

Planescape: Torment — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



Внимание! Спойлеры!

В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Planescape: Torment** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).



«Fear names. Names have power in identity. Others can use names as weapons. Names are a hook that can be used to track you across the planes. Remain nameless, and you shall be safe. »

— Анонимус из игры.

«What can change the nature of a man? »

— Главный вопрос мироздания.

Planescape: Torment (*Torment, Плейнскейп, Планетка, Шкаф*) — эпичная CRPG в стилистике фэнтезийного сюрреализма, вышедшая в 1999 году и считающаяся в определённых кругах одной из лучших компьютерных ролевых игр в истории. Создатели — Black Isle, [что характерно](#), авторы Icewind Dale и [Fallout](#). В качестве ролевой системы Torment использует довольно старую и популярную среди [задротов кубиков и цифр](#) систему AD&D. Собственно, название игры — Torment, а Planescape — сеттинг, описывающий [мультивселенную](#), то есть совокупность всех возможных (и невозможных) миров.

Игра славится невероятной брутальностью и [black humor](#). Можно, например, покопаться в собственных потрохах на предмет лута, выковырять себе глаз (с целью апгрейда), продать в [рабство](#) одного из товарищей или сделать ещё какую-нибудь мерзопакость в том же духе. Но главное, чем подкупает игра — глубина проработки сюжета, диалогов и характеров. Всё это выполнено на тончайшем уровне, отчего игра напоминает роман У. Эко. Каждый значимый персонаж — маленький находчиво созданный мир, каждый из спутников героя — подробно прорисованная вселенная.



Безумный смотрит мимо тебя в поисках смертности.

Сигил

События игры развиваются в городе **Сигил** — центральном месте сеттинга Planescape из D&D второго издания (в третьей редакции правил от официальной поддержки сеттинга отказались, а с четвертой редакции окончательно перерисовали игровую вселенную, тем самым похоронив Плейнскейп со всем его мироустройством). Сигил известен своим своеобразным укладом и б-говорческой сущностью по имени **Госпожа Боли**, которая и верховодит городом.

Сигил построен на гигантском **торе**, вращающемся вокруг Бесконечного шпилья, который возвышается над центром Внешних плоскостей — различных вариантов рая, ада и прочих мифологических миров, втиснутых в рамки AD&D. Формой своей это интересное место напоминает бублик, где гравитация в любой точке направлена к наружной части города. На внутренней стороне и построен город, так что обитатели разных частей города зачастую ходят вверх ногами друг относительно друга, а подняв голову, можно увидеть крыши или огни противоположного квартала. Не очень тяжело представить, что пейзаж за окном довольно необычен.

Сигил — связующее звено между различными Внешними плоскостями и короткая дорога в остальные пласты реальности, включая **Астральный**, **Небесный** и **Первичный материальный**^[1]. Город называют Городом Дверей, потому что в нём много-много **порталов**, ведущих как на внешние плоскости, так и на Первичную материальную. Зачастую подобные двери очень не примечательны и почти всегда внезапны. Так, наклонившись за лежащей на земле монеткой, можно улететь напрямик на анальный карнавал в демонический мир, а насвистывая услышанную мелодию — открыть портал в убежище с ништяками. Но местные жители не склонны к подобной поэзии и называют Сигил Клеткой — местом, куда фиг попадешь, а попав — фиг выберешься. Поэтому не стоит удивляться яркому разнообразию на улицах или кровавым врагам, попивающим эль в одной таверне.

Согласно философии Внешних плоскостей, действительность бытия формируется убеждениями её участников. Мультивселенная Planescape построена по принципу классического **элайнмента**: 9 «полюсов», от ангелоподобных *Дева* (lawful good) до демоноподобных *Танар'ри* (chaotic evil). Посреди всего этого и стоит Сигил — тру-нейтральнее не бывает, Леди Боли **гарантирует**.



Lady of Pain



Lady of Pain (*Госпожа Боли*, *надм. Госпожа Боль*) — бессменная владычица Сигила и символ тру-нейтральности, чем и заслужила культовый статус среди фоннатов РТ. Известна нетерпимостью к богам и прочим **трансцендентальным личностям**, лезущим в её уютный город. Выглядит как парящая над землёй фигура в халате с **жабо** из острых лезвий (её анонимность и загадочность позволяет **некоторым считать**, что под халатом находится не **тян**, а штук 5-7 гигантских белок с кольцом левитации). Обладает абсолютной властью над Сигилом и вольна использовать свой **банхаммер** против кого угодно в его пределах, но обычно предпочитает закидывать в импровизированный лабиринт, выбраться из которого малореально, а погибнуть — быстро. Госпоже служат левитирующие рогатые люди с молотками — дабусы, общающиеся исключительно светящимися ребусами, которые возникают в воздухе над их головами. Госпоже Боли частенько досаждают фанаты, воздвигающие ей храмины, или паладины-супергерои, опознавшие в жителях Сигила, дабусах и самой Госпоже злых динозавров. Но Госпожа Боли **брутальна и бессердечна** и отвечает бедолагам тем, что дало ей имя.

Персонажи

Фанаты любят Тормент не в последнюю очередь потому, что он представляет собой **деконструкцию** AD&D. В частности, многие герои служат живым доказательством того, что не **элайнмент** определяет персонажа, а персонаж — элайнмент. Большая часть их — отщепенцы, падшие и прочие маргиналы. Демоница



Суть Lady of Pain

Lady of Pain

Lady of Pain в IV редакции

Грейс — фактически ангел, которому не повезло родиться в Бездне, на одной из Нижних плоскостей. Бракованный модрон, рождённый из союза порядка и хаоса — более целостная личность, чем эталонные представители иных миров. А самурай из мира хаоса Дак'кон ведет настолько упорядоченный и подчиненный логике образ жизни, что Спок из [Стар Трека](#) позавидует. С ними нескучно поговорить, в отличие от ручных мобов из обычных РПГ, которые всегда отвечают в духе «*не сейчас, командир, я настраиваю свою вундервафлю*» и «просыпаются» лишь в определённых локациях. Помимо основных, в игре есть ещё целый ворох персонажей — обладателей тёмного прошлого, сложного настоящего и туманного будущего, привязанных к Безымянному гордиевым узлом взаимоотношений, зачастую длившихся несколько прошлых жизней героя. Да, и у Безымянного, помимо Анны и Грэйс, [ЕОТ!](#) (*спойлер: Правда слегка мертвая. (спойлер: А еще в Безымянного влюблена ведьма Райвел, но не будем о грустном.)*)



Собственно, список страдальцев:

- «[Безымянный](#)» (*Здоровяк, [Адан](#)*) — протагонист — загадочен, страдает классической амнезией и воскресает после передоза несовместимых с жизнью оплеух. Доставляет возможность нагло воспользоваться этим для заколачивания бабла или в качестве аргумента в разговоре, где, помимо прочего, очень доставляла философская дискуссия с лектором в университете на тему смерти (*спойлер: с последующим суицидом в качестве доказательства правоты*). Мало того, умеет, оторвав себе палец или вырвав глаз, присобачить на их место новый (часто оторванный от другого трупа, а то и от себя любимого в прошлой жизни). [ИЧСХ](#), несмотря на откровенно неприятную внешность [полутрупа](#) и обилие неаппетитных деталей, имеет [определенный успех у женщин](#). Впрочем, если считать, что шрамы украшают мужчину, то тело Безымянного, исполосованное с головы до пят за тысячи прошлых жизней, можно помещать в Палату мер и весов в качестве эталона красоты. В начале игры обнаруживает себя в макабрическом морге без малейшей идеи о том, кто он, где и куда, выяснением каковых вопросов и занимается практически всю игру. В мертвецкой к нему сразу же набивается в друзья общительный летающий череп, отзывающийся на кличку Морт. Первоначальный класс Безымянного — воин, но встретив соответствующих учителей, можно переключить его на мага или вора.



Nameless
One

Nameless One



- **Морт**, он же **Морте** (с французского — Смерть) — великолепный **троль**. Троллинг — одна из его игровых способностей, эффективность которой зависит от количества матюгов, услышанных Мортом в пути. Великолепно работает на разного рода колдунов и прочих неприятных личностях, позволяя всей партии весело избивать несчастного. Помимо этого, несмотря на полное отсутствие репродуктивной системы, весьма озабочен сексуально, причём не обделяет вниманием как живых, так и **альтернативно метаболизирующих** представительниц прекрасного пола, впрочем, с **вполне предсказуемым результатом**. Кроме того, несмотря на врождённую трусливость, Морт — неплохой, годный воин, орудующий зубами. Отдельно радует возможность по ходу игры ставить ему чуть ли не ворпальные коронки. Но к сожалению, на этом возможности обвешать вещами персонажа, большую часть игры являющегося единственным претендентом на роль танка в партии (если только не качать Безмянного в воина) заканчиваются: татуировки и кольца Морт по **понятным** причинам использовать не может, — так что под конец у него по сравнению с союзниками изрядно проседает класс защиты. Донимает всех вокруг колкими подъёмами. Источник неисчислимых okazji и лулзов (*спойлер*: хотя есть в нём и трагическое, и ужасное, и с Безмянным прямо связанное). Периодически сретя с Анной и Нордомом, но очень **уважает** Грейс. Класс — воин.



Morte

Morte



- **Анна-из-тени** или **Анна-теней** (англ. *Annah-of-the-shadows*) — тифлинг-цундере (больше цун, чем дере) с длинным крысиным хвостом и огромными **буферами**, говорит на британском воровском сленге XVIII века с характерным шотландским акцентом. По уши влюблена в Безмянного, но заставить её признаться в этом почти нереально. Тем не менее, если умело вести ветку диалога, можно выйти на довольно интересные сцены. И никаких пошлостей, у нас тут высокоинтеллектуальное произведение. На субатомном уровне ненавидит Грэйс и все время пытается выгнать ее из партии, подкрепляя это **развернутой аргументацией**. В бою толку от нее не так много, особенно если забывать, что при расположении вора за спиной противника критические удары летят один за другим. Но благодаря своеобразному искусственному интеллекту противников может выполнять эффективный **hit and run** — враги имеют свойство терять ее из виду за первым же углом. Класс — воин/вор.



Anna

Anna



Dak'kon

Dak'kon



- **Дак'кон** — гитцерай с [кастанедовскими](#) замашками, прокачивающийся от познания и самопознания: в его родном мире чистого хаоса сознание определяет бытие. (*спойлер*: "[Endure. In enduring, grow strong](#)") Довольно интересен, хотя и немногословен. Околачивается в сигильском баре, опрокидывая стаканчики и при первом разговоре смиренно присоединяется к партии. Его можно троллить, мучить и унижать, он не сбежит, но сменит стати: злой Дак'кон сильнее в ближнем бою, а счастливый лучше колдует. (*спойлер*: Одна из прошлых инкарнаций Безымянного развела Дак'кона на клятву «служить Безымянному до его смерти», «забыв» уточнить, что умереть Безымянный не может.) При наличии данного персонажа в партии любая попытка заговорить с гитцераем или гитиянки моментально приведет к заявлениям Дак'кона, что делать этого, дескать, не нужно и если же все-таки его не послушать и начать разговор, то он обматерит потенциальных собеседников, а в особо запущенных случаях еще и устроит потасовку. Как для мага, обладает низковатым интеллектом, что, впрочем, поправимо. По не совсем понятной причине ненавидим местным искусственным интеллектом — в бою враги в первую очередь пытаются надавать именно ему. Класс — воин/маг.

- **Игнуc** — шизанутый маг-пироман, делающий [особую, огненную магию](#). В своё время спалил часть города и был за это осуждён на муки перманентной кремации. Неудача в том, что ему это понравилось. (*спойлер*: В такое состояние попал от собственного пироманства и своеобразных процедур одной из инкарнаций Безымянного, у которого как в своё время обучался, так навсегда и остался в [анальном рабстве](#). Попытается всадить ему фаербол в спину с подачи [трансцендентной личности](#) своего хозяина. Перед смертью попросит прощения.)

Неопределенное время ~~прехлаждается~~ прогорает в сигильском баре, по совместительству выполняя роль местного маскота. Там его и можно завербовать (*спойлер*: потушив перед этим из графина с бесконечной водой). По понятным причинам неразговорчив, в общих срачах не участвует, на сопартийцев смотрит, как на потенциальное топливо для костра. Класс — маг.



Ignus

Ignus



- **Падшая Грейс** (англ. *Fall-from-Grace*^[2]) — **добродушная, скромная и созерцательная суккуб (Oh shi~)**. Держит экстравагантный «Бордель утоления интеллектуальных страстей». Ведет **дневник**, который не даёт читать Безымянному, хоть и влюблена в него не менее Анки (а виду не подаёт ещё более нее). **Загадочная женская душа** же. Единственный хилер в партии. На троллинг Анны и **заигрывания** Морте не реагирует и вообще на удивление адекватна, добра и заботлива для демона с Нижних плоскостей, чьё прикосновение вызывает боль, а поцелуй — смерть. Класс — священник, **ни одному богу не поклоняющийся**.



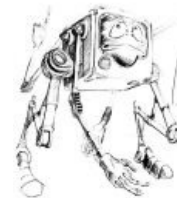
Grace

Grace



- **Нордом** (англ. *Nordom*) — беглый модрон, донельзя забавный телепузик-арбалетчик с логикой **программиста**, восставший против **системы** Механуса. В оригинале говорит голосом **Гомера Симпсона**. Обретается в недрах Лабиринта Модронов, в благодарность за (*спойлер*: собственную идентификацию) остаётся с Безымянным до конца. Найти его довольно непросто, но оно того стоит. Укомплектованный специально подобранными болтами и предметами, Нордом

выносит большинство врагов еще на подходе к партии. Класс — воин.



Nordom

Nordom



Vhailor

Vhailor

- **Вэйлор** (англ. *Vhailor*) — дух правосудия в **чёрном доспехе**. Член фракции Убийц милосердия, выполняющих в Сигиле роль палачей **во имя великой справедливости**. Суров, готичен и упрям. Настолько повёрнут на вершении правосудия, что не захотел вовремя умереть. Один из немногих в Мультивселенной, способный действительно поделить на ноль Безымянного. Медитирует в клетке под Кёрстом (*спойлер*: посажен туда воплощением Безымянного, который рассудил, что из его силы в будущем можно извлечь профит) в не очень очевидном месте которое легко пропустить при первом прохождении. Можно убедить его совершить окончательный суицид, а можно принять в команду. (*спойлер*: Во втором случае, как и Игнус, попытается оторвать Безымянному что-нибудь по наводке Трансцендентного, если отыгрывать злого Безымянного.) Кроме того, если не совсем корректно вести с ним диалог, то можно спровоцировать его на внезапную драку с протагонистом или Анной при наличии последней в партии. Класс — воин.

Сюжет

Поскольку Безымянный страдает этой своей амнезией, первой его задачей становится нахождение хоть кого-нибудь, обладающего инфой о его бурном прошлом. По ходу этого также желательно выяснить, кто все эти **люди** тени, время от времени набигающие с бурным желанием доставить адресату немного **ислама**. По ходу дела выясняется, что в предыдущих жизнях, которые он не помнит, герой успел наворотить немало дел по округе. Далее следуют встречи с предыдущими героями истории, отношения с которыми иногда можно переиграть, знакомство с плодами поступков предыдущих своих воплощений, некоторые из которых можно изменить, ну и наконец выяснить для себя, **куда девать всех этих баб** что же всё-таки может изменить природу человека.

<https://www.youtube.com/watch?v=uxs3g0Xgh7k>

Краткий пересказ сюжета

Название игры — Torment, означающее «мучение» или «пытка», отсылает к **буддизму**, гласящему что существование индивида (сансара) есть круговорот перерождений, несущих страдание, и только прервав этот круговорот, индивид освобождается и достигает просветления.

Спойлеры

По ходу пьесы мы узнаём, что Безымянный бессмертен потому, что смертность магическим путём отделили от его сущности, что это бессмертие тоже имеет свою цену, и что хоть раны затягиваются и тело воскресает, мозг уже не выдерживает бесконечных перезагрузок, поэтому теперь с каждой побудкой наступает склероз, ну и призрак маразма тоже не за горами. А еще чуть позже Безымянный узнает, что все, конечно, так, но не совсем...

Конечная цель Безымянного (и, следовательно, игрока) — разобраться в причинах и механизме цикла собственных перерождений и разорвать этот цикл в соответствии с приобретённым в ходе игры опытом и убеждениями. В игре есть несколько альтернативных концовок:

I: Воссоединиться со своей Смертностью, или *Трансцендентной сущностью*.

Можно просто заставить пинками, а можно пригрозить такими нетривиальными вещами, как свое истинное имя, угроза зарезаться особым ножичком или распылить себя силой мысли. Наконец, можно просто банально уболтать. Выбор способа влияет на то, кто из компаньонов сумеет пережить финал. На деле же наш герой отправляется напрямиком на [Войну крови](#), дабы искупить грехи своих злодейств.

II: Привести любую из вышеназванных угроз в исполнение, выпилившись навсегда.

Доставляет крик Трансцендентного после этого, ибо вслед за Безымянным он тоже делится на ноль.

III: Банально проиграть.

Для бессмертного это не так просто, но чего не сделаешь со скуки:

- Можно заебать Леди, например, игрой с её куклой, выпиливанием дабусов или же став последователем Оскара. Она является, сначала для профилактики выкидывает Безымянного на мороз, а если он, непонятливый, заебёт ее повторно — экстерминирует с гарантией.
- Можно заебать Повелителя Черепов, которому на бессмертие героя как-то [все равно](#).
- Стать королём нежити Мёртвых Народов и остаться [навечно прикованным жопой к трону](#).
- Превратиться в камень, посмотрев в глаза одной из [проституток](#) в борделе Грейс.
- Умудрится провалить испытания встречи со своими прошлыми инкарнациями и слиться с одной из них.
- Несколько раз подряд погибнуть на Негативном Планае.
- Ну или просто убить сюжетного персонажа раньше, чем тот успеет поделиться ценными указаниями. (*спойлер*: Убить после не возбраняется, а в случае с Фародом и Триасом еще и поощряется. Впрочем, Фарод умрет и без помощи Безымянного, а если в команде есть Вэйлор — то и Триас тоже.)

Фагготрия

- Из-за обилия в игре текста, начиненного философскими рассуждениями (примерно шесть мегабайт сырого текста — это вам [NPC](#)), многие поклонники Плейнскейпа страдают [СПГС](#). Однако, по сравнению с фанатами [Фоллаута](#) в целом ведут себя адекватно и смиренно. Склонные же к участию в [SO](#) фанаты Торmenta ведут себя подобно фоллаутофагам — плодят срачи в интернетах на тему исключительности сабжа, его трансцендентальной сущности и того, что нынче геймдев [уже не тот](#) и рынок заполнили RPG для быдла от унылых [Байоварей](#).
- Вся игра крутится вокруг философского вопроса: «Что может изменить природу человека?». Но большинство в силу ограниченности так и не поняли, к чему собственно клонят авторы (*спойлер*: Что угодно, блажд, зависит от того, во что верит конкретный человек. Именно это пытается донести Рейвел до игрока в Лабиринте, именно к этому ведут истории спутников и именно это сказал сам Крис Авеллон в одном из интервью). ИЧСХ, сам то Безымянный это знает, судя по финальному диалогу с Трансцендентным.
- Torment в названии не для красного словца: это звено, которое объединяет абсолютно разных ГГ и его спутников, а так же служит основным мотиватором всех их действий. Если разговорить Рейвел, то выяснится, что (*спойлер*: Морте страдает от угрызений совести (из-за предательства Безымянного), Анна - неразделённой любви (к Безымянному), Дак'кон - рабства (у Безымянного), Игнус - боли (причинённой Безымянным), Нордом - разрыва с мастермайндом (из-за Безымянного, кто бы сомневался), Грейс - вынужденной эмиграцией (к которой Безымянный ВНЕЗАПНО не имеет



А ещё склонные к [SO](#) фанаты Торmenta высирают большую кучу кирпичей, когда узнают, что объект их фагготрии является самым что ни на есть побочным продуктом. Ребята из Black Isle тогда всю работу над вторым [Fallout'ом](#), но в загашнике у них валялись оставшиеся от консультации Биоварей движок [Infinity Engine](#) и лицензия на Planescape, с которыми срочно надо было что-то делать, ибо нехуй. Поэтому большую часть торментовой графомании дизайнер Авеллон накатал на коленке в перерывах от работы над Фоллом (после чего слёг в больницу с нервным истощением, ня). ЧСХ, директору финансировавшего издательства было по большому счёту похуй, что именно там с Плейнскейпом делают - на волне популярности Baldur's Gate даже такой психодел покупать будут, хотя упор на болтологию Фарго, по свидетельствам очевидцев, всё же [оценил](#).

отношения), а сам Безымянный, ясное дело, от бессмертия (в котором он сам виноват). И только Вейлор не страдает ничем). Кроме того, в игре есть доставляющее анимацией заклятие Mark of Torment, которое выдаётся специально для убийства Главгада.

- Несмотря на то, что игру можно пройти, систематически выпиливая всё сущее (за исключением особо важных сюжетных персонажей, расправа над которыми чревата геймвером), тру-фанат Плейнскейпа просто обязан отыграть пацифиста-дипломата. В игре есть всего четыре вражины, без убийства которых никак нельзя обойтись, причём финальный босс в число обязательных противников не входит. Тем не менее, между ключевыми персонажами обитают толпы мобов, с которыми договорится (и вообще поговорить) не выйдет. Хотя и это не проблема: в Planescape, в отличие от [предшественника](#), для перехода в следующую локацию достаточно поставить на точку перехода всего одного члена отряда, так что хороший годный вор с раскачанной скрытностью вполне может протаскивать всю банду через целые уровни без единого боя. Кроме того, никто не мешает просто забивать на вражин и пробегать мимо.
- Бесконечный источник мобов и гигантский лимит уровня приводят к любопытным парадоксам в рамках системы правил ADnD 2Ed. Например, воин-Безымянный, регулярно рейдящий Лабиринт и Подсигил, будет иметь больше здоровья, чем среднее божество этого сеттинга. А возможность замаскировать Обаяние до нечеловеческих 25 позволяет с профитом перепродавать торговцам их же товары не отходя от кассы, и тем самым получить неограниченное количество денег.
- Основное развлечение игроков в процессе прохождения — затыкивать различные варианты ответов в диалоговом окне. Доступные варианты определяются набором характеристик героя и его предыдущими действиями, иногда неочевидным образом. Так, если долго подкалывать Морта и Анну, герой меняет [мировоззрение](#) и получает возможность говорить по душам с хаотиками и даже вступить в их фракцию. Можно отыграть кого угодно, будь то сенат, переживающий тысячи жизней в погоне за новыми ощущениями, или хаосит-безумец, не говоря уже о банальных пушистом доброхоте и психопате-подлеце. В зависимости от принятых решений и совершенных поступков меняется мировоззрение ГГ. Впрочем, титул самой трушной RPG оспаривает не менее былинный [Фоллаут](#), в котором, конечно, отыграть первых двух проблематично, зато можно грабить [корованы](#), мочить детей, а свобода выбора ещё полнее.
- Называя Тормент лучшей РПГ всех времён и народов, фанаты предпочитают тактично умолчать о последней четверти игры. Как часто бывает в таких проектах, разработчики не успевали доделать всё задуманное в срок и принялись резать по живому. В результате город Кёрст заполнен бесполезными мобами и содержит всего полтора примитивных квеста, хотя проблем там полно, начиная от чумы и заканчивая самоустранившимся губернатором. А после начинается бессмысленная и беспощадная резня, в которой игрок-пацифист, не утруждавший себя качем, экипировкой и заучиванием заклинаний массового поражения, начинает жестоко огребать. Выручает только бессмертие протагониста и возможность дать дёру от демонов: в следующую локацию они за вами ломиться не будут. К счастью, это безобразие прекратится в эпилоге, что и спасает положение. Кроме того, из игры вырезали несколько сигильских квестов, однако, благодаря одному энтузиасту, их удалось восстановить.
- Главным намерением Авеллона было поставить с ног на уши как можно больше фэнтезийных и РПГшных клише. Так, мечей в игре всего 3 штуки — основу выпиливательного арсенала вместо них составляют всякие окаменевшие конечности, ногти ведьм, гвозди из гробов и прочий макабризм (которого на всю игру всё же не хватило, и поэтому авторы таки добавили кучу банальных булав, топоров и кинжалов). Вместо доспехов — татуировки, вместо шлема — собственный глаз. Во всём Торменте нет ни одного эльфа, дворфа или халфлинга, зато уйма тифлингов, гитзерай и нежити. Традиционный тренировочный манекен начинающих приключенцев — крысы — организован в хайвмайнд, который может вломить чувствительных пиздюлей и поднаторевшей пати. Вместо спасения мира Безымянный занимается исключительно спасением собственной шкуры. Немало персонажей нетрадиционного для своей расы мировоззрения — добрые демоны, злые ангелы, всяческие ренегаты, предатели и маргиналы. Игра заканчивается там, где начинается.
- Тормент обожают любители [джейэрыпгэ](#), хотя он и не из их семейства. Причину обычно ищут в любви ЯРПГшников к неевдефилософским сюжетам, бесчисленным диалогам и [поиску глубинного смысла](#). Либо просто в невозможности генерировать партию и ограниченном выборе оружия и доспехов, которые к тому же подходят только одному персонажу.
- Необходимо упомянуть альтернативную оценку, существующую и поныне, в частности у фанатов Dragon Age. После выхода игры тролли нарекли Тормент недоквестом-недорпг и в целом убогим проектом. Основными претензиями были избыток в игре неевдефилософских диалогов, недостаток хэк'н'слеша и, собственно, сам сеттинг Плейнскейп, который придумали наркоманы-психонавты из настольно-игровой конторы TSR. Адекватные поклонники предложили им найти ближайшую апстену, а остальные вязались в былинный холивор. Нынче срач приутих, так как вышел четвертый Фоллаут и все дружно бросились обсирать его.
- Одним из основных источников вдохновения РТ были произведения [Железны\[1\]](#) (его имя можно видеть в титрах, в секции «особая благодарность»). Авторы не то что не пытались скрывать заимствования — они скорее старались сделать столько трибутов, сколько возможно: пробуждение ГГ в Доме Мёртвых («Создания света — создания тьмы»); город, находящийся в центре сплетения миров («Амбер», кстати по Пути игрока обязательно заставит пройтись Леди Боли), крысиный [хайвмайнд](#) из «Господа Гнева», Бессмертный ГГ («Этот Бессмертный»)… и самое главное, те, кто читал «Джека-из-Тени» ([Казалось бы](#), при чем тут Анна?) — те уже в первой трети игры будут точно знать, чего же так [катастрофически недостаёт](#) Безымянному. Также в Госпоже Боли можно узнать черты Шрайка — таинственного существа из романа Дена Симмонса «[Гиперион](#)», которого внезапно именовали «Master of Pain».

- В конце 2010-го на сайте GOG.com выпустили игру в продажу в электронном варианте. До 2012-го в области рейтинга игра лидировала уверенно, но потом уступила пальму первенства полному собранию Baldur's Gate II. По рейтингу, правда, последнюю опережает значительно. Внезапно! 2015 и снова лидирует. А вот Балдури и Icewind Dale с продажи убрали, вставив, однако, оригинальные версии в Enhanced Edition.
- Единственным (по крайней мере до анонса Нуменеры) аналогом Торmenta является игра Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer. Собой есть продолжение походов протагониста NwN2 и формально к сабжу не относится, но заимствования видны невооружённым взглядом. Достаточно сказать, что ГТ то и дело гуляет по другим планам, его соратники — форменные ренегаты, а сюжет крутится вокруг страданий отдельной личности, а не спасения мира. Есть и прямые заимствования, вроде чтения воспоминаний из цветных шаров, порталов и Главного Вопросы, без едино-верного ответа. Игра обладает годными диалогами, нетривиальным сюжетом, атмосферой лёгкой шизофрении и свободой отыгрыша (хотя маньяком быть на порядок сложнее), но увы, по всем пунктам отстаёт от знаменитого предка. Зато имеет годную ролевую систему, которая не ограничивается тремя классами, неплохую на момент выхода графику и разные концовки, от «и жили они долго счастливо» до превращения в злобную богоподобную сущность с последующим геноцидом окружающих. Главный философский вопрос — «Можно ли предать ради любви?», что в контексте истории есть выбор между хаотично-доброй (с упором на доброй) и законопослушно-злой (с упором на законопослушной) крайностями. Паладины в панике, для остальных же выбор будет очевиден.

Torment: Tides of Numenera

Внезапнейше, 6-го марта 2013 года на [Кикстартере](http://Kickstarter.com), компанией inXile Entertainment был объявлен сбор средств на разработку «духовного наследника» игры. В результате чего туда ломанулась толпа фанатов игры, накидавших лимон за первые семь часов (при цели в 900 тысяч за 31 день) и четыре с лишним за всю кампанию (на данный момент около пяти с лишним). И то, и другое стало рекордом. Игру будут делать почти все люди, прямо или косвенно участвовавшие в создании Торmenta. К 2016-му предзаказчикам выдали три кусочка на пробу, в середине января выдали полноценную бету.

Протагонист (Последний Отверженный) — инкарнация некоего Меняющегося Бога. Этот Бог когда-то был сумасшедшим учёным, открывшим способ перемещать своё сознание из одного тела в другое, и с тех пор занимающимся этим на регулярной основе, дабы избежать неприятной процедуры мазания ласт клеем. ЧСХ, покинутые им тела (в числе которых находится ГТ) иногда выживают и даже сравнительно неплохо себя чувствуют. Правда, всех зашкваренных по неизвестным пока причинам преследует некий [Ангел Энтропии](#) и настойчиво агитирует принять ислам. Отверженный отправляется на поиски божества, чтобы ~~дать ему низды~~ узнать после выхода. Главный Вопрос — «Чего стоит одна человеческая жизнь».

Вместо движка игра будет использовать «по-дружески занятую» у Obsidian перепиленную версию Юнити, на которой те стряпали Pillars of Eternity (двумерные задники с трёхмерными моделями), так что ожидаемый графон можно заценить уже сейчас. В числе прочих фишек называются пошаговая боёвка, уникальная система мировоззрения аж с пятью крайностями-«потоками» вместо привычных двух, и незатасканный сеттинг «Нуменера», на котором это всё и базируется. Приобрести права на Planescape у разработчиков не было возможности, но и Нуменеру делал не кто-нибудь, а [сумрачно-ужасный Монте Кук](#), так что благородной упорности там столько же, сколько в Планшкапе, и ещё немножко сверху.

28 февраля 2017-го ушла в релиз вместе с русским переводом. Чуда к сожалению не произошло и сабж оказался унылой проходной cRPG имеющей к оригинальному Р:Т довольно смутное отношение. Не вошедшие в релиз локации, обрезанная ролевая система, вторичность, незапоминаемость персонажей, графоманские тексты, паршивая графика, криво реализованная пошаговая боевка. Хотя при всем при этом сеттинг не так уж и плох и в ней все таки можно спасти и взять под свою опеку несчастную лолли-сироту (Рин), аккуратно возвращать её и под конец продать в рабство пришельцам, которые хотят переделать её в андроида с помощью безболезненной операции по отрезанию головы. Такие дела.

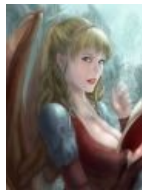
Галерея

Скриншоты





Арт



ССЫЛКИ

- [Саундтрек к игре](#) и неофициальные патчи от фоннатов.
- [Фак по игре](#).
- [Доставляющая песня про нелёгкую судьбу Безымянного](#) от сурового канадского металлиста Sequester.
- [Еще одна годная песня, вдохновленная сабжем](#)
- [Сайт, где продаётся электронный вариант](#). Со ссылкой на любительские доделки. Также с 1 апреля 2016 года в дополнительных файлах присутствует русская версия от Фаргуса
- [Раздача с сабжем и плюшками к нему на рутрекере](#), постоянно обновляется и допиливается энтузиастами.
- [Комикс, кратко рассказывающий про сеттинг Planescape](#).

- [Сюжет Planescape в виде романа на английском](#)

См. также

- [Dungeons and Dragons](#)
- [Baldur's Gate](#)

Примечания

- ↑ Именно там находится Фаэрун, мир [Forgotten Realms](#), известный [пафосом](#) и былинными зарубами. Там же, согласно концепции, находятся миры [Dragonlance](#) (Кринн), [DarkSun](#) (Атас) и ещё наш с тобой [глобус](#), анон!
- ↑ *Грейс (изящество, грация, благодать)* — в английском такое же имя, как у нас Вера, Надежда или Любовь. Вместе с тем, «fall from grace» переводится как «падшая», «еретичка» или «впавшая в немилость» и представляет собой прозвище, данное Грейс бывшими соплеменниками за отрицание собственной демонической сущности.



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



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Обратни Орки Пейсатель Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня Это очень сильное колдунство