

# Ice-Pick Lodge — Lurkmore

I see what you did there.



Информация в данной статье приведена по состоянию на **2016 год**. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только [слоупоков](#).



В эту статью нужно добавить как можно больше информации об **откладывании срока релиза несколько лет**, новом издателе **tinyBuild**, процессе пиара (которого не было) и выхода игры, а также **фейлах с релизными билдами** и (судя по всему) **потерянных деньгах бэкеров**. И о горстке разочарованных, обиженных из них, да.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.

**Ice-Pick Lodge** ([трансл. Айспик лодж](#), [рус. Ледорубы](#)) — отечественная студия-разработчик компьютерных игр. Отличается от прочих рашкинских трешеклепателей тем, что вполне успешно делает видеоигры в [инди-формате](#), и более того, простой пипл тоже хаваает. На данный момент выпущено четыре игры, но уровень концентрации в оных отборнейшего [кокаинума](#) просто не позволяет оставить предмет статьи без внимания.



Лого

## История

В далеком 2002 году, на заре игропрома, простой русский гуманитарий по имени Николай Дыбовский, со своими взглядами на будущее промышленности, взял кредит на несколько тысяч долларов с целью запилить собственную [уютненькую](#) студию, где все, от кодеров до художников, могли бы работать над одним общим произведением искусства без заморочек с ориентировкой на целевую аудиторию. Недвусмысленно об этом говорит то, что сам Дыбовский называет свой коллектив «художественным объединением», а участников — «поэтами и художниками от игростроения», что символизирует [похуизм](#) в отношении направленности на коммерческую успешность. Необычное поведение для русского предпринимателя, не правда ли?



Б-г

Ранее Николай обращался с диздоком в «Буку», но [по понятным причинам](#) был послан на хутор бабочек ловить. Позже сей документ был переработан в манифест с немудреным названием «[Глубокая игра](#)», который содержал основные тезисы новой команды<sup>[1]</sup>. Поиски нужных людей заняли более трех месяцев, во время которых Дыбовскому посчастливилось познакомиться с неким Айратом Закировым, который привел с собой блатных, но от того не менее талантливых работничков. Первый креатифф вышел через три года.



**Achtung!** Для желающих услышать *правду, только правду и ничего кроме правды™*, предлагается [прослушать интервью](#), где трщ. Дыбовский рассказывает собственным ртом, *как он дошёл до жизни такой* ©.

## Игры

Основной постулат ледорубов — «каждый дронит как хочет». Только относится это не к разработке, а к взаимодействию человека с игрой. Проще говоря, обсуждать игры ледорубов это все равно что анализировать приснопамятный «Черный квадрат» [Малевича](#). Один скажет, что он символизирует думу автора о природе [гравитационного коллапса сверхмассивных объектов](#) и его влияния на энтропию вселенной, а другой — что это пятно несвежего говна бездарного рисователя руками за [ЖРАТ](#). При этом ни первую, ни вторую точку зрения оспорить толком нельзя. По такому же принципу строятся произведения Ice-Pick Lodge — игре на тебя насрать, живи как хочешь.

Вы скажете: «Свобода действий? Да я, блять, и в [крузисе](#) могу решать, с какой стороны обойти дерево. А чем можете похвастаться вы?» А тем, что простых и понятных даже дауну указаний, по типу «пойди туда, убей того и увидишь катсцену», тут нет. Единственное, что для вас заготовили разработчики в плане

конкретики — основная цель игры, для того чтобы вы тупо поняли, что нужно делать для продвижения вперед. Остальное, как то куда идти, делать квест или нет, терпеть эту вакханалию или подрочить на [Новодворскую](#), все это игрок для себя решает сам.

Вы спросите: «Так какой же смысл браться за подобное занятие?» И вопрос этот вполне объективен — порог вхождения в игры айспика высок, а сюжет и образный ряд заставляют ахуевать от неясности даже самого упоротого [гуманитария](#), для которого поиск глубинного смысла — профессия. Что же не позволяет игроку оторваться от экрана и заставляет продолжать поражаться каждому пикселю, ведь зная, что студия родом из [этой страны](#), можно было бы сразу списать очередной высер на треш и не париться? Попробуем разобрать это на каждой игре отдельно. Итак...

## Мор. Утопия

Первая ласточка, увидевшая свет в 2005 году, которой ледорубы [феерично расставили точки](#) над всей своей продукцией, выиграв на КРИ награду «Самый нестандартный проект 2005». С технической стороны игра является аццкой смесью [RPG](#), [адвенчуры](#) и [шутера от первого лица](#). А вообще — типичный текстовый квест<sup>[2]</sup>, разбавленный беготней от одного одинакового домика к другому с параллельным тыканьем скальпелем в сторону неписей-клонов.

Айспикам удалось родить на свет нечто среднее между в КРАЙНЕЙ степени [индийной](#) игрой и графической новеллой. И даже преодолев порог вхождения (то есть покурив прохождение на форумах), вы все равно не сможете толком понять, что здесь, мать его, происходит. Сюжет вкратце: есть [два стула](#) некий городок в степи, оторванный от цивилизации и времени<sup>[3]</sup>. Внезапно начинается эпидемия песочной язвы — похоже на смесь чумы, сибирской язвы, бруцеллёза и геморрагической лихорадки, но с [пафосным](#) названием. Три главных героя, за каждого из которых имеется отдельное прохождение, стремятся решительно навести справедливость. Постепенно сюжет развивается, нагоняя на игрока атмосферу безысходности и заставляя биться в приступках экзистенциализма и попытках [понять](#), что же всё-таки творится.



Корован в Море

Но все было бы так легко, если бы не было так сложно. После проведенных в Море двух игровых дней, перед игроком открываются два пути: гневно [снести](#) этот кусок кода, купить банку [Балтики 7](#) и довить в баттле, или же продолжить страдать [энанизмом](#) в мире, внятного объяснения происходящих событий в котором не могут дать даже сами разработчики. За спойлерами и прочими пирожками — в интернет.

Осенью 2015 года порадовали выходом игры в Steam и GOG (до этого в 2013 году также в GOG выходил и оригинал, добавленный в переиздание как подарок) причём с [кучей плюшек](#), [вроде ачивок](#), [слегка подтянутых текстур](#) и [прочего](#). Забугорных геймеров порадовали в кои-то веки адекватным переводом, родных — неожиданно демократичной ценой (немцев огорчили отсутствием перевода, который был кошерен и существовал ещё в оригинале). А ведь впереди и [нелюбимое переиздание ремэйк](#), который «не ремэйк, а совершенно новая игра», где наконец должна быть поправлена ужасная технологическая сторона игры.

По мотивам игры были сделаны настольная игра, идея, механики и правила которой делались другой студией, а также (не)ремейк, который вместе с историей разработки заслуживает отдельного подраздела в статье.

## Тургор

Основная статья: [Тургор](#)



Брат Броненосец. Еще раз, где вы травку покупаете?

Думали, глубже копать уже некуда? [Авотхуй](#). Недолго покумекав, ледорубы решили взять курс туда, куда боялись ступить даже самые рискованные игроделы — они заменили текстовое общение игры с игроком на нетекстовое (визуальный ряд, музыка, полного отсутствия текста всё же нет). Через два года [колдунства](#), Тургор впервые увидел свет, тут же получив ещё одну награду самого нестандартного проекта.

Абсолютно вся игра опирается на абстракции и метафоры, полностью почувствовать и хоть сколько-нибудь понять её не представляется возможным никому. Вообще. Ну разве что шизофреникам. С технической стороны, сей плод фантазии и рук [сумрачного философского гения](#) является [эротическим квестом](#), лол. Со стороны эстетической — настоящим произведением искусства, эдакой эволюцией живописи, когда последняя обретает интерактивность и превращается из мира на полотне в нечто большее. Не вдаваясь в подробности, игра представляет из себя чистейший

[СПГС](#) в вакууме. Ее можно анализировать бесконечно, но так и не прийти к ответу на поставленные вопросы. В этом вся ее суть и прелесть.

Единственное, в чем можно упрекнуть игру — это в системе защиты. Не удовлетворившись **старфорсом**, а также вялыми продажами Мора, ледорубы изобрели совершенно антиинтуитивную систему защиты, которая на первых порах вообще не вскрывалась, да и на последующих происходило это с помощью лома и какой-то матери. На самом же деле, виноват в то время был их новый издатель в лице б-гомерзкого Нового диска, так как именно эта шарашкина контора так сильно любила эту б-гомерзкую систему защиты.

Радует, что переиздание («Голос цвета») вышло на [gog.com](http://gog.com), как это у них принято, без **DRM**. Будет ли там выпущено оригинальное издание — неизвестно.

## Эврика!

Ледорубы тоже люди, и ничто человеческое им не чуждо, в том числе и перегрев мозга от глубинного смысла, пускай и слабее. Чтобы отдохнуть от собственной фантазии и не заклеить себя ширяющимися **ЛСД** последователями **Сальвадора Дали**, в апреле 2011 года была выпущена «Эврика!», продающаяся на западе через **Steam** и переведенная как «**Cargo! The Quest for Gravity**», что малость не символизирует (**кто ищет, тот всё-таки найдёт**).

Градус упоротости был снижен в разы, но осадочек остался. Игра вышла красочной аркадой: с Земли пропала гравитация, которую надо (зачем?) вернуть обратно, используя самодельные средства передвижения, запилить которые можно в специальном редакторе (**ничего не напоминает?**). Хотя, конечно, все гораздо сложнее — вас не должно это волновать. Больше по ней сказать особо и нечего.



И это они еще расслабились

Если сравнить Эврику с предыдущими творениями, то здесь можно смело сказать, что игра создавалась для загребания бабла: вяло проработанный сюжет, никак не сравнимый с тем же Мором, отсутствие фирменных аллегорий и, конечно же, продажа через копирастический **Steam**. Нет, играть-то в нее можно, и даже можно получить от игры удовольствие — вот только если вы являетесь die-hard фанатом предыдущих творений, игра может вас разочаровать.

А дело в том, что инициатором проекта был разработчик движка, а не (как это обычно происходит) Дыбовский. Он пришёл к главе студии с только что сварганенным конструктором безумных машин и предложил сделать на его основе игру. Как мы можем видеть, проекту был дан зелёный свет.

## Тук-тук-тук

В конце ноября 2011 года студия Ice-Pick Lodge запустила легенду, якобы она получила от **незнакомца** анонимное сообщение по электронной почте. В истории рассказывалось, что внутри письма находились 19 файлов в архиве под названием «lestplay». Файлы (фрагменты текста, аудио и видеозаписей), а также стиль и формулировка самого сообщения оказались весьма волнующими.

Существует деревянный дом, стоящий в гуще леса. Там живет один человек.

В последнее время дом посещают необычные гости, которые стучат по окнам и приглашают отшельника принять участие в прятках. Кто знает, какая страшная мысль пришла в голову этим гостям...

Условие победы очень простое — вы должны остаться в живых и сохранить рассудок до восхода солнца.



Сюжет вкратце

В 2013 году игра все-таки увидела свет. Это была простая псевдодвухмерная хоррор-бродилка, в которой предлагалось ходить ночью по дому и включать везде свет, чтобы избежать тварей, которым просто не терпится вылезти из темноты. Творение оказалось атмосферным, но не столь проработанным, как Мор или Тургор, что дает повод подумать о **будущем компании**. Тем не менее, любители Ice-Pick Lodge вполне оценили и так жадно набросились на «Кноск-Кноск», разыскивая тайные намеки в записках и игровом арте, что сам Дыбовский заявил, что **игроки раскрыли больше сюжетных аллегорий и отсылок, чем придумали авторы**. Также игрой заинтересовались **летсплейщики** на фоне популярности видеореакций на хорроры, что не могло не сказаться на популярности игры среди фанатов оных.

Что интересно, вскоре после появления игры фанаты конторы решили сыграть в **американцев** и предлагали постить вконтакте ссылки на торренты, чтобы можно было **стучать и жаловаться**. Пост просуществовал недолго — ведь сами посудите, кому вообще упала игра для столь узкого круга, если бы не пиар ее на торрент-трекерах?

## Ледорубы и Kickstarter

## Первый заход

С Кнок-Кнок студия решила поставить эксперимент — [разместить свою новую игру на Всемирном деньгособирателе](#). Фанаты Мора, понабижавшие на новость «игра от Ice-Pick», встретились лицом к лицу с мультяшной графикой нового проекта и далеким от [чего-бы то ни было вообще](#) сеттингом и несколько приуныли. Но в следующие минуты, посмотрев наполненный до краев [духовностью](#) и [веществами](#) ролик, охуели настолько, что нафинансировали проект на 136% от первоначально заявленного.

Knock-Knock, Ready Or Not, Here I Come  
И как дом не падает?

Но на дополнительные [плюшки](#) все равно не хватило, и на это [были причины](#). Дело в том, что сама кампания Ice-Pick на кикстартере была перманентным генератором лузлов для всех, кто в теме основ краудфандинга. В частности:

- Нет интеграции с [Лицокнигой](#). Подразумевалось, что знание о проводимой акции люди должны черпать из астрала. В итоге и в последние дни полуторамесячной акции приходили товарищи «а только-только об этом узнал!»
- Интервью? Своевременные апдейты? Да кому нужна информация об игре, астрал к вашим услугам! За все время было проведено ровно одно интервью, причем только на русском языке.<sup>[4]</sup>
- И вновь, как ни странно, апдейты. В предпоследние дни перед окончанием акции, когда приходит народ с кнопки «напомнить позже», эти уникамы вывесили на своей странице ссылки на другие, понравившиеся им, кикстартер-проекты.

Как итог, духовность все равно победила, проект успешно профинансирован. Русские — на ржавых корытах.

Также действовал сумрачный [сайт](#) сбора средств на «Тук-тук-тук», грядущие реинкарнации «Мора» и неведомое «Живое Слово». Любой анонимус, желающий увидеть в игре [котиков](#), [ББПЕ](#) или переночевать в [лесу](#), мог туда [дать](#). ЧСХ, несмотря на возможность указывать свои собственные имя-фамилию, солидное место среди всех пожертвовавших занимает [Анонимус](#).

## Второй заход

Генерация лузлов продолжается! Благодарные фанаты маленько скинулись ледорубам на ремэйк-не-ремэйк «Мора» с Многогранником и Марией Каиной. В результате в копилку господина Дыбовского [упало каких-то жалких треть миллиона баксов](#) (и это ещё не считая средств с отдельного портала для пожертвований). На данный момент, в качестве бонуса и для продвижения проекта (как же без этого) был выпущен HD ремастер оригинальной игры. Самое время начинать потихоньку откладывать на ремэйк Тургора в CryEngine 7 с motion capture актерами.

## Why so popular?

Вопрос, конечно, интересный. Это при том, что за игрой в тот же Тургор очевидцами были замечены наши любимые [школьники](#), что сильно расходится со стандартным человеческим понятием здравого смысла. Но разгадка есть, хоть и непростая. Кроется она даже не в качестве продукта, а в самих разработчиках и их отношении к плодам своего труда. Почему подавляющее большинство инди-игр столь непопулярны? А потому, что делали их люди, которые прибор класть хотели на удобство интерфейса, геймплей, баланс и иже с ними. Их единственное, но универсальное и безотказно действенное оправдание — «Это для илиты. Вам, быдланам, не понять». В результате, из страха прослыть неразумными и безграмотными графоманами, критикам остается лишь объявить проект тем самым «инди» и смотреть на недоумевающих игроков свысока. Для лучшего понимания того, как это работает, гуглим пьесу Полякова «Козленок в молоке».

Но как бы разработчики ни распинаясь о своей элитности, люди к ним не потянутся. Кому захочется играть в то, что делали не для него, причем прямо об этом заявляя? Но ледорубы — совсем другая история. Дело в том, что они делают игры уже не для выпячивания своей невротъебенной [духовности](#), но всё ещё «для своих». Не «для [илиты](#)», а для тех, кому они придется по душе. Для тех, кто по-своему поймет их. Все их игры это своеобразные шаблоны для раздумий. Каждый проанализирует их так, как пожелает и создаст свою, уникальную точку зрения по поводу всего происходящего. И несмотря на то, что достичь такого сможет, дай бог, если каждый двадцатый.

## Ледорубы и вещества

Эта тема неоднократно поднималась как фанатами, так и вообще всеми, кто был знаком с творчеством сабжа больше двух часов. И нет, дело не в том, что игры айспика полны [НEX](#). Точнее, не только в этом.

[По легенде](#), на момент создания первой игры офис разработчиков располагался в бывшем [морге](#). Что бы там ни кукарекали скептики, такая обстановка сильно влияет на работу, даже если на глаз это не заметно. Но в нашем случае — очень даже заметно. И отражение сей факт нашел не только в дизайне архитектуры и персонажей. В Море много, очень много неиллюзорных [вещств](#). Мало того, что

практически в любом магазине совершенно спокойно можно купить эти ваши морфии и новокаины, так их можно ещё и выменять у детей. Даже у совсем малышей в карманах наверняка завалится лишний мешочек [порошка счастья](#). Возникает закономерный вопрос — мог ли здоровый человек такое создать? Впрочем, в одном из интервью ледорубы признали, что с наркотиками они и правда немного перемудрили. В Тургоре не лучше — если покои сестер и прочие пейзажи ещё можно оклеймить авторским талантом и прочей хуйней, то вот уродство братьев поддается объяснению, разве что с применением теории дающего толчок творчеству [растаманского](#) косяка. Истина же, как всегда, [где-то рядом](#). Алсо, музыкальный композитор разработов Василий Кашников имеет доставляющий псевдоним Mushroomer, что символизирует.

## Ледорубы и комьюнити

Согласно манифесту Дыбовского, *игры — это искусство, а не развлечение*, а каждый игрок по сути является *соавтором игры*, потому что *прохождение глубокой игры — творческий процесс*. Этим соавторством игрок в игры IPL выгодно отличается от простого [потребителя контента](#), о чем ледорубы не устают напоминать в каждом пресс-релизе. Таким образом, словосочетание «игрок-соавтор» приобрело некоторую меметичность в русском комьюнити, из-за чего на имиджбордах в IPL-тредах сидят исключительно соавторы.

## На западе

Таки да, Ice-Pick Lodge — одна из немногих отечественных игростудий, получившая признание в Европе и Америке за старание и творческий подход к своим проектам. Практически все западные [игрожуры](#) оценили Мор и Тургор более чем благожелательно — [пиндосы](#) к СПГС склонны гораздо сильнее (вспомнить, хотябы, историю с [FEMEN](#)’ом). И вин можно было бы без промедления засчитать, если бы не...

Перевод. Как известно, русский суржик за территорией СНГ не слишком популярен. При этом литературным русским, из профессиональных переводчиков, в совершенстве владеют от силы процентов пять, если не меньше. Уже основываясь на этом факте можно сделать вывод о качестве работы буржуйских надмозгов, а ведь Мор, размер текста в котором сопоставим с «Войной и миром» (по словам разработчиков — не меньше), переводили не только на английский, но и на немецкий, итальянский, болгарский и чешский. Так и вышло — все вычурные театральные диалоги, после упорного анального сношения с индусами в качестве активов, превратились в не поддающуюся расшифровке [атмту](#) (однако на немецком языке перевод как текста, так и озвучки вышел очень качественный, судя по отзывам местных игроков).

Параллельно с западным релизом, оные фанаты решительно набижали на ледорубский форум и запустили программу «Pathologic Translation Project».

После выхода Pathologic Classic HD проблема была решена, игра обзавелась нормальным переводом (по крайней мере так утверждают сами ледорубы).

Однако, с остальными переводами всё было очень даже годно. Немецкий анонимус писал в комментариях к своему видео в беседе с русским анонимусом, что [оригинальный Pathologic на немецком языке воспринимался как родной, лоллируя с "пиндосов, которые купили переиздание только ради исправленного перевода на их язык и вайдскрин фикса"](#).

## Примечания

- ↑ Прослушать раскрытие Дыбовским вопроса «зачем ты делаешь игры» и про эволюцию оногo манифеста можно, опять же, в [подкасте «Как делают игры»](#).
- ↑ Изначально игра должна была быть визуальной новеллой, но у товарища Айрата под рукой оказался самодельный 3D-движок, решили делать игру на нём.
- ↑ В буквальном смысле, с одной стороны, нам преподносят винтовку Бердана как вершину местных [нанотехнологий](#), в единичных экземплярах опробованную на последней войне, с другой — радуют элементами современности вроде [огнемёта](#) (первое использование относится к [ПМВ](#)), антибиотиков ([вторая мировая](#)) и тотально электрического освещения на улицах в самом последнем [мухосранске](#) (не на этой планете). А ещё местные милитаристы очень характерные [движения руками](#) делают.
- ↑ К слову, подобным студия грешит и сейчас.

## См. также

- [Тургор](#)
- [Alphyna](#) — какое-то время была среди участников [команды IPL](#)
- [СПГС](#)
- [Вещества](#)
- [Сюрреализм](#)

- [Отечественный производитель](#)

## ССЫЛКИ

- [Сайт студии](#)
- [Старый сайт](#)
  - [Знаменитый манифест и пр. материалы](#)
- [Игры студии в Steam](#)
- [Игры студии на gog.com](#)



### 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