

# Тургор — Lurkmore

«Тургор, это эдакий сапёр для небыдла и со стихами.»

— Краткое содержание данной статьи

**Тургор** (англ. *Tension, Steam The Void*) — компьютерная игра в жанре survival adventure. Выпущена студией [Ice-Pick Lodge](#), которая до этого отметилась игрой «Мор. Утопия», по мозговзрывательности сопоставима с самим [Planescape: Torment](#). Поступила в продажу 17 апреля 2008 года. Могла бы понравиться широкому кругу небыдла, являясь одновременно произведением [искусства](#) и [эротическим](#) квестом, но из-за относительной сложности заставляет некоторых неопытных игроков [в ярости бросать](#) её, обвиняя разработчиков во всех смертных грехах.

В медицине термин «тургор» обозначает степень напряженности мягких тканей, обусловленной внутриклеточным давлением.

## Сюжет

Игрок оказывается в какой-то промежуточной странном и загадочном мире Промежутка. Каким собственно образом он там оказался никто не знает, возможные варианты, [тысячи их](#):

- вещества;
- окунулся в себя;
- упал с крыши и (чуть было не) умер;
- таки умер и оказался в Чистилище;
- лежит в [нехушке](#) коме;
- увидел [ангела](#) и замечтался;
- заснул за рисованием;
- да какая к чёрту разница? Скоро это место поделит себя на ноль, на [СПГС](#) времени мало — нужно [фанать](#) собирать цвет и бежать из Промежутка.

Так или иначе, ледорубы создали такую обстановку [безблагодатности](#), что, изрядно посидев за игрой, начинаешь невольно сопереживать всем, кто влачит в нем свое жалкое существование. Мир без красок, с совершенно [безумной](#) архитектурой (лестницы Эшера — это еще цветочки) и существами, блуждая по которому, все больше начинаешь проникаться его атмосферой.

## Игровой процесс

Довольно прост, если найти свой баланс между «брать» и «отдавать». По ходу игры герой собирает цвет во всяческих Покоях Промежутка в емкости, называемые Памятью. Из Памяти Цвет отправляется в сердца, которые тоже надо искать по всему Промежутку, в сердцах проращивается в Нерву. Собранная Нерва переходит в Палитру в виде Цветов, которыми уже можно рисовать. С каждым новым открытым сердцем герой разучивает новый знак для рисования. Рисованием здесь осуществляется все — от разговоров с Сестрами до битв с мелкими хищниками и Братьями. Впрочем, нужные знаки не сложнее тех, что нам приходилось обводить под чутким руководством Квиррела в первой части [сами-знаете-чего](#).

Цель игры — достичь Тургора (предельного заполнения всех сердец Цветом) и завершить свой жизненный путь в Промежутке, вознеся одну из Сестер в высший предел, выйдя туда самому или вместе с ней (да, возможно и такое). Или можно остаться в Промежутке в виде Брата — прожорливого воплощения страха, постоянно поглощающего Цвет и вынужденного укреплять свое разжиревшее тело мудреными каркасами.



Цель игры выглядит примерно так

[Ayreon: Comatose \(Tension Music Video\)](#)

Немного музыки.

Исполняют Ута, Сестра и Богомол



Ванная в реальной квартире героя. [Как он дошел до жизни такой?](#)

«Нажимать пробел, и пропускать речи братьев - табу!»

— Анонимус

Если по-русски: игрок собирает ресурсы семи типов. Цель игры — скопить over 9000 ресурсов за заданный промежуток времени. Промежуточные результаты прохождения вознаграждаются короткими эротическими видео с участием сестер. К второй половине, игра вырождается в одухотворенное переключивание семи цветов по 42 емкостям не очевидной формы. Сопровождается проникновенными текстами мощностью в 38 **Коэльо** и одно тарковское крылышко.

Игра является прекрасным симулятором **ОБВМ** — игрок с упорством **пэкмена** собирает цветные завитушки, фаяпа на лоли в перерывах, а душевные голоса за кадром тем временем вешают на уши тонны пафоса про особую творческую и духовную суть этих занятий.

## Промежуток

Промежуток — узел Покоев, соединенных между собой. Так как Покой — не место, а состояние души, перемещаться из одного в другой можно только постепенно, иначе можно **сойти с ума**. В Покоях Сестер обитают — **кто бы вы думали?** — Сестры, всего их девять штук (и еще две бродят по Промежутку в отрыве от своих Покоев, но от них никакой пользы, кроме эстетической — дорог не открывают, сердца не выдают). Поначалу чужая Сестра холодна к герою, и путь в ее Покой для него закрыт, но если открыть ей два сердца (накормить Сестру ее любимыми Цветами), ключик открывается и путь вперед свободен. Сестра также может открыть игроку новое, но **не бескорыстно**.

Сестер охраняют Братья, способные навалить нехилых люлей, особенно к середине игры.

Покои, помимо тех, где обитают Сестры, бывают такие:

- сады — локации с деревьями, в них можно заливать Цвет и через некоторое время получать PROFIT;
- рудники — локации, где Цвет прячется в скальной породе, но умеючи и его можно извлечь (узнаете как, покормив Иму и Ире);
- заповедники — тут водятся недородки и крупные хищники, все в разной степени содержат цвет и можно **охотиться**.



Этот безблагодатный Промежуток

## Цвета

В отличие от Поверхности, «дивного мира, где цветов больше, чем семь», в Промежутке их именно такое количество. У всех Цветов есть свои особенности. Например, накачавшись одним, можно с успехом навалить Брату. Другой пригодится, чтобы покормить Сестер (они, кстати, привередливые, каждая кушает только два определенных Цвета). Всего в Промежутке представлены семь цветов: Серебро, Пурпур, Лазурь, Янтарь, Изумруд, Сирень и Золото.

Каждый цвет имеет свое влияние как на главного героя, так и на Промежуток. Главный принцип, как и у наркоты: не злоупотреблять одним, а то будет плохо. Например: если покрасил мир пурпуром, он нальется яростью и породит недородков, которые могут дать тебе по шее. Сады будут разорять «скорпионы» которые высирают боевое, очень агрессивное к игроку говно. Ну и так далее.

## Братья

**«Однократное нарушение табу карается мучительной экзекуцией. Десятикратное нарушение табу карается изгнанием Вниз. Повторное нарушение табу после изгнания карается абсолютной Смертью. »**

— *Богомол*

Братья — хранители Промежутка, причудливые уроды, у каждого своя Сестра, характер, игрушки, тараканы и т. д. На первых порах сражаться с такими трудновато, особенно если не знать тактики, а что делать? Они ведь всячески вредят — сжирают весь Цвет, которого и так мало, вырывают заботливо открытые сердца у Сестер, да и просто надоедают, постоянно бубня о своих табу и пытаются проводить экзекуцию. Нетрудно понять, что продвинутому герою проще экзекутировать их первыми.

Психотерапевт-кун помнит, как на общей психологии препод принёс ноутбук с этой игрой и кучку картинок, по которым надо было рассказать о проблемах художника. В списке были шизофрения (каждый



Вам это ничего не напоминает?

первый брат), обида на мать (брат Яма), долгое отсутствие секса (каждый второй брат), скрытый гомосексуализм (брат Жонглёр) и много чего ещё.

Как вы догадались, вид братьев достоин кисти самого [Иеронима Босха](#). В словах это не передать.

## Сестры

Если Братья — страхи того высшего существа, внутри которого все происходит, то Сестры — его страстные мечты и желания. Каждая Сестра может по-своему изменить мир над Промежутком, если вознести её туда. Каждая Сестра кушает только два своих Цвета (которые её характеризуют), есть и два других, губительных для нее. (Кроме самой первой встреченной сестры, ее неверным цветом убить нельзя) Сестры могут дарить сердца и снабжать полезной информацией. Но идти в их покои вы будете не только за этим. Вид как и сестер, так и самих покоев напечалит вас [ночной кошмар с приятным содержанием](#).

Вместо унылой спискота имен, вашему вниманию предлагается [галерея](#), от созерцания которой вы получите сотни эстетического удовольствия.

## Оформление

Сам по себе Промежуток напоминает тот ещё бредовый сон, где, однако, все взаимосвязано, метафорично и [символизирует](#). В Покоях то и дело встречаются повторяющиеся вещицы, узоры, мотивы. Да и сами Покои похожи. Впрочем, это не делает игру однообразной — покои Сестер и сами Сестры нарисованы с фантазией, да и Братья восхищают своим фееричным уродством. Отдельное внимание стоит уделить недородкам и их дизайну, одна «прыгающая клизма» чего стоит.

Видно, что дизайнеры просиживали над каждым персонажем, хотя, если безумно [фапабельных](#) Сестер выдумывать несложно, то братьев без пары баночек [тусина](#) точно не осилить.

Своеобразная музыка (в «Голосе Цвета» отдельные треки доработаны очень качественно) и малоизвестные, но душевные стихи дополняют картину. Вот стихотворение из заставки, которым уже забиты днэвки малолетних фанаток:

«Меняются и время, и мечты,

Меняются, как время, представленья, Изменчивы под солнцем все явления, И мир всечасно видишь новым ты. Во всём и всюду новые черты, Но для надежды нет осуществленья, От счастья остаются сожаленья, От горя - только чувство пустоты. Уйдёт зима, уйдут снега и холод, И мир весной как прежде станет молод, Но есть закон: всё обратится в тлен. Само веселье слёз не уничтожит, И страшно то, что час пробьёт, быть может, Когда не станет в мире перемен...

»



Сестра Ава информирует



Оле вам не лоли



И теребишь ей клитор, и гладишь её ональные губы

Доставляют и стихи в одной из концовок:

«Таков закон, его не изменить:

Стабильно состояние покоя. Воде, что начинается рекою, Трясиной  
предначертано застыть. Не тронет ветер тёмной глубины В пучине  
мирового океана; Стихает рябь на зеркале лимана: Движения её  
предрешены. Лишь капля, что сумеет воспарить Над безмятежно  
стынущей водою, Расколет небо яростной грозой - Таков закон, его не  
изменить.

»

— *Максимилиан Волошин*

## Отсылки к «Мор. Утопии»

Помимо [пасхалок](#), среди которых — аж две секретных локации, посвященных «Мору», многие вещи [напоминают](#).

Тот же ваш Жонглер в профиль — вылитая Мария Каина (но без волос и в ортопедическом воротнике).

## Значимость

«Но эта полнота — еще не та полнота. »

— *Хрестоматия «Тургора»*

Иронизировать над пристрастием студии к веществам можно бесконечно, но в целом игру можно признать [прельстивой и любовной](#). Небыдло умиляется и роняет скупые слезы, запивая [сальвию](#) тусином и разглядывая причудливые миры «Тургора». Школота и быдло (если смогли осилить управление) фапают на Сестер, которые танцуют что твои замкадские машки.

А Анонимус? У него, конечно, свое мнение:

Про сайлент хилл тоже говорят «наркоманы!» и «сложно!», но играют все: от школоты и илиты, и так же фапают на квадрологию уже 10 лет. Знаете почему? Потому что разработчики не ставили целью создать игру «для богоизбранных». Потому что игры «для илиты» - это халтура школьников, которые хуй клали на механику игры, на баланс, на геймплей даже. Потому что им лень, потому что «для илиты». Кроме того, тургор опирается на абстракции, его нельзя понять и прочувствовать, как это было с «Мор.Утопия»<. И это уже хуета, потому что порог вхождения автоматически поднимается до невозможности, потому что любой другой случай - это школота, которая, как в этой статье, орёт о своей элитности, но сама в это не играет, предпочитая крузис.



Комикс по мотивам

— *Анонимус из обсуждения этой статьи*

## «Тургор. Голос Цвета»

Помимо оригинального «Тургора», специально для цивилизованных стран в 2009 году вышел «Голос Цвета» — так называемая «режиссерская версия» все той же игры, но с переработанным сценарием, геймплеем и некоторыми добавлениями. Правда, фанатам, ждущим новых локаций, пришлось обломиться — погулять там не дали, лишь увидеть краем глаза в роликах-разговорах с Братьями, а новый сюжет американизировали[1][2] до невозможности разжевав и переварив его, после чего запихнули в рот пользователю. Зато новые существа, улучшенная музыка и оптимизированный движок, с которым резко сократилось время подгрузки, люто, бешено доставили даже тем, кто успел обзавестись нормальными компами еще год назад. Также б-гомерзкая контора [Новый диск](#), издававшая игру, убрала свой б-гомерзкий [StarForce](#) в новой версии.

Сценарий нового «Тургора» сейчас является предметом интеллигентных [холиваров](#) на уютненьком форуме студии Ice-Pick Lodge.

# Галерея

## Напряги мозг, порадуй глаза



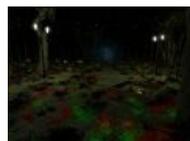
Дерево с серебром



Дерево с лазурью Сад



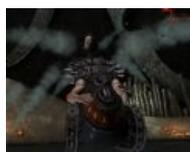
Грибница



Прилетели, Марс



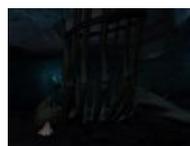
Та самая Поверхность, куда все так стремятся. И зачем?



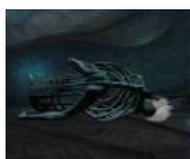
Знакомая трава?



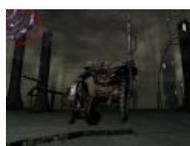
Та самая «пасхалка» — песочница растаманов. Не каждый игрок видит здесь цветную траву...



MOARR пасхалок



Броненосец такой Броненосец Брат Китобой



Брат Надзиратель



Костлявая жопа Надзирателя



Брат Патриарх



Брат Жонглер



Покой Авы



Покой Юны

Покой Ире

Покой Яни

Сестра Ута



Сестра Яни

Сестра Оле

Сестра Эхо

Сестра Ава



Сестра Има

Сестра Ире

Сестра Юна

## Алсо

Как говорит биолог-кун, тургор есть внутреннее гидростатическое давление в живой клетке, вызывающее напряжение клеточной оболочки. У животных клеток тургор обычно невысок, у растительных клеток тургорное давление поддерживает листья и стебли (у травянистых растений) в вертикальном положении, придаёт растениям прочность и устойчивость.

Также тургором в просторечии юные физико-математики называют турнир городов, международный математический конкурс, решить на котором одну задачу — уже дико круто.

Что же касается самой игры, то помимо сферического СПГС и хорошей (без дураков!) музыки игра проста как три копейки. Эдакий сапёр для небыдла и со стихами. К слову, разработчики «Тургора» [настолько суровы](#), что сразу после выхода игры написали Nude Patch к ней и повесили раздачу с игрой на торрентах. [Но это неправда](#). Кроме того, разработчики настолько предусмотрительны, что в предвкушении [Нового Года](#) встроили в игру небольшое пасхальное яйцо. Попробуйте запустить игру в 11:00 31 декабря.

## См. также

- [Эрге](#)
- [Порно-игры](#)



### 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

w:Тургор (игра) en:w:The Void (video game)