

# Вомгла — Lurkmore



**Вомгла — локальный мем одного из унылых русского гей(м)дева и примкнувших, во множестве расплодившихся на просторах Рунета.**

В окружающих [интернетах](#) данный предмет малоизвестен. Вам он может показаться [цугундером](#) или [унылым говном](#). Мы вас предупредили.



**I see what you did there.**

Информация в данной статье приведена по состоянию на неизвестно когда. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.



**У нас не курят не матерятся.**

Эта статья часто становится объектом [войны правок](#). Кроме того, её периодически [рейдят интеллектуальные](#) большинства. 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.

**Вомгла** («индустрия во мгле») — мем [тусовки](#) отечественных старперов-игроразработчиков, набрал популярность в 2007 году, с [блогпоста](#) Петра «Amicus» Прохоренко ([кто это?](#)), о состоянии тогдашней индустрии разработок PC игр, для продажи через магазины (которое до сих пор такое же). Последующий разговор, о том «как все плохо», и жалобы, на текущий момент составляет более 2000 постов, и принудительно убраны с фейса тусы, во избежание продолжения нытья и [ангста](#).



Мирошников  
как бы  
говорит нам

Само выражение случайно изобретено и поддерживается владельцем студии «Lesta» Маликом «mal» Хатажаевым ([кто это? а вот кто](#)), организовавшим [продолжение банкета](#), и его же блогпостами, например «[Россия во мгле](#)». Вклад других куда меньше.

Вся Вомгла происходит из-за отсутствия выполнения [10 заповедей геймдева](#) и из-за совершенно фалломорфизовавших [торренто-фагов](#), играющих во всё на свете, но покупающих одну игру в два года, и ту в подарок. [Я гарантирую это](#).

## На практике

Пережившие вомглу утверждают, что никакой «вомглы» нет, но почему тогда так [много студий прекратило свое существование во мгле?](#) . Возможно, это лишь универсальный способ списать свои неудачи и недоделки, ничем не отличающийся от канонической отмазки: «Свет с Венеры отразился от верхних слоёв атмосферы и вызвал взрыв болотного газа» © (первоначально использована Даной Скалли в т/с «[Секретные материалы](#)», затем комически обыграна в к/ф «[Люди в черном](#)»).

Тем не менее разработчица-тян, имеющая [интересные данные](#) за последние восемь лет, сообщает<sup>[[пруфлинк?](#)]</sup>:

- Благодаря шустрим интернетам, наличие крякнутой версии снижает продажи в 2-30 раз (зависит от наименования), в онлайн-магазинах — в 100 раз (не зависит от наименования).
- Продажи из расчёта на одно наименование стабильно падают: планку в [столицот](#) копий пробивает несколько суперхитов в год.
- Игровое подразделение 1С абсолютно убыточно уже несколько лет подряд (благодаря свежему онлайн-старфорсу появился луч надежды, наши молятся, чтоб не сломали). *Кстати, таки в 2013 году 1С всю собственную разработку игр прихлопнули, и теперь занимаются лишь дистрибуцией.*
- Компании массово уходят в онлайн и на консоли. [ВНЕЗАПНО](#) обнаружилось, что онлайн-рынок перенасыщен, а адекватно писать под консоли может полторы студии во всей России. Уже начались массовые сокращения.
- Многие компаний давным-давно живут лишь за счёт [сторонних финансовых инъекций](#) и [виртуозного кидалова](#).
- Написанное выше верно для России и стран СНГ. В этих ваших Америках всё пока не так плохо.

Такие дела.

«Главный вывод отсюда такой: **ни упадка, ни кризиса как такового, в нашей игровой индустрии нет.**

То что мы имеем - это наше закономерное, естественное положение, возникшее исторически вследствие более позднего старта, по сравнению с крупнейшими западными игроками. И для рывка, способного ликвидировать отставание и вывести игровую индустрию стран СНГ на лидирующие позиции, недостаточно просто напряженно и изо всех сил работать, заимствуя западные методологии управления. Нужна стратегическая концепция развития, основанная на системном анализе тех ресурсов, которыми уже располагает наша индустрия.

»

— Jameson Отсюда

В России много хороших программистов. Нередки даже талантливые. Есть художники, композиторы. А вот число Геймдизайнеров и креативных лидеров — константа, равная 3.5 Анонимусам.

Это преодолимо.

Но тут вмешивается менталитет. Русскому разработчику необходимо, чтобы над ним кто-то постоянно нависал грозной тенью и тыкал носом в четко поставленную задачу, требуя отдачи. Совместные мозговые штурмы, энтузиазм, проявление инициативы, рассмотрение нескольких вариантов, трезвая оценка собственных сил — все это чуждо большинству из них.

Это преодолимо.

И тут речь заходит о деньгах. У Российского разработчика нет мировых брэндов. То, что сойдет для России / СНГ, не выдержит конкуренции с пиндосскими хитами. Хочешь проЭкт ААА — готовь мешок бабла. А тут придется идти на риск, чего ой как не любят делать.

И это преодол... хм...<sup>[1]</sup>

## Примеры использования

«„Сталкер: Чистое Небо“ такой глючный, потому что вомгла». Скажите это в тусовке вышеупомянутых личностей <sup>[2][3]</sup> и вас примут за своего. Дальнейший способ стать своим — это напоить (всех) и подраться (лучше с кем-нибудь одним), универсален для всех российских старперских тусовок. Проверенный способ начать драку: сказать о наличии вомглы в проекте или проекта вомгле кого-то из присутствующих.

Кстати, Мирошников (по непроверенным данным, от пива с бананами теряет волю) ~~может сказать~~ «вомгла», только относительно других компаний<sup>[4]</sup>, тогда как сама 1С:Игрушки цветет, пахнет и скупает всяких Бук ([пруфлинк](#)).

## В настоящий момент

Выпуск РС-игр для ретейла (то есть на дисках, а не ММО/фермы/казуалки) в этой и прилегающих странах умер. Полностью, абсолютно и бесповоротно. Из ретейла ушли и те, кто **разорился**, и те, кто **успел** снять последние баблосы перед смертью. Некоторые продолжают делать вид, что ничего не изменилось, но 80% рабочего времени тратят на написание очередных «Унылых Ферм 7 — Заеби своего друга спамом!» под альтернативной торговой маркой (чтобы кагбе не очернять репутацию). Некоторые пытаются отбиться мультиплатформой (X360/PS3 и РС заодно, всё равно же билд работает уже, чо), но со временем понимают, что каждая тысяча копий для РС понижают продажи для других платформ тысяч так на пять (зачем брать диск для соньки, если можно скачать версию для компа?). Неплохие специалисты нашли приют в мейлрушечке (где клепают те же говнофермы, только с бюджетом посолиднее) или свитили в Бульбостан во имя танчиков.

На коне остались крупные супер-компании, у которых хватает баблосов для выпуска **торта** и построения мощных систем защиты, а теперь ещё и расчистились ниши под свои убер-хитовые продукты. Если раньше каждый год издавались десятки вполне играбельных стратегий (**FAIL**'овых по отдельности, но в совокупности занимающих существенную долю на рынке), то теперь Starcraft 2 в ближайшие несколько лет должен конкурировать разве что со флешовыми стратегками. Очевидно **побеждая** по всем пунктам, кроме системных требований, да и то - не сильно. Из-за той же самой расчистки ниш внезапно поднялись-было инди-разработчики игр с экспериментальным геймплеем, но потом они массово открыли для себя **X-Box Live**, **PSN**, и платформы от **Apple**, в результате чего на РС в планетарном масштабе был положен МПХ. Или покупайте консоль, или играйте в игры трёх с половиной компаний, вроде Blizzard и Valve. Хорошие, но весьма и весьма немногочисленные.

# Вомглист

- Усат
- Беден
- Плохо пахнет
- Ноет, что раньше было лучше, а сейчас игры не те и игроки не те.
- Ненавидит бездушные приставки/гейские айфоны/быдловконтакт/пиндосский фейсбук, но вынужден разрабатывать для них игры, чтобы не двинуть коней с голоду.
- 90% рабочего времени проводит в срачах на [DTF](#) и [Gamedev.ru](#)
- Любит доказывать, почему %популярная игра% говно.
- С радостью расскажет вам, чем плоха графика в [Diablo 3](#), хотя его игра состоит из [криво затекстурированных кубов](#).
- Классовым врагом считает [игрожура](#) (даже если сам был таковым в прошлом).
- Любит шутки из старого КВН, советских комедий и фильма ДМБ и вставляет их в каждый текст в игре, если имеет такую возможность.
- Придумал свою уникальную вселенную/ролевую систему/жанр, но это а) никому не интересно б) давно уже придумано кем-то еще.
- Ненавидит разработчиков, которые заработали или получили деньги каким-либо иным путем, однако, став начальником и получив бабла от инвесторов первым делом покупает «Инфинити» и перестает работать вовсе.



Крутой vs Стрёмный

## Примечания

1. ↑ Славная польская компания CDProjekt Red взяла и вот так ненавязчиво вошла в золотой пантеон хитовых РПГ. А ведь никто не ждал. Таким образом [недобратья-поляки](#) показали, как нужно работать.
2. ↑ Вот например, частично затертый [спарринг](#), по мотивам последней КРИ 2009, записанный прямо в [блогике одного украинского издателя](#)
3. ↑ Или вот в «геймерском» блоге
4. ↑ Усе, ханурики! [Пизданули дедушку!](#). А какой был слон!



### 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