждение позволить водрузить своё имя в название игры (после чего она стала именоваться American McGee's Scrapland) и покататься за казёный счёт по пресс-конференциям, потрахивая журналисток и монотонно повторяя «Да, меня действительно так зовут». Однако, [игрокам это не особо интересно](#).

### Bad Day L.A.

После предыдущего провала Мак взялся за ум и снова решил сделать нечто доставляющее. Приготовьтесь: на славный город Лос-Анджелес обрушились все возможные беды: начиная с атаки [террористов](#) — создателей зомби — и заканчивая нашествием мексиканской армии. ГГ — Обыкновенный Американский [Бомж](#), стремящийся унести из города свою жопу и случайно всех спасший. Сюжет невероятно доставляет и богат на лулзы. Тем обиднее, что главный минус проектов Americana на месте — всё это затянато и быстро надоедает.

### American McGee's Grimm

Изначально предполагалось, что «Grimm» будет своеобразным продолжением традиций Алисы; главный герой должен был попасть в темный и мрачный мир сказок братьев Гримм. Учитывая, что данные сказки в оригинальной, не адаптированной для детей младшего дошкольного возраста версии, отличаются повышенной [брутальностью](#), выйти могло бы неплохо.

Вышло не пойми что. Сама по себе идея довольно неплоха — непонятной природы ГГ своей омерзительной аурой [некажает](#) возвращает к исходному состоянию мир добрых и безобидных сказок. К сожалению, игровой процесс по интересности своей достоин игровой приставки уровня Atari, во многом уступая классической игрушке «Xonix». Даже ехидные комментарии главного героя и на удивление неплохой для Акеллы перевод не в состоянии спасти положение.

### OZombie

Новая игрушка от сабжа с уклоном в стимпанк, обыгрывающая сказку о Стране Оз (ну или волшебнике

Изумрудного города — для детей, выросших [на Волкове](#)). Сюжет призван был отвечать всем грибным требованиям Создателя: Пугало соломенное каким-то макаром овладело мозгами жителей Изумрудного Города и, [немедленно выпив](#), возжелало целую страну Оз. Пра-пра-пра-пра-правнучка Дороти вернулась в Страну Оз, чтобы восстановить демократию, [и всё заверте...](#) Проект запиливался на Кикстартере, а это значит, что для получения плюшек — плакатиков, изумрудных очков, свистелок-перделок — следовало [сделать абсолютно добровольное пожертвование](#) в пользу голодающих Американов. Уже не торт? Скорее, просто чуваку деньги нужны. Так или иначе, планировалось что-то [на уровне Гримм или даже выше](#). Как всё задумывалось на самом деле, мы уже никогда не узнаем, ибо проект выпилили в пользу какого-то короткометражного мультфильма, видимо, на ту же или похожую тематику.

## Галерея



Сказки братьев Гримм



Кадр из вышеуказанного трейлера



Погладь котэ!



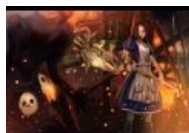
Scrapland. Use ship bro!



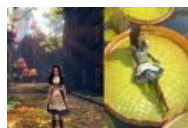
Косплей такой косплей



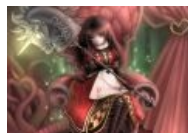
Залго



Правильный косплей



Алиса из игры vs Алиса из тизера. Чувешь [разницу](#)?



Лоли версия



Ня!



А вот так это всё происходит на практике



## Подводя итог

К сожалению, хоть Американ МакГи и мастер на интересные и креативные идеи, но их оформление (за исключением, может быть, той же Алисы) находится несколько ниже, чем следует. Впрочем, у этого парня всё ещё впереди.

## Ссылки

- [сайт создателя](#)
- [сайт AMR](#)



### 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. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct