

Another World — Lurkmore



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!

«Мальчик с проводом в руках в судорогах рыпался
Как в Another World'e скелет его осыпался »

— Садюжка

Another World («Out Of this World» для американцев) — эпичный для многих седых игрофогов этой страны платформер в жанре научной фантастики. Был разработан конторой Delphine Software, а фактически — программистом-аниматором Эриком Шайи в далеком 1991 году.

Фабула

Сюжет вкратце такой: молодой рыжеволосый ученый-нерд по имени Лестер Чайкин темной грозовой ночью подкатывает к своему циклотрону, чтобы поработать сверхурочно в спокойной обстановке. Как водится, такая подозрительная активность **гоняемых по трубе частиц** привлекает внимание тусующегося неподалеку грозового фронта. В циклотрон бьет молния, Эльвира окончательно сбивается с пути и выпиливает нашего экспериментатора прямо в другой конец вселенной. С этого и начинается основное веселье.

Нет, там не будет **красных монтировок и хэдкрабов**, Гордон Фримен был значительно позже и там все было наоборот — **другой мир запилили к нам**.



Массаракш

Процесс



Oh hai.

парабеллум.

Новый мир населен мычащими человекоподобными ограми с культурой наподобие древнеримской (гладиаторские бои, термы, рабовладельческий строй). Также в ходу оружие, пуляющее лазером и имеющее режим накапливания энергии с мощным выбросом потока какой-то электрической плазмы, способной выпиливать двери, стены и живые организмы в кучку пепла, плюс есть режим установки энергозащиты! И все это из одного пистолета! По виду сам пистолет, кстати, — этаким футуристический



Пульт управления циклотроном. На одну персону.

Помимо двухметровых огров также можно обнаружить всякую дикую дичь, вроде животного-смеси **из медведя, пантеры и гориллы**, 30-сантиметровых сухопутных пиявок с ядовитым когтем, всевозможных **щупалец**, реликтовых птичек и т. п.

Задача героя — что бы вы думали? — сражаясь с питекантропами, покинуть новый мир, или просто найти место поспокойней. Что характерно, цели такой напрямую не ставилось, герой просто пытался остаться живым и свободным. На каждом уровне решались насущные задачи выживания и продвижения вперед себя и своего инопланетного приятеля (случайный спутник при побеге из огрской тюрьги и, впоследствии, поделник практически во всех противоположных действиях, творимых ГГ). Графика, хотя сейчас кажется примитивной и угловатой, для 1991-го года была лютейшим вином, в частности из-за любовной отрисовки и абсолютно плавной анимации векторных персонажей — одним, то есть двумя, словами, невъебически охуенна. А анимационные вставки... Следующая игрушка конторы («Flashback») обладала ещё лучшей графикой, хотя это был уже 1992. В любом случае, даже с современной точки зрения мир игры наполнен характерной атмосферой далекой пустынной планеты с эпичными ландшафтами, архитектурой и животным миром.



Выпиливание двери

В сабже не было двух одинаковых уровней. То есть они вообще не похожи: осторожное путешествие по пустынному, но смертельно опасному пейзажу чужой планеты сменялось бегством от сносящих буквально за спиной двери охранников рудников, затем аккуратные и тоже смертельно опасные ползания по вентиляции/канализации, среди облаков ледяного пара, пустынные пещеры, бегство от потока воды (не

срежиссированное, как в современных играх — запнулся=умер) и многое, многое другое. Основным видом было привычное 2D, но периодически герой полз, садился в кабину инопланетного танка, плыл и т. п. Иногда он огребал пиздюлей, терял оружие, оставался без патронов и терпел разнообразный **фэйл**, сменявшийся затем лютым **вином**. Ты перебежал на соседний экран, и тебя внезапно опиздюлил, выбил ствол и теперь держит за грудки здоровый инопланетянин? Дай ему ногой по яйцам, перекались, схвати пистолет и застрели его. Это не шутка и не ролик, а нормальный — хотя и постановочный — элемент игрового процесса. А после и самому предоставлялась возможность навести ствол на безоружного «огра» и всласть поглумиться над ним (не дай бог подойти поближе — лучше сразу спилить мушку). Добавьте сюда происходящие как бы ближе и дальше плоскости, в которой действует ГГ, события, включающие погони, перестрелки, рукопашные схватки, просто набигающих или съёбывающих инопланетян. Местами, во время самых жарких замесов на последних уровнях, героев обстреливали чуть ли не со всех сторон — перед «камерой» или вдалеке нарисовывался злодей, а то и вообще вылетали «случайные» заряды пуцанные как бы издалека (попав как минимум под некоторые из них можно было погибнуть).



Эротика образца 91 года

Во времена, когда не существовало модных Crytek© engine'ов®, всяких DirectX®-15, анизотропных шейдеров и трехмерного эффекта Lens Flare, некоторая условность графики заставляла работать воображение игрока интенсивнее (даже угловатая эротика смотрится аутентично), что вылилось в утверждение что старые игры, типа Another World были труп, а новые — **не совсем**.

Отдельные участники вспоминают, что во время поездки одного из отечественных хоровых коллективов по США многими из хористов была куплена Sega Genesis и соответствующие картриджи. В отличие от Mortal Kombat и Jurassic Park, которые создавали лишь локальные тусовки в гостиничных номерах, из разряда «теперь моя очередь блджад!», запуск Out of This World приводил к скоплению в одной

комнатушке 15+ школьников, с выпученными глазами и бьющимися сердцами наблюдавших за приключениями векторного нерда. Пути решения проблем вырабатывались мозговым штурмом, а винrarные скриптовые сцены вызывали всенародное ликование, прерывающееся лишь приходом художественного руководителя (ввиду оснащённости последнего **пиздюлями**, школота засовывала себя под кровать, за занавески, в ванну и только что не в кинескоп).

Продолжения

- Той же конторой Delphine был позже выпущен похожий продукт «Flashback». Графики было богаче, геймплея дольше, возможностей гуще, но сюжет был уже совсем не про то.
- Еще можно выделить недавнюю (2006 года) перерисовку Another World с названием «Коллекторз Эдишн». Это абсолютно тот же Анозер Ворлд, только с отрисовкой графики на современном уровне добавлением утлого фотошопа на пейзажи задников, ну и парочкой мелких упрощений, никак не влияющих. Вернее, это не совсем упрощения — просто AW была одним из самых первых мультиплатформеров и не выходила разве что на тостерах и холодильниках. Различные порты зачастую отличались друг от друга наличием или отсутствием отдельных сцен и сложностью игрового процесса, поэтому, когда Шаи запилывал коллекционное издание с максимально полным сторилайном, ему пришлось делать компиляцию из целой кучи разных версий, и это местами заметно. По качеству — многим не нравится, рекомендуют поиграть в 3DO версию 95-го года выпуска, дескать, в ней задники и музыка гораздо лучше ремейка. Впрочем, если у вас нет 3DO, Collector's Edition тоже сойдёт юзайте эмулятор.
- Также не стоит забывать и о официальном продолжении (1994 год) Another World под названием Heart of the Alien. Повествовала она уже не о рыжеволосом нерде, который был на «вторых ролях», а о его друге-инопланетяне и о его душещипательной истории и приключениях. Как несложно догадаться, судя по известности этого сиквела, игра оказалась сущим фэйлом — благо была выпущена эксклюзивно для консоли Sega CD. Шаи в ее разработке участие принимал, но довольно условно: написал на половине тетрадного листочка предварительный набросок сюжета и ушёл работать над Heart of Darkness. А уже из этого листочка и раздули всё остальное. Кстати, самому Шаи игра, с оговорками, понравилась, хотя он и говорил, что сам бы он всё сделал совсем по другому и вообще против сиквелов. Сама игра отличалась очень небольшой продолжительностью и высокой сложностью — с другой стороны, и оригинал, до сих пор считается одной из самых сложных игр всех времён и народов. Что характерно, сложность заключалась не в задрачивании клавиатуры до выпадения клавиш, а в необходимости быстро и чётко соображать — до того разнообразным и интересным был игровой процесс..
- Под Рождество 1997 года, суровые венгры из компании Invictus выпустили амижный платформер onEscapere. Платформер сей представляет собой попытку сделать «свою Another World», но быстрее, выше, сильнее, с блекджеком, шляхами и игровой механикой из Flashback. Несмотря на невнятное начало, получилось на удивление годно. В 2004 году, был выпущен бесплатный Win-порт данной игры, который можно невозбранно [скачать со странички](#).
- А ещё, в 1998 году, Эрик Шайи выпустил (в составе уже совсем другой компании) платформер Heart of Darkness.
- Летом 2011 у создателя вышла очередная игра под названием From Dust, которая, **ВНЕЗАПНО**, вообще не платформер, а вполне хорошая и годная головоломка с **терраморфингом** и **туземцами**.



Панорама местной нерезиновки с утым фотошопом на заднике.

- В 2011 также вышла версия для iPad.
- В 2012 под Android.
- В 2012 году была запущена утка о полной коллекции Иного Мира, который включал бы в себя все существующие порты, арты, и одну из 5 китайских игрушек.
- В 2013 году было выпущено 20th Anniversary Edition для ПК и Маков, а в 2014 были выпущены порты для PS3, PS4, PS Vita, 3DS, WiiU, Xbox One и Linux^[1].

Ссылки

- [Видео прохождения AW на Амиге.](#)
- Прохождение AW на PC [часть 1](#) и [часть 2](#), родной звук.
- Как создавалась игра — [оф.сайт](#)
- [FlashBack Game Demo](#)
- [Heart of the Alien](#) в Педивикии
- [Обратная разработка игры](#)

Примечания

- ↑ <http://www.linuxgames.com/archives/19413>



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:Another World](#)