

Гульмэн — Lurkmore



Гульмэн — локальный мем одного из унылых форума сайта Gamedev.ru и поклонников [Мэддисона](#), во множестве расплодившихся на просторах Рунета.

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



НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.



Я нихуя не понял!

В этой статье слишком много мусора, что затрудняет её понимание. Данный текст необходимо [очистить](#), либо вообще снести нахуй

« И волосы на члене колыхаются задущевно от ветра на фоне оранжевого заката, герой берет , достает расческу и бриолин и расчесывает их неспеша, мажет бриолином и приглаживает вокруг члена , и тут подбегаает фриц и отстреливает ему член и оттуда тоже артерии и герой думает , нафиг он расчесывал эти волосы , любуясь на закат на поле боя... »

— *Вся суть явления*

«Сотни верст пустынной, однообразной, выгоревшей степи не могут нагнать такого уныния, как один человек. »

— *А. П. Чехов*

« Гори, Гульмоника, гори,

и пусть пожар сей освещают машин проезжих фонари, и в них водители кончают...

»

— *Мэддисон, Избранное*

«**Гульмэн**» («Гульман», «Гульмен») — персонаж самодельных игр некоего Святослава Гуляева. Такие игры [про себя-любимого](#) Гуляев заказывал разным быдлокодерам [за бутылку](#).

Суть

Слово «гульмэн» стало локальным мемом благодаря явно неадекватному поведению Гуляева на форумах, где он искал программистов. На момент написания статьи максимальное количество лулзов доставляла ныне выпиленная тема «ГУЛЬМЭН, в поисках утраченного искусства „FULL version“ (версия 1.2)-РЕЛИЗ!!!+новое ДЕМО» на Gamedev.ru. ПроЭкт рождался в борьбе, злобные администраторы Геймдева даже вымогали у Гуляева деньги, угрожая удалить тему — жалуясь на админов, он показывал некие невнятные логи. Разумеется, Гуляев, хоть и очень богат, отказывался из принципа и мужественно терпел лишения.

Тем не менее, по словам Гуляева, ветка на форуме Gamedev.ru используется для PR'a. Вот что было сказано

одному из беседовавших с ним по ICQ:

sviatoslav (15:44:27 9/11/2008)

естественно так как форум — это рекламная акция с некоторыми разыгрывается спектакль специально запланированный чтобы заводились остальные и муссировали тему гульмэна тему не снимут так как у меня определенный вес в игровой среде среди именно издателей игр никто не захочет связываться . меня могут забанить или убрать тему если я сам напишу кому надо для именно спектакля если это будет надо теперь все ясно? естественно это между нами а не между нами и твоим другом

В творческих планах Гуляева был выпуск параллельно разрабатываемой игры «Гульмэн 2» и участие на КРИ 2009. Также Святослав Гульман «выпускает» целый ряд ПО, такого, как Гульмакс (к сожалению, еще в сырой версии — только создает модели, просматривая их в 3dmax), или такого, как Гульцит (защита почтового ящика на мэйл.ру), отчего-то созвучная с [Bullshit](#), что сразу намекает.

Об аспектах разработки Гульмэна также можно составить мнение [на форуме GLScene](#), где одним из завсегдатаев форума была написана статья «[Почему Гульмен — говно](#)».

Добро пожаловать в Гульматеку

2-го февраля 2008 года на форуме [gamedev.ru](#) появилась тема, в которой некий **святослав** выложил ссылку на сайт своего революционного проекта. Особенно отличился раздел «видео», в котором были размещены с любовью нарисованные мультфильмы с умопомрачительными по своей нелепости диалогами:

- Вот они, смотри, надо что-нибудь придумать!
- Да, надо выстрелить в них!
- Ой, на нас нападают ниндзя. Это злодеи!

"Приключения Гульмэна-1, кровь планеты" (мультфильм)
Приключения Гульмэна

На которые тут же стали появляться замечательные отзывы:

уважаемый святослав!

мне кажется, что игру вашу встречают в штыки потому, что вы в ней немного кривите душой! не считите за критику, ибо игра великолепна, надо только привести окружение в соответствие с образом главного героя. итак, по порядку: зачем, зачем эти уступки стереотипам? замените подружку главного героя на брутального волосатого байкера в черной коже с заклепками — это будет отлично сочетаться с розовеньким пиджаком и пухлыми губками главного героя. замените собаку с заботливо прорисованной в каждом кадре пискью на просто пискю с глазками. и рисовать проще, и во внутреннем кармане выглядит логичнее собаки, и сцена в мультике, где собака с пискью лижет пухлые губы главного героя станет намного эффектнее. вот тогда игра засверкает в полную силу и станет истинным шедевром, ведь в нее будет вложена ваша душа, ваше видение мира. к тому же — вам будет гарантирована аудитория в десять (если верить статистике) процентов населения

— *slid*

Сайт проекта назывался «Гульматека». Фраза «добро пожаловать в Гульматеку» стала своеобразной визитной карточкой Гульмэна.

Будьте осторожны. На [gamedev.ru](#) были замечены случаи удаления аккаунтов по собственному желанию из-за познания Гульмэна.

Гульмэн и его автор

Гуляев не скрывает, что Гульмэн — это его альтер эго. И действительно, нечто общее угадывается.

Основные особенности Гульмэна

- Розовый пиджак.
- Дурацкий способ метания гранат (то ли граната, то ли йо-йо).
- Непропорциональность тела (чудовищно широкие плечи, отвислый зад и т. д.).
- Дурацкая походка в стиле «пьяный Нео» (крайне корявая анимация).
- Общая гомиковатость.
- КГ/АМ Модель прорисована ужасно. [Блять, ёбанный стыд!!!11](#)

Основные особенности Гуляева

- Есть подозрение, что в душе он сам себе говорит: «Моя прелесть». Также есть подозрение, что Гульмэн-Святослав — латентный (а, возможно, и открытый) гомосексуалист (истеричность, стиль одежды, свойственный скорее для гей-клубов).
- Неадекватность (временами бывают приступы особой неадекватности: похоже, что в нём просыпается Гульмэн).
- Воинствующий ламерюга (наглядно продемонстрировано целым рядом историй, связанных со Святославом,

как, например, история взлома его ящика — см. ниже).

- Святослав Гульман до сих пор утверждает, что являлся академиком АБОП (академия по безопасности, обороне и правопорядку), хотя Прокуратура РФ давно прикрыла эту организацию, за нарушение целого ряда федеральных законов о государственной символике и наградах. Гуляев также имеет связи с отделами «к», «д» и даже «г», чем нагнал страху на форум «Геймдев.ру».
- Также было выявлено, что пациент искренне верит в свои фантазии. Неоднократно было замечено, что он всеми силами отстаивает подлинность поддельных фото, начиная с фотографий диска в ларьке и заканчивая самыми последними «презентациями». (Святослав абсолютно искренне демонстрирует подделки вне форума Gamedev.ru, указывая на то, что это — ~~Нотариально заверенный скриншот~~ "реально проведенная презентация" или «реально находящийся диск» на магазинной полке.)
- Постоянно заводит виртуалов, после чего вступает сам с собой в беседу.
- Причудливая орфография и пунктуация, такое количество ошибок не делали даже [падонки](#) в соответствующий исторический период.
- Некоторые видят сходство личности Гуляева, с персонажем второй части Гарри Поттера, [Гилдероем Локхартом](#) (росмэн — Златопуст Локконс), который так же любил присваивать себе чужую славу или пытался прославиться за счет других, и имел все вышеперечисленные черты характера Гуляева. Также сам Гульман очень внешне напоминает Локхарта.

Гульмэн против мафии

Сначала была выпущена flash-игра про Гульмэна — по словам автора, «зажигательная игра, стрелялка-бродилка с поиском ценностей (вид сверху)».



Стартовое меню Интермиссия Эрон-Дон-Дон!
Пых-пых Геймплей

Геймплей обычен для недоделанных двумерных флэшевых шутеров с видом сверху — тупящие враги, непроходимые зоны, невозможность стрелять на ходу. Пикантно то, что Гульмэн вооружён вполне фаллическим бластером длиной не меньше полуметра. Как и полагается уважающему себя футуристическому оружию, «бластер» чуть менее, чем полностью, срисован с люгера и стреляет пулями.

Но невозбранный пиздец наступает в комиксах, осуществляющих связь между уровнями игры. К тому же, подругу Гульмэна зовут [Ламантина](#), что [как бы намекает](#).

Особо ебанутые могли эту игру еще и купить.

Гульмэн-1: В поисках утраченного искусства

На первых страницах былинного тред «Совсем скоро ГУЛЬМЭН 3D!!! Впервые скрины из проекта и запись на тестирование!!!» Святослав обещал Гульмэна для тестирования уже в начале сентября (тема начата 30-го августа). После вполне обоснованной критики графического ряда Святослав отложил релиз на две недели для включения теней. Стоит отметить, что Гульмэн 3D создаётся на GLScene, в котором, по утверждениям знающих людей, тени включить довольно просто.

Несмотря на то, что Святослав обещал каждый день выкладывать скриншоты, выкладывались они где-то раз в полторы недели. Скучающие посетители форума в это время раскапывали интересные факты про Гуляева, что вызывало с его стороны новую серию лулзов.

Непростым путём тред подошёл к 103-й странице, на которой (не забываем, что Святослав что-то говорил о «тестировании») было объявлено о выходе игры Гульмэн 3D:

"Гульмэн-1, в поисках утраченного искусства " с первого октября, как и обещалось можно приобрести в специализированных ларьках-магазинах для пк игр в Москве (но к сожалению пока только в центральной зоне, в пределах садового кольца).

Переходы: м. Лубянка, м. Павелецкая, м. Курская, м. Чистые пруды, м. Китай-город, м. Охотный ряд, м. Тверская, Пушкинская, Маяковская, Сухареvская, Комсомольская и др. (Спрашивайте ..., но увы выпущена игра пока что малым тиражом для пробы 3000 копий). Интернет версия, которую можно будет скачать с моего сайта готовится и будет размещена в ближайшую неделю. Это связано с тем что сама игра весит 359 мегабайт на диске, а мне бы хотелось ее ужать до 100 мегабайт. Увы «Гульжмяк» не помог и мы пытаемся что то придумать, может чуть уменьшим текстуры.

[First Gulman gameplay video](#)

Альфа-бета-гамма-версия игры

[Gulman-3D ad](#)

Рекламный ролик



Taskbar shadow mapping

К релизу было сделано много чего:

Например мы сделали Гульмэну не фейковую тень, которая по словам очевидцев падала на панель управления компа ;)--а заменили ее абсолютно динамической и достаточно мягкой -она не режет глаз, также такие тени у всего что есть на уровнях и у пиратов тоже что нападают на Гульмэна.

Кто знает что такое тени в игре -думаю меня поймет.... 2) Мы уменьшили значительно рыбий глаз(хоть совсем уж убрать его не удалось увы). 3)добавили Биг -ган(мощную пушку.) 4) Много эффектов также добавлено в игру (волна море, плывущее небо, взрывы....и др. 5) Добавили магазин в игре где можно покупать оружие и биг ган и гранаты... 6)Добавили рисунков. 7)Улучшили текстуры. 8)Оптимизировали фпс. 9)Да и много еще что...При релизе в интернете -я опишу все параметры игры....

Чуть далее Святослав выложил пруфпик — фотографию диска на прилавке ларька. Впрочем, рядом на фотографии лежали диски «Гегемонии», Homeplanet и Duke Nukem: Manhattan Project (то есть игр минимум пятилетней давности), что тут же послужило поводом для сомнений в истинной подлинности фотографии.

Найти игру никто так и не смог. В ответ на это Святослав опубликовал ещё одну фотографию ларька, где Гульмэн был уже в DVD-коробке. Зачем она игре в 359 мегабайт, Святослав ответить не смог. Чуть позже один из посетителей форума нашёл тот самый ларёк, причём выяснилось, что фотожабленной в Гульмэна оказалась коробка Devil May Cry 4.

Никто вас не обманывает -игру разбирают как пироги -когда на ней стоит надпись («НОВИНКА»).

Игра -«Гульмэн».-это самиздат и имеет ограниченный тираж .

Это как первое издание Пушкина к примеру, за которым после охотятся коллекционеры по всему миру и покупают на аукционах . Именно тем и интересна 1 игра про гульмэна на дисках и не на дисках в том числе.

Ее можно купить только в сети одного держателя сети ларьков в центральной зоне города Москвы.(Это моя личная с ним договоренность, так как он фанат Гульмэна и стоял у истоков создания его .)

п)с. Ему уже 50 лет).-но возраст на игру Гульмэн -не ограничен. Тираж в 3000 (игровой) -новинка разматается по городу за неделю минимум. Возможно напечатаю топ-тираж.

Когда ожидание новых отмазок Святослава достигло апогея, тот доставил еще:

Дорогие друзья!

У меня для вас неприятнейшая новость . Для меня же она стала неприятной еще сегодня днем. В одном из офисно -складском помещении, где хранились тиражи видео и аудио продукции DVD Сегодня произошел пожар и большая часть тиража игры «Гульмэн», предполагаемого к продаже было уничтожено пожаром.

Мне понадобится какое то время чтобы оклематься, но я надеюсь что на вырученные деньги с половины проданного тиража

мне удастся в ближайшие 2 недели переиздать тираж. Спасибо всем за внимание.

Участник форума Voltt предложил:

Я, живущий в Москве, готов купить у вас лично игру Гульмэн. Давайте договоримся о встрече (она займёт не более 5 минут), вы отдадите диск, я — наличные. Никаких противозаконных действий с информацией диска с моей стороны не будет. А вам выгодно: народ, наконец, уверует, что Гульмэн существует. Так что, идёт?

Через пять дней и почти четыре сотни постов пришел предсказуемый ответ:

Напишу ближайшее время .Тут начались не очень приятные проверки по лицензиям. Если ты в курсе то на горбушке закрыли по этой теме все лотки с дисками. У меня же хотят вернуть лицензию на защиту самой игры ...сообщу ближ. время в любом случае дам поиграть ...сообщу ближ время.

Очень странно, что Святослава, обладающего всеми правами на Гульмэна, на игру и даже на утилиты для создания (Гульмакс, Гульжмяк, Гульстудия), касаются лицензионные проверки ларьков. Впрочем, [nobody cares](#).



Гульмэн на прилавках. А рядом - Агент 47 и ГТА. Мда, деградируем...

Гульмэн на прилавках. А рядом - Агент 47 и ГТА. Мда, деградируем...



Опаньки

Опаньки



Как выяснилось, у Святослава были проблемы с защитой. В спешном порядке она была заменена на «Гульшит» (Gulshit), который, очевидно, в авральном порядке перепилили, из защиты паролей на mail.ru, в защиту дисков от копирования. Или в расход пошла одноимённая сеть лабораторий? Так или иначе:

Игру бесполезно будет взламывать, так как на ней будет стоять сильная защита, разработанная именно нами, а при ее нестандартности ее сложно будет ломать. Защита впаяна во всю игру и увы просто игра будет работать с ошибками.

если скачаете и поставите ее на своем компе и только то ошибок не будет (тестировалось на многих компах (видеокартах Radeon и Nvidia)), а вот если отнесете другу или перешлете по почте ему то у него уже не запашет увы.

Гульшит - это индивидуальная система защиты. Она сделана не по аналогам уже существовавших, поэтому эти штучки с кейгеном и прочими кряками не пройдут.

Voltt'у диск со старой защитой передан не был, так как **внезапно** оказалось, что он подлый пират:

Как мы и условились - я встречусь с вами с удовольствием и передам игру ближ. время безо всяких сомнений.

Речь сейчас идет о том чтобы поставить на нее иное защитное программное обеспечение чтобы люди не могли ее множить просто так. Кругом идет борьба с пиратством. Та сащита что стояла на диске не подходит, так как мне запретили ее использовать без лицензии а лицензия очень дорогая на нее.

Однако успехи уже велики:

Половина игры сгорело, половина распродалась за 4 дня из 1500 остатка тиража.

После окончания отщета-который уже пошел - всех тут ожидает мощное потрясение.

Впрочем, Святослав не скупился на рассказы об игре:

По аналогам эти игры будут очень отличаться так как к 1 я нарисовал более 50 тематических картинок по сценарию а к 2 будет нарисовано более 100 хорошо прорисованных картинок по сценарию.

в конце пройденной игры всех ожидает бонус от создателей бесплатно а также -1 бешенный уровень где можно замочить всех и вся (контер страйк -отдыхает...)

А геймеры, кстати говоря, под колпаком:

взнос на яндекс счет отследит спец программа которая записывает всех кто пожертвовал в список рассылки на случай появления новых сделанных игр и им пожизненно будет скидка 50%.

Через ещё страниц двадцать пустого флуда, посетитель Zelya кратко описал всю историю в своих постах, неожиданно вызвав у Святослава баттхерт. Впрочем, как его ни убеждали показать **скриншоты** или хотя бы сообщить md5-сумму диска с игрой (чтобы потом, когда и если Гульмэн выйдет, сравнить, Святослав профэйлил всё и вся, а также, разыграв обиду, провалил явку:

Voltt

Вообщем то я вас более серьезно воспринимал и думал что вы обладаете маломайской порядочностью. После подобных слов с вашей стороны только идиот будет стремиться вам услужить и приехать на встречу к вам с игрой (А ведь было желание вам ее просто подарить за ваше внимание к моему проекту), как все таки личность оказывается порой переменчива и обманчива...

Вольт поступает крайне нетерпеливо и некрасиво.

Лично я ему ничего плохого не сделал, мне лишь важно чтобы игра не пошла по рукам пиратов, поэтому мы доделываем защиту на нее. (новую-свою).

Тем не менее, ничтоже сумняшеся, Святослав продолжает отчет:

(5)- советую всем кто будет праздновать презентацию игры "Гульмэн 3D "на ГЕЙМДЕВЕ. заране запать тортиком. Всех фэнов приглашаю заранее.

По заявлению Святослава, игра «Гульмэн. В поисках утраченного искусства» является лишь условно бесплатной версией и взимает с игрока (скачавшего ее человека) минимальный благотворительный взнос, в счет оплаты лицензии разработчику программного обеспечения данной игры, а также продолжения «Гульмэн-2», которая выйдет под новый год.

В магазине была, наконец, выложена игра, которую можно было приобрести за СМС (\$0.4 без НДС). Но, как оказалось, автор неправильно настроил «Гульмаг», благодаря чему вместо ссылки на скачивание магазинчик выдавал «Internal Server Error». Кроме того, со счета снималось не \$0.4, а \$4, то есть в десять раз больше. Благодаря этому ходу, Гульман разбогател на 408 долларов США.

В настоящий момент игру «Гульмэн. В поисках утраченного искусства» можно скачать [здесь](#) и [здесь](#) (50 мегабайт, пароль — «2ch.ru»). Игра не работает на некоторых видеокартах ATI.

Как оказалось, защита «Гульшит» представляет собой сложный программно-файловый комплекс, состоящий из

программы 7z.exe и запароленных архивов с данными. Пароль к архивам — «22222215878п2и0г62омлдужфр89е234еУКЕйЕwrtgweyvbw5» (может быть получен элементарной подменой 7z.exe, входящего в состав защиты, на свой, логирующий командную строку).

Позже, одним из талантливых создателей игр под псевдонимом Killbot, был создан сиквел игры Гульмэн (по мотивам и с использованием «арта», если его так можно назвать, Гуляева), который можно скачать в теме по ссылке [игра 2.5D Гульмэн \(Фанатам Гульмана посвящается!\)](#)

15 мая 2009 года появилась «улучшенная» версия игры «Гульмэн. В поисках утраченного искусства», которая опять оказалась забагованной и наглядно показывала, что будет, если за дело возьмется слабоумный шизофреник.

В настоящий момент игру «Гульмэн. В поисках утраченного искусства FULL version.» (версия 1.2) можно скачать [здесь](#) и [здесь](#) (50 мегабайт, пароль — «0chan.ru»). К слову, унылых пятиминутных слайдов и прочих элементов БульЩита можно избежать, просто переименовав Game.dll в Game.exe и запустив его. [Nuff said.](#)

После всего этого на форуме сайта Gamedev.ru начался невероятный срач и опиздюливание программиста, который работал над игрой — Григорием Чернюком (который засветился на форуме «Игромании» под ником **GameProgX-2**).

Кое-кто откопал резюме «программиста»:

Имя: Чернюк Григорий Юрьевич

Ник: GameProgX-2 Возраст: 23 года Старана: Украина Город: Николаев
Дополнительная информация / Резюме: Зд-моделирование, анимировани, флеш анимация, коддинг(Зд-игр OpenGL) опыт кодинга 11лет опыт Здмоделинг анимировани около 7лет Онлайн-сертификаты: «Смотрел его работы... да уж, это ж надо тАкОе уМеТЬ делать. о_О»

<http://replay.waybackmachine.org/20090521153209/http://www.weblancer.net/users/GameProgX-2/services/> Услуги: Перед вами гений который умеет всё (за деньги) :))) Дизайн/Графика/Фото: Дизайн сайтов — от 20 USD от 3 дней Баннеры — от 10 USD от 1 дня Логотипы — от 50 USD от 3 дней Пиксел-арт/Иконки — от 1 USD от 1 дня 3D-графика — от 10 USD от 1 дня Рисунки/Иллюстрации — от 10 USD от 1 дня Мультимедиа презентации — от 50 USD от 1 дня Программирование: Разработка прикладного ПО — от 10 USD от 2 дней Разработка системного ПО — от 11 USD от 3 дней Разработка баз данных — от 30 USD от 3 дней Разработка игр — от 500 USD от 10 дней Управление проектами — от 2000 USD от 31 дня Тестирование ПО — от 400 USD от 31 дня Создание web-сайтов/SEO: HTML-верстка — от 30 USD от 1 дня Flash — от 20 USD от 1 дня Аудио/Видео/Мультимедиа: Анимация — от 20 USD от 1 дня Отзыв от заказчика: «Уровень безответственности многократно превышает мастерство. Не смог выполнить ни одного пункта задания».

Сайты автора:

<http://www.weblancer.net/users/GameProgX-2/>

<http://yurij-chernyuk.narod.ru/maingrisha.htm>

<http://www.gameprogx-nano.narod.ru/>

Как показывает резюме, у Григория то ли гиперповышенное ЧСВ, то ли [Григорий головного мозга...](#)

Ремейк 2012

Как только в свет вышел бесплатный движок от Epic Games Unreal Development Kit (UDK), народные умельцы тут же ринулись яростно делать на нём свою «игру мечты». Бесчеловечное обращение с одним из самых главных игровых движков индустрии в очередной раз подтвердило известное [Правило 34](#) — порно есть везде и про всё.



Защита 21 века



Наглядный пример версии 1.2

[Gulman3D Gameplay2](#)

Последний уровень [Maddyson. Обзор игры "Гульмэн".](#)

Критика критика https://www.youtube.com/watch?v=1Hls2uM_jcI

Гульмэн тне МУВИ
Коллекция фраз Гульмэна (из 3 игр)

Коллекция фраз Гульмэна из 3 игр(для пранка)
<https://www.youtube.com/watch?v=7q8EiLQpX8c>

Обзор игры Святослава Гуляева от его самого
[ГУЛЬМЭН КАРАОКЕ](#)
ГУЛЬМЭН КАРАОКЕ, исполняет автор

[Gulman 3D - Remake 2012 \(Video #2\)](#)
Ремейк 2012

Многих посетителей форума gamedev.ru повергло в шок появление треда о создании ремейка первой игры про Гульмэна с использованием UDK.

| зачем так оскорблять отличный движ?

| Gears of War 1-3, Mass Effect 1-3, Unreal Tournament 3 - первое, что вспоминается, когда я думаю о UE3. Следом вспоминаются Alice: Madness Returns и Infinity Blade... И в этот список попадет гульмэнно? Блджад, ну что такого плохого совершили ребята из Epic Games, чем заслужили такое надругательство над своим детищем?

Но автор игры, [небезызвестный Лис](#), твёрдо намерен довести дело до победного конца.

Steam

В сентябре 2012 игра объявилась в проекте *Steam Greenlight* [1]^[1] (голосовалка, в которой народ ковыряет тонны УГ с примесью годных игр начала 2000-х на предмет того, какой бы шедевр добавить в каталог [Steam](#)). Русскоязычные пользователи, будучи в теме, фаломорфировали. Иностранцы просто не одуплили. Сейчас эту прекрасную игру заблокировали, но и затем автор удалил саму игру. Выяснилось что автором был не Святослав Гуляев, им был какой-то неизвестный тролль который всё тщательно продумал(скрыл свою страницу от всех, поставил на аву гульмана, ну и конечно же сменил ник на святослава.). Страницы в Steam и ВКонтакте он не так давно перевёз на другие адреса.

Гульмэн-2: Тайна магических кристаллов

«[Бэтмен](#) дебил, [Спайдермен](#) пидорас,

Гульман герой - потому что всех спас!
Гитлер, Собчак, даже Босс-Вертолёт,
Всем им легко Гульмэн рот надерёт!

»

— *Maddyson* о 2-м Гульмэне

Вот как это должно было выглядеть:

Название: «Гульмэн2, тайна магических кристаллов»

Жанр: 3D Shooter (аркадный экшн). Средства: Среда разработки «GUL-GUL» Программирование: (пока закрытая информация). Арт: Святослав Гуляев+(пока закрытая информация). Звук: (пока закрытая информация). Дата начала работы: 01.08.2007 Дата релиза: 01.01.2009 Способ распространения: Shareware

В игре будут дождь, [море под водой](#).

Неужели вы думаете что если бы ко мне не ехал подлинный Джон, то я бы не налепил вам тут (как это принято у вас называться -«фейков».) Просто идея 2 игры уже выходит за рамки некой просто эпическо-комической фиерии, поэтому может быть, пока наши издатели игр дремлют, разработками заинтересовались западные коллеги, но и из сша, которым сам бог велел ...Благо- сеть интернет обширная о 1 проекте, быстро узнали, после того как он вышел в Китае а также после того как я направил официальные презентации в различные компании, в том числе и Джону, с которым мы не так много, но всетаки общались ранее. Естественно он с большим интересом проявил желание посетить столицу по моему приглашению. Сейчас к его приезду готовится комната в моей творческой мастерской, где и ведутся всяческие разработки и исследования по часте внедрения [принципиально новых](#) игр в массы.

Также я нанял на ближайший месяц гувернантку, для обслуживания. Вполне возможно Джон остановится в отеле Балчуг, но мне надо все ровно подготовить презентационный зал и заказать банкет по случаю его приезда .

На встрече будут обсуждаться принципиальные возможности игр про Гульмэна покорить мировое пространство.

1) Семейства Microsoft Windows и Windows NT, Mac OS и Mac OS X, системы класса UNIX, и Unix , GNU/Linux-рассматриваются как первостепенные (впрочем их не так уж и много то). Microsoft Windows -ОДНОЗНАЧНО!-все остальные конфигурации в сопряжении с самой системой (процессор, видеокарта и прочее)-так же тестируется в первую очередь ати радеон и инвидиа ге форс(схожие по параметрам не исключения).

Можно будет играть тем у кого есть поддержка шейдеров и тем у кого ее нету. 2)Головы — это стиль такой.(стилизация).К тому же — харизматические особенности персонажей. 3) GulMAN-GulNAN (это пока секрет).Всему -свое время 4) Гульмэн 2 на торжественном собрании решили сделать много уровневый, то есть 100 уровней и по 5 уровней примерно в каждой части, так что вас ждеу увлекательное приключение длиною в жизнь.о

Но, к сожалению, сроки разработки растянулись, а 2 января 2009 года появился очередной ныне запоротый [тред](#) о грядущих приключениях Гульмэна, вызвавший большой резонанс в обществе. Святослав, очевидно, не выдержав сотен постов откровенного стёба над всеми предыдущими его проектами, наделил правом представлять грядущий хит, который обязательно победит на КРИ, некоего Alchi. Он-то и поведал истинную информацию о проекте:

Название — — — — — «Гульмэн 2. Тайна магических кристаллов»

Жанр — — — — — Arcade Action Среда разработки — — — — — «GUL-GUL» Программирование, дизайн — — — — — Макс Алчи Арт — — — — —

Святослав Гуляев Звук (муз. сопровождение) — — — — — Павел Смоляков Дата начала работы — — — — —
— 01.09.2008 Релиз — — — — — ~весна, 2009

Буквально тут же Святослав, скрывающийся под ником **Гульмэн № 1**, разразился очередным пафосным постом:

Я ранее сообщал что новая команда не имеет аналогов в нынешней игровой индустрии в России.

Это своего рода самородки ! Я всецело поддерживаю данную тему. Заявляю что отныне меня будет тут представлять Алчир. Все обиды разных недоумков, которые не внимают очевидную истину я и наша команда оставила в прошлом году. На данный момент идут активные тестирования данного детища «Гульмэн 2». Повторяю — подобного аналога вы не найдете нигде ! Это очевидный прорыв, который заставит многие компании расплющится в буквальном смысле об стенку. Это взрыв в гейм индустрии . Это шаг за границу простого геймдевелоперства! Это просто фантастика!! Это просто ломание всех установленных и после этого сломанных стереотипов, которые до этого ломались в Гульмэн 1! Вас не оторвешь от игры!

Были выложены убогие скриншоты и видео, наречённое как «[скромненькое порнографическое игровое видео о разработчиках, которые во власти Гульмэна](#)». В нем и расслышали ушастые обитатели Геймдева бессовестно спизженный Святославом трэк из ОСТа [Gits](#).

Однако, не дав отдохнуть несчастным людям, блюющим своими внутренностями от вида скриншотов, гульфагов порадовали ещё и картинкой с Гульмэном в непостижимом для скудного разума человека колпаке-шапке-ушанке, по неподтверждённым данным, раскладывающейся в «оку», а также служащую Гульмэну (читай Святославу Гуляеву) одновременно походной миской и переносным туалетом в тяжкие времена экспансий по ломанию стереотипов и попыток заступить за границу простого геймдевелоперства с целью собрать игру, способную выжигать глаза и вызывать у человека паралич, а затем и отмирание тканей головного мозга в течение 10-15 секунд, чтобы потом продать её как оружие массового уничтожения.

К концу 2009 года Гульмэн-2 так и не вышел в свет, а разработчики, работавшие над проектом, решили положить на задумку Святослава большой и жирный. Но Светик нашёл нового программиста по имени Валера (WaleraGOD), который пообещал сделать вторую часть игры, причём с более навороченной графикой, чем в первой части, и другими особенностями. Новый Гульмэн должен был использовать собственный движок Валеры, написанный на Си++ и поддерживающий, по крайней мере, такую древнюю технологию как лайтмапы. Выход игры был запланирован на весну 2010 года.

А после марта 2010 года всем стало ясно, что «Гульмэн-2» делает не WaleraGOD, а человек на gamedev.ru под ником JohnSmith. Вот что он сам пишет (судя по орфографии и пунктуации, в бой был брошен последний гульманюгенд):

Взяв альтернативный ник(WaleraGOD)он признавшись в последствии, сказал, что сменил, ник по тому, что старался избежать гонений в свое доброе имя изза скандальной репутации самого персонажа Гульмэна и его автора Святослава Гуляева. Позже, свет узнал его имя (Дмитрий), но так и не узнал пока что фамилии. Этот (JohnSmith), он же(WaleraGOD), он же (Дмитрий), оказался крепким орешком и не спешил кидать Святослава с программингом игры, хотя и затянул выход ее на некоторое время, видимо ввиду многочисленных улучшений. Были выпущены несколько роликов, где было видно как проходит процесс создания игры поэтапно (камера, анимации и коллизии персонажа, небольшая физика персонажа, выстрелы, эффекты, противники и др.

Отметим, что, увидев скобки на своем нике в предыдущем абзаце, он и в своем тексте тоже писал ник в скобках, думая, что [так надо](#).

Другой же участник писал:

Я участвовал в проекте! *рыдает* Я пробовал себя Зд моделлером, Святослав присылал небольшие «подачки» за работу. Мне ужасно стыдно! Я не хочу жить! *хихикает*. Вообще пациент был неадекватен и стремился пожрать мозги всех кого встречал. Более всего меня убивали бабулькины «интервью» Святослава *неадекватный сектор головного мозга детектед, маст бы каттед!*

Уф.. Вообще это усрачь от которого голова потом болит...не рекомендую

Финал

В ноябре 2010 года игра Гульмэн-2 внезапно вышла в свет! Как и положено, в официальном трее игры на сайте gamedev.ru тут же начался срач, игру попытались взломать, автора обвинили в незаконном использовании программного обеспечения, сама тема улетела в раздел «[флейм](#)» и продолжает бурлить и дымить.

Вот что, по заявлению автора, может ждать игрока в самой игре:

- Прекрасная графика, во много раз превосходящая графику первой игры Гульмэн-1.
- Новые персонажи (более 10), новое и старое (обновленное) оружие, 5 новых гигантских локаций с абсолютно разным антуражем и декорациями.
- Новые анимации, больше анимаций, возможность драться главным героем и делать акробатические прыжки, сальто и т. д.
- Квесты детективного характера на протяжении всей игры.
- Новые эффекты: эффект погоды (снег, дождь, вьюга, вода и прочее). Новые эффекты стрельбы, взрывов и др...
- Новая восхитительная физика! (Рэгдолл + эффект реального падения от взрывов).
- Более 100 звуков и реплик! (озвучено профессионально).
- Новая музыка и стереоэффекты.
- Загадочный сценарий игры сопровождается комиксами, нарисованные в классическом жанре.

Maddyson, обзор на игру "Гульмэн 2"
 Обзор Короля
 World famous game of Gulman 2 (игра Гульмэн 2)
 Гульмэн-2 техноложиз
 Gulman 2 Official trailer
 Гульмэн-2

Гульмэн-онлайн (ГУЛЬЗОНА)

21-22 сентября 2009 года Святослав совершил очередной [набер](#) на форумы glscene.ru и dtf.ru, а 25 сентября ещё и на [AG.RU](#) со следующими заявлениями:

Совсем скоро, (в октябре 2009) известный художник и издатель компьютерных игр Святослав Гуляев предложит вашему вниманию новый продукт своего творчества! «ГУЛЬМЭН-ОНЛАЙН» (настоящее название пока скрывается до релиза).

Новая игра ожидается совершенно иного плана .

Для нее рисуются более 2000 рисунков. Каждая сцена, объект на карте будет отрисован отдельно. Будет создан увлекательный и сказочный мир, куда каждый захочет попасть. Название игры сейчас держится в секрете. Но уже 1 октября будет совершен первый запуск ее, с базовыми игровыми функциями, где можно будет общаться, ходить по городу, развивать свою силу, способности, повышать IQ. Сама атмосфера пространства не даст вам оторваться от присутствия в данном мире. Известно то что герой Гульмэн на этот раз лишь выступит рекламной маркой этой игры. То есть -«лицом фирмы» Более 50 видов -отрисованных художником Святославом будут предоставлены на выбор даже в начальной версии.



Кое-кому надо записаться к доктору



Яндекс намекает

Особо отличившимся спонсорам и распространителям идей Гульмэна в [массы](#) предлагается стать [гопниками](#) в новой игре:

Возможные бонусы: вакантное место или должность в онлайн игре (вам будет пожалована сила, дом, имущество, машина, ранг или другое. Особо отличившимся рекламным спонсорам будет пожалован район или улица в игре с возможным приростом дохода (свое дело).Обсуждаемо...

Игра будет абсолютно бесплатна. Но если вы спонсор то вы можете пожертвовать в пользу проектов «Гульмэн» и вам воздастся. В игре вам будет пожалована улица или район города (кусочек с которого вы будете получать прибыль и считаться самым завидным баем и женихом).

[Гульмэн Онлайн с Мэддисоном и Хованским](#)
 Гульмэн Онлайн с Мэддисоном и Хованским

При разработке Гульзона возникли непредвиденные трудности, и Светик, чтобы скрасить «ожидание», создал очередную тему на [gamedev.ru](#). В начале мая 2010 года Гульзона все-таки была открыта для публичного [незёра](#) обзора. Она оказалась типичной простейшей [браузеркой](#), если не считать почти полного отсутствия игрового процесса, корявого арта и прочего.

При этом надо констатировать, что Гульман уже не тот. Однопользовательская игра радовала идиотским сюжетом с исподволь прорывающейся голубизной автора, идиотскими репликами персонажей, идиотской графикой. В Гульзоне от всего этого остался только убогий арт, а про Гульмэна автор теперь откровенно говорит, что «голубые должны признать в нем своего, как и все люди».

Гульмэн-3 (2D-HD)

Гульмэн в теме «Релиз онлайн игры ГУЛЬЗОНА» на форуме [gamedev.ru](#) первого мая 2011 г. вещал:

мы напоминаем что в данный момент идет завершающий этап к релизу следующего проекта Гульмэн-3(2D-HD) , с кучей наворотов и современных эффектов, который делает новая команда вместе со мной . Работают 2 художника (один из которых проф. пиксель арт) , композитор и программист, который уже ранее получил приз и выиграл конкурс на этом сайте.

[Гульмэн-3 \(2D\), в замке с привидениями 2011](#)
 Гульмэн в замке с привидениями
[Гульмовый год AVGN](#) Maddyson играет в Гульмэн 2D

— ГУЛЬМЭН №1

Ждем новых шедевров!

Вероятно, речь шла об игре «Гульмэн в замке с привидениями».

Ну что же Дорогие друзья;)

Итак настал долгожданный момент , когда мы можем посмотреть на новый наш проект -игру "Гульмэн в замке с привидениями;) Уточню - Это совершенно новая игра, которая делалась несколько последних месяцев. Она включает в себя 14 уровней, которые на заставляют себя ждать, впрочем как и сами привидения и мего эффекты;)

— ГУЛЬМЭН №1

Гульмэн III: Потерянная Слеза Богов(Игроков)

На gamedev была создана тема, в которой были показаны скриншоты третьей части Гульмэн. Не прошло и часа, как тему благополучно выпилили, те, кто видел эту тему, говорят, что Гульмэн сильно изменился.

Вот так это было:

ГУЛЬМЭН-III (3D), (первые официальные скрины рабочей версии игры!)

- Авторы: Святослав, Дима, Александр и другие... (подробности в титрах игры)
- Название: Гульмэн III
- Жанр: Шутер от 3го лица
- Исполнение: 3D
- Начало разработки: ноябрь 2010
- Релиз: неопределен (2011-2012)
- Язык: C++
- API: DirectX/OpenGL, Bullet
- Сайты разработчиков: <http://www.gulman.ru>
<http://www.swiborg.com/buy/gulman2/>

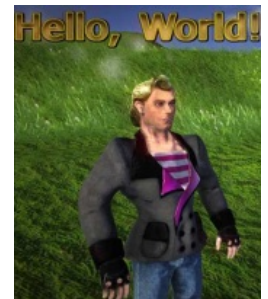


Обложка
гениальной игры

Добрый день дорогие друзья!

Именно в тот момент, когда все забыли уже кто такой Гульмэн. Именно в тот момент, когда все думали что следующей части игры уже не будет, и сели тихо почитать на лаврах создавая свои мего проекты. Именно тогда, когда Кармак начал сесть и рука его на мышке держится уже не столь уверенно...

Мы с нашей мего командой бравых игро-разработчиков решили ворваться в ваше Интернет пространство и заявить о том что вот уже полным ходом идет разработка игры «Гульмэн-3» которая обещает также стать бестселлером, как и две предыдущие игры . В новой игре, наш герой Гульмэн , заметно возмужал, он понял что силы зла готовят более сильный удар по нему и ему пришлось потеть в спортзале , наращивать мускулатуру, за это время он прочитал пару трактатов Ошо и покачал свою веру в ломание старых стереотипов и начал он с себя... Прежде всего сломались стереотипы его самого . В новой игре , которую скоро выйдет на ваши экраны поменялась внешность Гульмэна. Конечно каноны харизмата остались прежние, но согласно тому что по сюжету герой сильно возмужал , малинового станет в разы меньше. Возможно в новой игре появятся [подружки и блекджек](#)... Изменились и враги. Пока мы оставим в секрете кто же они, скажем только то , что они не будут совсем похожи на прежних врагов Гульмэна. К игре мною были сделаны полностью новые высокодетализированные 5 сторонние скетчи персонажей. В игре будут использоваться карты нормалей , спекуляров и дифузов и все новомодные навороты. Также не загорами и мультиплеер игры и возможность путешествия на авто или мотоцикле и даже на аэроплане. В перспективе игра будет в поддерживать такие технологии : AMD Eyefinity, NVIDIA 3D. реалистичные погодные эффекты. до 3 млн полигонов в одном кадре, поддержка пиксельных шейдеров версии 1.1, 3.0, вершинных шейдеров 1.1, 3.0 и их автоматическое использование. а так же технология анимации с использованием захвата движения реальных людей («motion capture»); система частиц с реальной физикой; параллаксмаппинг; анимированные источники света; разрушаемые источники освещения. и постобработка видеозображения; динамическое освещение и динамические «мягкие» тени; детализированный маппинг; продвинутая система выбора источников освещения, отсечение, слияние; мультипроходный рендеринг! Да , да дорогие друзья, вы ен слышались Мы растем в своих свершениях...



Новый Гульмэн
приветствует мир

Gulman 3 Vid - Gulman Anim Run
Фрагмент из "геймплея" Гульмэн 3

Пока я беру на себя ответственность за то, что публикую первые материалы о предстоящей игре. Программист ее и моделлеры пожелали временно остаться в тени. Они лишь будут наблюдать за темой и за советами , которые вы им будете давать. Ваши советы нам очень важны, ровно как и пожелания. Релиз назначен на конец этого — начало следующего года (пока ориентировочно).

Суть третьей части заключается в том, что Святослав [подобно Rockstar решил на третью часть изменить образ ГГ](#). Так что теперь вместо гламурного пидорка мы будем (если это так можно назвать) играть за сильно накаченного Тарзана, который обожрался стероидов. Также, по словам Светика, у игры аж три сценариста, два программиста и даже один с половиной моделлер!!! Откуда он взял его и, главное, почему он заставил работать над своим шедевром калеку, остаётся загадкой, но это ФАКТ. Также стоит заметить, что святослав восклицает, что [Яго](#) игра будет соревноваться с лысинкой Хитмэна и мускулами Дюка. Мы верим в вас Святослав!

А совсем недавно (20.05.2012), появилось «интервью» со Святославом. Не успеваешь начать видео, как становится ясно, что у Светика окончательно (возможно и нет) поехала крыша. Святослав одетый в [давакинский](#) шлем, на который до этого была

Вся правда о Гульмэне
Последняя стадия

надета карнавальная маска с фальшивыми усами. Он начинает вести разговор с невыносимым голосом (такое впечатление, что у Светика запор третью неделю), делает невразумительные жесты и посередине предложения добавляет эро-звуки (Ооо, ДА!!!, Огохх и т. д.).

шизофрени

А в **конце**, на вопрос «Зачем играть в этого гульмэна» отвечает:

Вы ничего не должны. Просто скачайте, когда выйдет Гульмэн 3, и запустите его буквально на 2 минуты. Он не заставит себя долго ждать, он проявит себя полностью во всём своём облики и «захватит ваш **мозг**, вашу **нервную систему** и вы **влюбитесь в него**.» «Гульмэн 3» — это ваша игра! **Мы её делаем для вас! Нас ничто не сдерживает**, ни боссы, ни начальники — это означает, что игра не подчинена сухой логике и может открывать также новые горизонты восприятия у игроков, удивлять их сильнее, чем другие, заранее коммерческие в своей основе проекты. Ооо ДА!



Переделанный
Новый Гульмэн за
2012, ещё более
качественный, ещё
более
педерастичный

Что является персональным ответом, по кому плачет психушка.

Некоторые другие вопросы и ответы касательно игры:

— Святослав, вы вот все про всякие там мегатехнологии и уберкрутые эффекты своего Г3 рассказываете... А на всех скринах у третьего гульмена, так же как у второго и первого волосы похожи то ли на кусок пластмассы то ли на пеногерметик... Это вы как объясните?

— Есть понятие стилизация модели. А для чего это мы делаем? Для того что - мы делаем игру а ен симулятор реальных военных действий , где у человека сночит бошку а там мы видим артерии или же волосы как настоящие на члене видим, когда ему отстрелили бляху и штаны упали вниз... И волоски на члене колыхаются задущебно от ветра ан фоне оранжевого заката, герой берет , достает расческу и бриолин и расчесывает их неспеша, мажет бриолином и приглаживает вокруг члена , и тут подбегает **фриц** и отстреливает ему член и оттуда тоже артерии и герой думает , нафиг он расчесывал эти волосы , любуясь ан закат на поле боя...

А теперь что сейчас, на момент 4 октября 2015. Игру начали перепиливать, используя схему открытого тестирования, прям как Windows 10, только от этого «продукта» заведомо ждешь ложки свежеспавнувшего г... Ну вы поняли. Ссылки есть повсюду, даже с торрента можно скинуть, но на фиг это надо, когда игра не имеет даже нормальных настроек графики, управления, звука... Игра мультиплеерная, или с тупыми ботами. Управление корявое, прицел сбив, горизонт завален и никому по врагу даже попасть даже нельзя, не разобравшись без 100 грамм, будьте уверены. Графика не убога, если бы не факт провала моделек, плясок текстур и галимой физики персонажей. Музыкальный трек всего один. Голоса озвучки — тоже говно. Есть еще режим DX11, но он не работает и игра стабильно вылетает на рабочий стол. Движок самопальный, карта только одна и то хрень... Короче — за такое расприздяйство студии Голубка надо оторвать руки и позасунуть им в задницы.

ЗЫ. В (http://vk.com/club_gulman/ В оФФициальне группе вбедляктне!) постоянно выкладывается информация о разработке и датах выхода. Она **состоит из**:

- Лютые, бешеные извинения из-за неукладок в сроки.
- Просьбы записать музыку и текстуры и выложить их на голосование.
- И да, репсоты из раковых пабликов про игры.

Мда. Единственным вином этой группы стало нахождение актриссы(SIC!) на роль Ламантины. Алсо, ламантин-тюленеобразная морская НЭХ. Символизирует, да?

ГульКрай

Согласно словам Мэддисона, в эфире программы «Летс плэй» от 1го марта 2013 года на kontra.tv, Гуляев прислал ему на электронную почту сообщение с описанием его новой игры, под названием ГульКрай. ГульКрай будет проектом, в котором будет НЕОГРАНИЧЕННЫЙ МИР(!), ПОЛНАЯ СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ(!) и ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА! Все, конечно же, поняли, что новый проект Гуляева будет являться пародией на FarCry. В сети уже появилось несколько скриншотов и бокс-арт новой игры. Совсем недавно вышла, на видео полное прохождение с полным опровержением того, что написано выше.

Пародийный обзор
Мэддисона на
пародийный шутер
Гулькрай-2
Гулькрай-2
Прохождение игры
GulCry
Геймплей

Информация взята с сайта Геймдев.сру

Кроме того, Святослав замахнулся на **YOWA** движок CryEngine 3, на котором начал делать [2] нового Гульман Forever. Примечательно, что Гуляев обозначил свой выброс как игру **AAA** класса, **что символизирует**.

Гульмэн 4

Ещё 8 января 2014 года на сайте Playground.ru проскочила информация о том, что новая игра Святослава находится в разработке. Народ позубоскалил, да и разошёлся — однако в октябре 15-го года игра с подзаголовком «Gulman 4: Still alive» появилась в стимовском Greenlight.. ИЧСХ, она прошла модерацию и вышла в свет 20 декабря 2016-го года. Стоит этот высер три сотни деревянных, и счастливые обладатели игры через пару дней наскребли аж 14 отзывов на эту б-гомерзкую поделку. Отзывы, сопсна, в основном

положительные.

В 2017 году (может раньше) игра обзавелась новым ценником в 500 рублей и количество иронических положительных обзоров увеличилось до 80, в то время как бедные страдальцы, купившие данный продукт случайно, оставили только 25 отрицательных обзоров с явными признаками негодования или тяжёлой психической травмы, оставленной данным шедевром.

Gulman 5

Вышедшее 9 мая 2018 года то ли продолжение, то ли пародия. Как ни странно, продаётся в [стиме](#) за 315 рублей. Сделано на движке Unreal Engine (судя по UI), с весьма приемлемой графикой и подозрительно малым обилием багов. Правда, вражины так и остались деревянными болванами, которые либо ходят, либо тупят в пространство перед выстрелом. Перед началом игры, по традиции, нам показывают авторский комикс, рассказывающий немудрённый сюжет.

А по "сюжету" этому игроку нужно вернуть "артэфекты" (картины, статуэтки и почему-то документы), украденные террористами из секты "Мученики 8 марта". Все они спрятаны на острове, в котором обосновались террористы, включая всю их верхушку. Игра представлена в виде открытого мира с различными строениями (вроде военной базы и "дома главного террориста"), в которых и спрятаны артефакты. Здания, в соответствии с канонами OpenWorlda, можно выполнять в любом порядке, но для открытия некоторых локаций необходимо найти определённые предметы.

В игре могут встретиться: солдатики, пауки, акулы (которые ранят на расстоянии в 2 метра), танки, и возможно кто-нибудь ещё. Есть пять видов оружия (кулаки, пистолет, автомат, ещё какой-то автомат и снайперка), которые можно прокачать, найдя "инструменты". Игрок может носить не более 4 артефактов, в результате чего ему приходится каждый раз возвращаться к лодке и складывать добро.

В целом, игра получилась уверенным среднячком (по меркам современного Стива), что для Станислава (если это был он) есть огромный рост. Сойдёт, чтобы разок пройти, читая не самые петросьянские шутки и слушая великие фразы вроде "Едрить его в корень".

Перлы от Святослава

Основная статья: [Гульмэн/Перлы от Гульмэна \(Святослава\)](#)

ГульМания

Вы никогда не задумывались, почему по Гульмэну выпущено уже 13 игр? Почему люди добровольно соглашаются создавать игры про Гульмэна безо всякой уплаты или моральной компенсации? Они работают за идею (*как говорит сам Святослав*)? Они что, идиоты (*скажете вы*)? Нет, эти люди не идиоты, просто они больны так называемой «Гульманией». Сначала это вам может показаться странным, но ведь вы наверняка видели людей с причёской как у [Джастина Бибера](#). Так вот, гульмания — это тоже зараза XXI века. Сначала весть о гульмании появилась на том же [gamedev.ru](#). В теме под названием «Что делать? Везде Гульмэн». В ней один из пользователей жаловался на то, что ему везде мерещится Гульмэн.

Вот его сообщение:

Привет форумчане. Я устал. Мне везде кажется Гульмэн. Такое ощущение, что он засел глубоко в мозгах. Не могу перестать думать. Все началось с сообщения 26 июня 2011 года от Гуляева «Есть ли возможность в рамках ближайшего обзора сделать обзор нашего нового проекта? [[3]]». Которое было адресовано по ошибке мне. А должно было дойти создателям обзоров Alprog'a. До этого я вообще не знал кто такой Гульмэн и прочее с ним связанное. Я посмотрел пару роликов на ютубе, обычные и обзорные. И зачем-то меня понесло на Лукоморие, прочитать статью про Гульмена. Когда смотрю какой-нибудь фильм мне кажется Гульмэн. Например, в фильме Шрек (вторая часть), в Гарри Поттере (тоже вторая часть), в Охотниках за привидениями (часть 2) и еще какие-то крутятся образы. Стал регулярно читать топик в Проектах про создание Гульмэна 2. Даже там пишу сообщения. Кто с таким сталкивался? И как от этого избавиться? Очень прошу: помогите.

До сих пор неизвестно, смог ли он справиться с прогрессирующей болезнью. Ну а как отличить человека, страдающего гульманией? Болезнь разделяется по стадиям:

- **Стадия 1.** В этой стадий пациент ведёт себя вполне адекватно, но начинает упоминать Гульмэна довольно часто. Делает [фотожабы](#) с ним и т. д.. [Считает Гульмэна говном](#).
- **Стадия 2.** Пациент всё чаще упоминает Гульмэна. Вступает в его группу в контакте. И хочет зарегистрироваться на ГеймДев для того, чтобы потроллить его. **Внимание:** Возможно, пациент избавится от гульмании, если его троллинг над Святославом удастся, и он о нём уже забудет через две недели. Либо пациент не сможет потроллить Святослава, и он тут же заболит гульманией.
- **Стадия 3.** Пациент добавляет Святослава в друзья, начинает скачивать игры про Гульмэна и играть в них!

<https://www.youtube.com/v=h40dd77cNZ0>

Кандидатура ГульПартий в президенты

[gulcide](#)

Последствия Гульманий - очень страшны!

[Гульмэн играет в Terraria](#) и даже [Terraria...](#)

- **Стадия 4.** На этой стадии пациент начинает читать историю создания Гульмэна с 2003 по наши дни. Ищет старые скриншоты, смотрит видео Святослава на Ютубе, попутно произносит фразу: «Да где же этот артефакт?! Едрить его в корень!»
- **Стадия 5.** Пациент становится одним из разработчиков новой части Гульмэн.

Внимание! Попытка вылечить пациента на 5 стадии приведёт к его суициду.

Другие игры серии

Если вы смогли дочитать до раздела этой статьи, то наверняка вам будет интересно узнать об остальных, малоизвестных играх про Гульмэна. В данном разделе приведено краткое содержание каждой из этих игр. Вряд ли здесь можно узнать что-то действительно полезное, но настоящему фанату будет интересно.

По большей части, все игры хуже оригинальной тетралогии — в них полно багов, графика в некоторых из них просто поражает своим уродством, а вместо музыки играют короткие MIDI-файлы. Но начнем по порядку.

Гульмэн: 2.5D

По сути, кастрированная версия оригинального Гульмэн 3D, сделанная наспех в каком-то быдло-гейммейкере. Графика на уровне Wolfenstein 3D (можно было бы принять за игру в стиле старой школы, но учитывая идиотию Гульмэна, это не так), музыка — пара зацикленных аккордов, а геймплей просто невыносимо сложный. Уже с самого начала вы застреваете в спрайтах, врагов внезапно много, а оружие, как водится, слабое говно. И если первый уровень еще более-менее проходим, то дальше идет долбаный лабиринт из фильма «Сияние», где вместо Джека Николсона бежит спрайтовый Гульмэн, а умирает он не от холода, а от беседки, в спрайтах которой он застрял.



Игра, которая будет сниться в кошмарах

Гульмэн против киберспецназа

Ничего интересного из себя не представляет, ибо является тем же «Гульмэн 2.5D», только в качестве врагов там — **ВНЕЗАПНО** — спецназовцы, и на фоне играет иисусный MIDI-музон.



Напряги губки как Гульмэн

Гульмэн против новогодних привидений или Гульмэн-3(2D)в замке с привидениями

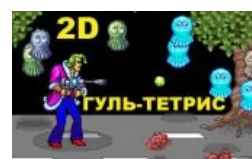
Платформер. В принципе, не так уж и плох, если бы не Гульмэн, который бегает по карте в розовой пидорской шубке и стреляет снарядами белого цвета из бластера, похожего на хуй, по «новогодним» привидениям. Доставляет адский вой привидений в озвучке Святослава. Алсо, игра невыносимо заторможена.



Теперь вы знаете, от кого на самом деле умер Каспер

Гуль-тетрис

Пожалуй, это самая скучная игра про Гульмэна. Скорее всего, наш Гуляев настолько недалек, что не знает, как выглядит настоящий тетрис. Но у него есть просто отличная отмазка — «Гульмэн ломает стереотипы!»



С таким же успехом это можно было назвать **Гуль-ТА**

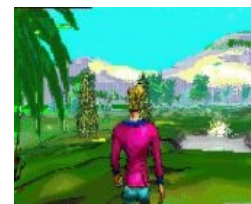
Гульмэн против монстров

Помимо сабжа, в игре есть полностью разрушаемый мир. Который к тому же генерируется (!), но всё портит графика, ибо это — **унылое говно**, отличающееся крайней хуевостью, превосходящая даже Гульмэн 2.5D по уровню бездарности, которая запросто может свести слабонервного человека с ума Дело в том, что на экране абсолютно все состоит из пикселей, которые двигаются вместе с персонажем и режут глаза. Берегите зрение.

Озвучивает Гульмэна в этот раз не Гуляев, из-за чего игра — еще большее говно и не **доставляет**.



Без
комментариев...



Смотри в полном разрешении, и ты **обосрешься**.

Gulman HD

Попытка сделать из оригинального Гульмэн 3D достойный HD-ремейк. Не срослось, проект заброшен. В игре всего два уровня, один из которых даже не доделан. Графика хоть и смотрится действительно неплохо — самопальный движок здесь выдает вполне сносную картинку — тем более на фоне остальной серии, и есть даже зачатки физики объектов, но игру это не спасает от унылости геймплея, тупости ИИ и багов (как же без них). В общем, всё в традициях серии.



«Обновленный»
сабж

Вот такой вот конвейер похлеще Колды, а совсем недавно Светик создал ещё одну тему (которую правда, также удалили), но её архив всегда будет здесь:

"'"ФОНД ГУЛЬМЭНА" Оплатит любую игру про Гульмэна, сделанную в канун Нового года!(100-500УЕ)."

Внимание разработчикам игр! "Фонд ГУЛЬМЭНА", созданный художником и автором Гульмэна, Святославом Гуляевым предлагает всем кто что-то умеет но не знает куда вложить свои силы так, чтобы это еще и было хоть как то оплачено, проучаствовать в создании традиционно рождественской игры про Гульмэна. Игра может быть оплачена согласно трем категориям. 1)Маленькая новогодняя но качественная игра -100 уе. 2)Игра средней сложности 200-300 уе. 3)Игра повышенной сложности -500 уе. Качество обязательно (качество будет определяться тремя основными людьми которые сейчас делают третий по счету большой 3д проект "Гульмэн-3") 1)Святослав Гуляев.(Автор идеи, художник, моделлер). 2)Николай Сосновиков.(музыкант-композитор, программист графики) 3) Дмитрий Малуев.(Главный программист графики и ИИ, геймдизайнер)

Условия к проекту: 1) Запрещено использование таких категорий как порно и секс, мат, антисемитизм, политика, религия, голые тела в чистом виде, жестокость , кровь, убийства в чистом виде. Также отклоняются использование в чистом виде существующего традиционного оружия состоящего на вооружении. Все оружие должно быть стилизовано и лишь намекать на оружие. (Примеры можно подсмотреть в оригинальных версиях про Гульмэна).

2) Второе условие заключается в том что образ Гульмэна по основным позициям должен соответствовать оригинальному прототипу или скетчу автора.

3) Третье обязательное условие -в помощь разработчику! Наш композитор-музыкант Николай Сосновиков любезно согласился предоставить свою музыку для подобных проектов, таким образом если вы соберетесь делать проект по этому сабжу, то вы должны в обязательном порядке взять музыку отсюда: <http://www.realmusic.ru/itb/> 4) Последнее условие . Вы должны поблагодарить В титрах игры автора Гульмэна то есть Святослава Гуляева и написать что игра сделана при поддержке www.gulman.ru . Также необходимо поблагодарить музыканта за музыку и вписать его в титры. Также вписать обязательно ваше имя и фамилию в обязательном порядке как разработчика данного продукта. В самом низу меню заставки Должна быть надпись " Эта игра "название "....." сделана на безвозмездной основе и подарена народу всей планеты Земля и стремиться пропагандировать только лучшие стороны нашего бытия. С новым Годом дорогие мои друзья!" Ваша игра будет размещена на многих ресурсах в интернете, будет рекомендована многим обзорщикам , включая Меддисона для обзора лично и ее увидят миллионы людей. Также игра будет размещена в свободном доступе на основном сайте Гульмэна www.gulman.ru

Если игра понравится и действительно будет представлять качественный интерес, она незамедлительно будет оплачена на ваш банковский счет или электронный кошелек.

Примерные расклады такие: 1) Игра 2д (5-10 минут)с простой но симпатичной графикой -100уе 2) Игра 2д-3д (более 10 и 20 минут) с более менее проф графикой (200-300 уе) 3) Игра 3д (свыше 30 минут проходимости) с хорошей или отличной графикой будет оплачена в исключительном порядке

500уе. Все игры должны по меньшей мере запускаться на стандартном железе и стандарт системах виндовз. Примечание ! Игра под андройд для смартфонах также принимается и будет оплачена свыше 300 уе при качественном исполнении. Вы должны не позднее 00 часов новогодней ночи до 1 числа анонсировать вашу игру в отдельной теме в проектах. И выложить ее с с 25 декабря до 7 января (Рождество). Тема с предложением будет висеть тут недолго(всего несколько часов), чтобы как всегда не собирать сроч неугодных. Но будет действительно до 7 января строго. Удачи всем дорогие мои друзья! Автор Гульмэна и группа разработчиков "Гульмэн-3".

Gulman mobile

Так как сегодня технологии позволяют выпустить любую игру на любую платформу, «Гульмэн в замке приведений» вышел на платформы iOS и Android. В этом ему помог [Сергей Перов](#). Он принял активное участие в разработке обеих мобильных версий. Сергей, работая в сотрудничестве со Святославом, написал весь код игры, добавил новые уровни, систему покупки пуль, супер ударов и всячески улучшил игру. Сейчас она выглядит неплохо, тем более что распространяется бесплатно, но очень сложна по геймплею и управлению. Разработчик обещал патч в ближайшее время.



Вот так выглядит идеал мобильных игр

Но на этом история «мобильного» Гульмэна не заканчивается. Всё тот же Сергей Перов, не доделав толком первую игру, также принялся за перенос 3D-оригинала. Проект разрабатывается на движке Unity. Последние два месяца никаких весомых новостей об обоих проектах нет, что может означать только то, что релиза, к сожалению, не будет.

Nuff said.

Gulman and the second week of February

Но кроме обычных пострелушек есть у Гульмэна продолжение и в виде [новеллы](#). Ничем выдающимся не отличается, никакого особенного лора во вселенную не добавляет, но кому-то [доставляет](#). Рассказывает о праздновании Гульмэна и Гульмоники дня всех влюбленных.

Минутка объективности

Раньше любой поисковик на слово «Гульмэн» выдавал ссылки на страницы, где было сказано, что гульман — это мартышка, самая крупная из рода обыкновенных тонкотелов, с сильно развитым надглазничным валиком. И Гуляев [таки знает](#) об этом. В наши дни любой поисковик на слово «Гульмэн» выдает именно Гульмэна. Sad but true.

Гульман священен и почитаем в [Пакистане и Индии](#). Так-то!

Кстати, какое-то время яндекс пытался поправить запрос «gulzona» на запрос «gayzona», что кагбе намекает (уже поправили).

«Opus vitae»

«Кто сам выставляет себя на свет, тот не блестит (с)

Зря вы английский трогали («65 летию victories» — жжот).

Пиарить себя, прикрываясь праздником победы...

»

— Voltt

Своим крупнейшим достижением Гуляев считает небольшой памятник во дворе [РГСУ](#), где он учился. И всегда старается напомнить об этом памятнике, называя себя великим, обесмертившим своё имя в веках, но заслуживающим различных почестей ещё при жизни и т. д. Смонтировал видеоролик о создании гульпамятника и повсеместно его постит.

В РГСУ нашелся слабоумный пускающий слюни даун, который не критически воспринял посыл «Гуляев — великий художник», а всё остальное — «для скандальной раскрутки», и заказал ему проект. Хотя, не хочется верить, что ректор Жуков настолько наивен. Можно предположить, что подобные вещи делаются для «попила бюджетов», а качество монумента, и, тем более, какие педики будут его делать, никого не волнует.

В результате получилось, что zu 65-летие große victories ariets Sviatoslaff von Gulaeff und der Übermensch Gulmann немножко поздравляет russische Schwein... СТОПКОЙ ГРОБОВ!

Ситуацию спасло то, что к делу был подключен другой художник. Целиком и полностью его работа — это собственно солдат, сидящий неподалёку и очень подчеркивающий собой

убогость «композиции». Стопку гигантских кирпичей, которую анально родил «Мастер», уменьшили в размерах и закрыли с торцов — теперь это обычная унылая лестница, по которой, правда, ходить нельзя. Окно тоже убрали: когда ступени ведут к окну, это, конечно, «модно и стильно», но уже слишком извращённо.

Вообще, конечный результат очень не похож на то, что изобразил Гуляев. Фактически, он просто эксплуатировал чужие способности, а потом объявил, что автор — он. Впрочем, это не первый раз.

Но речь совсем не о том, какой Гуляев плохой художник. Следует вспомнить «новогоднего Гульмана», собаку с хуем, постоянные странные высказывания: что «в Гульмэне все должны узнавать себя, в том числе и... голубые», что «у многих тут стоит на Гульмэна», и многое другое.

А кончается «маленькое порнографическое видео про гульпамятник» — ссылкой на сайт... GULMAN.RU!!!



Шедевр.

Шедевр.



Шедевр 2

Шедевр 2

Ссылки

- [☛ Великий Святослав ВКонтакте](#)
- [Сайт](#)
- [☛ Фан-клуб Гульмэна ВКонтакте](#)
- [Игра «Gulman-3D» \(пароль на архив — «2ch.ru»\)](#)
- [Игра «„ГУЛЬМЭН, в поисках утраченного искусства“ FULL version \(версия 1.2\)» \(пароль на архив — «0chan.ru»\)](#)
- [Саркастичная раздача на rutracker.org](#)
- [Архив концепт-артов Святослава, нарисованных для конкурса талисманов Олимпийских игр 2014 года в Сочи](#)
- [Трейлер Гульмэна на АГ.РУ](#)
- [Фан-арт на Гульмана.](#)
- [Игра 2.5D Гульмэн \(фанатам Гульмэна посвящается!\)](#)
- [Поиск Святославом программиста](#)
- [Игра Гульмэн-2: Тайна магических кристаллов](#)
- [Гульмэн караоке](#)

Галерея



В детстве



Гуляев и Фил



Gulman Battle Tactics



Собственно, сабж Гуляев



Диск с Гульмэном А ты видел Гульмэна?



Начало пути



Гульпокалипсис



«Трахни своего друга»



Гульмэн? В моем ФарКрае?
Гуляев как Котик,
только не богат...
Пока что.

Примечания

1. ↑ <http://archive.is/20130109020057/http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=93777876>



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
Carnageddon 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