

Second Life — Lurkmore



Я нихуя не понял!

В этой статье слишком много мусора, что затрудняет её понимание. Данный текст необходимо **очистить**, либо вообще снести нахуй



НЕНАВИСТЬ!

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



В эту статью нужно добавить как можно больше субкультур, фуррей, нэко, вампиров, готов, БДСМ, гламурных кис, прона, RL-денег, DoS-атак, чёрного рынка гениталий, драмы, опенсорсных клонов и прочих признаков ФГМ.

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

«Тем, кто ушёл, уже хорошо — сто лет как высохли слёзы, —

А тем, кто остался, давно на всё наплевать...

»

— Андрей Макаревич (не по этому, правда, поводу)

Second Life (англ. **вторая жизнь**, для тех, у кого нет первой или она уже закончилась) — популярный **мозгоразрывающий** тридэ-клиент для общения, **киберсекса** и прочих извращений в том числе над здравым смыслом, в целях маскировки подаваемый своими создателями из Linden Lab под соусом недо-**MMORPG** с самыми настоящими **блэкджеком** и **шлюхами**. Официально это и не игра вовсе, а обычный **3D-чат**, поделенный на квадратные локации, **арендуемые** самими же резидентами у все той же Linden Lab, с довольно неплохой возможностью моделирования ^[1] окружающего мира и встроенным языком программирования. Но на практике же **95%** населения воспринимает это именно как игру, а **5%** — как серьёзный бизнес. В основном именно владельцы этого самого внутриигрового серьёзного бизнеса.

[Man vs. Second Life](#)

Man vs. Second Life. Вводный экскурс.

Изначальные замыслы у создателей были как будто самые благие: создать в интернете **виртуальный мир** для простых смертных-негеймеров, в котором можно чатиться, делать что угодно и изменять по собственному желанию. В общем, этакий многопользовательский **симс** с **педивикийным** лозунгом «сами всё сделают». Однако хотели как лучше, а получилось **как должно было** — хотя свой **профит** линденцы таки имеют, а потому всячески продолжают раскручивать свой **выеер** продукт. При этом **официальный сайт**, расцвеченный завлекающими мультяшными картинками и **недавно** переписанный на **флеше** с целью увеличения концентрации этих самых картинок на квадратный пиксель, беды не предвещает. А вот дальше...

А что на самом деле?

Первое, что охрененно юзерфрендлый клиент (к которому зачем-то прикрутили русский интерфейс, что при чуть более, чем англоязычной ориентации игрового мира выглядит странно) показывает изумлённому взору неопита — ужасная малодетализованная графика уровня какой-нибудь артели энтузиастов «Вася Пупкин и друзья», практически не изменившаяся с момента появления проекта в 2003 году, хотя это считалось анахронизмом даже тогда.

[second life](#)

Агентство DraftFCB/Paris в саморекламе перенесло Second Life в свой офис

Никакого намёка на реалистичность (В стартовых нубских локациях — да, ужас и моральный террор. Но если покопаться в hot places, то можно найти очень интересные местечки, вполне представляющие из себя самостоятельную эстетическую ценность — чего стоят только целый cyber-punk город или

меланхолические снежные равнины с одинокой избушкой) или даже внутреннее единство замысла не найти в этом царстве хаоса и веществ. Персонажи передвигаются с анимациями инвалидов, страдающих частичным параличом конечностей (Фиговая анимация движений персонажа, наряду с ужасающим внешним видом — один из признаков новичка, не знающего, что в начале игры ему вручается лишь полуфабрикат персонажа. Который можно и нужно дорабатывать самостоятельно, формируя свою индивидуальность. В частности, анимации: Animation Override (АО) — покупаются или находятся бесплатные), в окружении невидимых стен под сенью низкополигональных пальм, **ВНЕЗАПНО** возникающих из ниоткуда при приближении. Ибо в отличие от традиционных ММО, где все модели и текстуры занимают гигабайты на жёстком диске в составе клиента, здесь вся графика тянется с сервера по необходимости, что продиктовано самой идеей. В итоге зоны и виртуальные человечки загружаются по частям, являя собой фееричное зрелище. Тем не менее прикручен кэш, который отчасти решает проблему.

Кто-кто в теремочке живёт?

В большинстве своём — исследователи однодневки, воодушевлённые статьями о китайских миллионах, **задроты**, толпы домохозяек, просто одиноких людей (которым в обычной жизни можно же ловить нечего) со всего мира или просто любители гламурно прихорашиваться хотя бы виртуально, тратя сотни линденских баксов на разработанные другими гламурными кисами модельки и характерно раскинув руки в режиме «Edit Appearance».

Большое количество всех этих адептов анонимной сл-ебли, виртуальных отношений и прочих прелестей жизни идеальным альтер-эго в обязательном порядке заводят себе внутриигровые магазины (или видимость деятельности), которые обычно приносят либо копейки, либо вообще ничего не приносят. Цель одна — оправдание проведенного у монитора времени, получение небольшого профита на покупки модных **свистелок, перделок** и возможность заявить всем: «**Вы все пидорасы**, а для меня всё это не более чем заработок». Отсюда возникает видимость повсеместной коммерческой деятельности.



Гламурный SL такой гламурный. Стартовая зона.

Естественно, основная ЦА внутриигрового серьёзного бизнеса — товары для **прона**, включая секс-игрушки, гениталии^[2] и прочие свистелки для облегчения процесса **фापанья/шликанья** на угловатые модельки. Из-за возможности превратиться во что угодно (были бы линденбаксы) — рай для **фурфагов** (от которых там в глазах рябит) и прочей, так сказать, экзотики. Процветает и обычная проституция через вебкамеры (расценки европейские, у вас, анонимусы, столько нет). Алсо, инфа 100% — **Linetrapp** является лютым фанатом SL.

Русскоязычная часть

Более похожа на Дом-3 и наполнена хардкорными **задротами** и различными **эльфами 80-го уровня** более чем полностью. Если в западной части Second Life некоторые пользователи пытаются получить хоть какую-то пользу от пребывания в виртуальном мире, организовывая учебные центры, представительства реальных компаний, проводя тематические лекции и всячески

перфоманизируя на нише виртуальных миров, то на российских симах^[3] фантазия обычно ограничивается проведением **вечеринок** или других мероприятий^[4], на протяжении во время которых толпы этих самых **задротов, школоты** и виртуальных **гламурных кис** включают друг другу высеры **поп-индустрии** через встроенную функцию прослушивания интернет радио. Всё это действо обильно украшается гипертрофированным выбрасыванием в окружающее пространство **псевдографической хуйни**, танцами, обнимашками и другими «**пРеКольНЫМи ШтУчКаМи**» с помощью специальных внутренних приложений, именуемых жестурами (эдакие своеобразные свистелки), которые могут текстом зафлуживать чат, музыкой/вскриками заставлять уши кровоточить, пробуждая **желание**. Есть и годные жестуры, но они зачастую годные только из-за чётко определённой тематики и отсутствия текста (прикреплённая к скину орка из вахи жестура WAAAAAGH, например).

Modnaya Akademiya v 1 1

Типичные тунные пезды виртуальные гламурные кисы в естественной среде обитания.

Острова, ориентированные на русскоязычных резидентов можно пересчитать по пальцам^[5]. Хотя считать нечего, кроме оккупированной группой старожил, состоящей более чем полностью из **евреев, Второй Москвы**^[6], **Виртуального Киева**, ныне покойного и **Олимпийского дворца в Сочи** больше смотреть не на что. Виртуальных борделей в русскоязычном SL тоже нет, как и не было в СССР секса. В последние пару лет появились, но забиты скучными гламурными кисами, которых на любом сайте знакомств вагон и тележка.

Предтечи

А вообще, создатели Second Life нихуя не являются авторами данной идеи. Ещё лет эдак за 6 до SL

существовала (да и сейчас существует) система [Active Worlds](#). От вторोजизни она отличалась:

- Куда более вменяемым интерфейсом. Вместо туевой хучи непонятных кнопок было обычное 3D-управление — иди туда-сюда, или бегай, или (ВНЕЗАПНО) летай. Можно было также проходить сквозь стены без IDCLIP.
- Куда более вменяемым конструктором объектов. В 99% случаев бралась интересная вам чужая стена и тупо копировалась. Полученный клон принадлежал Вам и вы могли строить из него свой домишко. Что, собственно, и делало большинство населения AW — бесконечные улицы заполнены бесконечными домами разной степени уёбищности (иногда, впрочем, были неплохие варианты). Объекты можно было оснащать небольшим количеством свойств — ссылкой на картинку (что доставляло — любую картинку из веба, по стенам висели тыщи рамок с фотками себя и друзей), текстом для надписи, реакцией на приближение персонажа и т. д. В большинстве миров строить можно было только заплатив мзду. Иногда даже разрешалось загрузить свою модельку для конструктора.
- Крайне активным русским комьюнити. Переводился интерфейс браузера, писались мануалы по строительству. Существовало несколько русскоязычных миров (создатели — счастливые обладатели кредиток). Эти миры были наполнены фэгготрией в адрес Пейсателя и его «Лабиринта Отражений» чуть более чем полностью. Неудивительно — по сути, это был тот самый диптаун, только без гипноза.
- Отсутствием поддержки 3D-ускорителей до самых последних версий.

И, что самое главное — AW действительно можно было пользоваться, не сходя при этом с ума (не считая наркотической привязанности к этим мирам). Бродить по созданным тысячами пользователей мирам было весьма интересно, да и трёхмерный чатик был неплох. Впрочем, с приходом этих ваших WOW данная тема заглохла и теперь про неё мало кто помнит. Но вначале была именно она, а не Second Life со свистелками и перделками.

... и прочие родственники

В 2012 г. виртуальных 3D миров разной степени задротности, функциональности, уёбищности и популярности насчитывалось примерно около десятка. Но в этой стране о них известно чуть более, чем ничего, и поэтому ну их... Стоит упомянуть лишь *OpenSimulator* (open-source 3D сервер-симулятор с поддержкой SL-протокола) — тулзу, позволяющую любому школоло невозбранно запилить себе вторोजизнеподобный кусок земли прямо у себя на компе (как вариант — запилить это чудо на VPS или дедике, получив, таким образом, свой собственный, независимый от Linden Lab регион, подключить его к сети (*grid*) таких же уродцев, разрешить доступ всем желающим и устраивать там в тайне от родителей лютый, бешеный треш с оргиями).

Технота

Готовясь к Вторोजизни, необходимо иметь в виду три важных момента:

- Онлайн здесь таки онлайн. Практически всё: цвета, музыки, движения, тексты, голоса — прилетает к резиденту этой страны прямо из-за Атлантического океана, а это, на минуточку, около 8000 км, 12 часов ТУ-шкой или 5 — конкордом.
- Почти весь окружающий мир создается самими резидентами, кривизна рук коих варьируется в невероятных пределах.
- Возможно столь много различных сеттингов, персонажей и активностей, что оптимизировать игрушку под что-то одно или подо всё сразу просто нереально.

Основным средством игры служит вьюер (viewer, смотрелка), невозбранно и бесплатно скачиваемый с сайта сабжа (или у сторонних разработчиков) и устанавливаемый на компьютер в роли «тонкого клиента». Также необходим аккаунт (бесплатного достаточно для всего, кроме покупки земли, на доступ к прону платность не влияет).

SL Viewer

Каноничная смотрелка, рисуемая самими Линденами. Несколько кривовата и косовата, но работает на трех осях и вполне функциональна. Код смотрелки доступен всем желающим, что позволяет желающим при желании запилить свои смотрелки, коих одно время было over 9000.

Greenlife Emerald Viewer / Phoenix Viever

По разным причинам, в первую очередь из-за крайней убогости официального клиента, постепенно создавалось всё больше и больше [альтернативных](#) «вьюверов». Так однажды появился Emerald, который, быстро набирая обороты, обходил остальных конкурентов по количеству [свистелок и перделок](#) значительно облегчающих виртуальное задротство (Включая функции для БДСМ миров и шифрование переписки). А начиная с версии 1.23.4.904 даже получил такую очень важную возможность как просчёт влияния гравитации на сиське, заставляя их колыхаться при движении аватара или во время ебли персонажей, что, кстати, отлично иллюстрирует основные потребности в новых функциях у обитателей второй жизни. Ныне выпилен злобными Линденами и успешно заменён точно таким же Phoenix, в котором чуть больше свистелок и другое оформление.

Firestorm

Начиная с 2013 г. *Phoenix* больше не поддерживается сообществом разработчиков. На смену ему то же самое сообщество запилило *Firestorm*, с плюшками в виде поддержки БДСМ-функций (RLV), прыгающих сисек (physics), хавки (игровой движок Havok) или опенсима (открытый 3D сервер OpenSimulator), мышей (meshes), интерфейсов каноничного *SL Viewer* и *Phoenix*, и прочей неведомой ёбаной хуйни. Собирается под виндуз, макось и линух. На 64-битном линухе работает через 32-битные библиотеки, что лишает юзера некоторых плюшек типа потоковой музыки (голосовой чат, тем не менее, работает). Что характерно, официально присутствует русскоязычная поддержка и некое подобие Russian community. Интерфейс Огненной Бури отнюдь не так уёбищен, как может показаться после прочтения данной статьи (хотя и уступает в навороченности всяким BoB), самодостаточен, кастомизируем и вполне осиливается мозгом средних размеров. В общем, win.

Прочие сторонние (third party) смотрелки медленно, но верно самовыпиливаются. Good night, sweet princes...

Железо

Возможно, это не очевидно, но знай, Анонимус, что игра в SecondLife требует таки затрат! Проще говоря, для SL нужен т. н. геймерский комп (с хорошим процессором) и к нему — жирный безлимитный интернет (каковые в совокупности могут стоить over 9000 руб.). Минимальные и рекомендуемые системные требования все желающие всегда могут увидеть на сайте сабжа. При этом надо учитывать, что соответствуя *минимальным* требованиям — и удовольствие получишь *минимальное*... Посему, Анонимус, когда ты в следующий раз решишь обосрать сабж за убогость — задумайся, может быть, ты просто нищеброд или школота? Однако ты не должен забывать, что и наличие мощного железа не сделает из этой *красочной пустышки* место для интересного времяпрепровождения. Лучше, нахуй, книжку почитай.

Геймплей и Сеттинг

Сферическо-теоретически, они достаточно примитивны. Сеттинг выглядит как кусок желто-зеленой земли, прикрытый сверху голубым небом. Посреди этого находится уёбищная дефолтная аватарка. Геймплей состоит в том, что аватаркой можно ходить в разные стороны, пиздеть в чате, а еще собирать всякие типа строения из типа кубиков и т. д. (то есть заниматься билдингом, в широком смысле), и совершать некоторые другие несложные действия. А разгадка одна: Linden Lab предоставляет своим юзерам лишь *инструмент*, *возможность* придумать себе геймплей, создать под него сеттинг и задрочиваться ими, в одиночку или с друзьями. И надо сказать, юзеры таки себе напридумывали и насоздавали over 9000 всяких сеттингов и геймплеев.

Чтобы избежать разочарований, анальной боли и прочей teh drama, резиденту-нубу надлежит осознать: «Резидентам, да и Второжизни в целом, на тебя, в принципе, похуй. Особенно, если ты — нуб зеленый. В лучшем случае, ты интересен лишь проебизнесменам, и то токмо как потреблять. Развлечений же на свою жопу и прочих сеттингов с геймплеями придется создавать самостоятельно. А не можешь создать сам — найди тех, кто уже чего-то придумал и сотворил, и присоединиться к ним». Кароче, ты понел. C'est la vie^[7]...

Форма правления

Второжизнь является абсолютной монархией феодального типа, успешно маскирующей себя под лютую и бешеную, как кошмар обдолбанного ганджубасом кашалота, анархию.

Первый и текущий монарх — Philip Linden (он же Филя Роздейл, создатель SL). Однажды этот монарх попытался сдать дела приёмнику и уйти на покой, но без него Второжизнь начала скатываться в УГ столь стремительно, что народец вскоре потребовал вернуть монарха взад, угрожая Исходом подданных. И таки своего добился. Монарх придумывает законы и является Верховным Модератором. Дружиной монарха является отряд Линденов, они строят и разрушают, чинят, выпиливают, помогают, ломают, тащат и не пуцают, в общем, занимаются разной фигней. А еще Линдены при встрече дарят маленьких медвежат, если их об этом попросить. Ниже Линденов стоят бароны-землевладельцы, держащие земли напрямую от Линденов, и могущие запиливать на своих землях любые законы, лишь бы они не противоречили законам Линденов. Ниже стоят всяческие йомены, арендующие землю у баронов, а еще ниже — прочий вольный безземельный народец.

Впрочем, надо заметить, что вся эта табля о рангах имеет смысл, скорее, технический, парадоксальным образом не провоцирует синдром вахтера и практически не влияет на ЧСВ резидентов.

Административно-территориальное деление

Мироздание Второжизни представляет собой единое пространство, сеть (*grid*), именуемую *Агни*. Физически оно расположено на туевой хуче серверов, а сервера — на полках трех датацентров САСШ. Наибольшей единицей административно-территориального деления Второжизни является «регион» (*region*). Технически это кусок виртуальной реальности, обслуживаемый одним процессорным ядром, а

визуально — квадрат 256x256 линден-метров. Владелец региона может поделить его на «участки» (*parcels*) разнообразных размеров, с целью последующей сдачи в аренду нищелюдям или прочей подобной хуиты.

Регионы могут быть «государственными», то есть принадлежащими непосредственно Linden Lab (т. н. «Континент» — *Mainland*), и «частными» (т. н. «Частные Острова» — *Privat Islands*), то есть принадлежащими всем прочим (*спойлер*: а в конечном счете — все равно Linden Lab). Владение частным островом, а не регионом мейнленда, приносит некоторые дополнительные плюшки, но и стоит дороже.

По степени секса и насилия регионы делятся на публичные (*general*) — сексу нет!, умеренные (*moderate*) — допускается легкая клубничка, и хардкорные (*adult*) — разрешен прон с извращениями. Чтобы добраться таки до этого прона, резиденту требуется пройти несложную процедуру подтверждения возраста.

Виртуальную землю можно покупать и арендовать. Покупка земли у линденов на Континенте обойдется всего в 200 баксов САСШ в месяц (плюс \$9.95 в месяц же за премиум-аккаунт, минус бонусные квадратные метры). Частный остров стоит аж Тыщщу!!!111 баксов САСШ одновременно, плюс \$300 в месяц за техобслуживание (плюс \$9.95 за премиум-аккаунт, куда ж без него...). Как видишь, анонимус, для хикки-школоты владение виртуальным регионом может выйти весьма накладным. Покупать или арендовать участки выйдет гораздо дешевле. Подробности всяких видов виртуально-земельных держаний и спекуляции ими все желающие могут легко найти в вики сабжа.

А проицательный анонимус уже наверняка догадался, откуда Линден Лаб получает свои сотни нефти.

Economics

Во Второжизни имеется своя (микро)экономика, платежным средством которой является *линден-доллар* (L\$ aka linden, с маленькой буквы). Владелец кредитной карты путем несложных манипуляций с одной может купить (за всамделишное бабло) этих самых линденов себе на аккаунт, а затем тратить их в in-world шопках на кульные авки и шмотки, или в in-world борделях — на блекджек со шлюхами, или на прочую подобную хуиту. Не возбраняется также спонсировать, благотворительствовать и одаривать страждущих безвозмездно. Возможен и обратный процесс — получив себе на аккаунт линденов от других резидентов, путем некоторых манипуляций можно превратить линдены в доллары САСШ и вывести их к себе на кредитную карту. Эти два процесса и являются двигателем как (микро)экономики Второжизни, так и игры в (прое)бизнес.

95% видимого бизнеса (шопы, да) во Второжизни относится к категории *проебизнес*, который в лучшем случае позволяет бизнесмену компенсировать затраты на интернет. Оставшиеся 5% действительно могут приносить реальный доход. Любопытные подсчитали, что за 2009 г. самый шустрый бизнесмен нарубил во Второжизни примерно 1,7 миллионов IRL USD, следующие девять — еще примерно по ляму на рыло, ну и все оставшиеся тоже по мелочи [1]. Это не считая самих Linden Lab, которые и барыжат-то лишь сырой землицей, да премиум-аккаунтами...

Баронесса Anshe Chung

В ноябре 2006 года жительница Китая и еще недавно обычная учительница английского языка Айлин Греф сообщила всему миру, что стала первой, кому удалось заработать в виртуальном мире миллион долларов.

<https://www.youtube.com/watch?v=RedLyae4b2s>
То самое видео

Айлин начала свой творческий путь в Star Wars Galaxies, Asheron's Call и Shadowbane, обустривая там свои виртуальные жилища. Открыв для себя SL в 2004 году, она завела аватар Anshe Chung и занялась разработкой анимационных скриптов, втайне от мужа подрабатывая виртуальной проституткой в клубе Cannabis Cathedral.

Собрав на этом достаточное количество линденов, китайка стала приобретать и отстраивать дешевые участки земли. Часть из них продавала, остальные сдавала в аренду. Бизнес процветал, и к концу 2006 года империя Anshe Chung под названием Dreamland выросла до впечатляющих размеров, а сама хозяйка попала на обложку журнала BusinessWeek. Айлин даже пришлось нанять десяток работников, делающих для нее дизайн, и открыть собственную студию.

Но в то время как для многих «баронесса недвижимости» служит источником вдохновения, у некоторых она вызывает лишь раздражение. В декабре 2006 года, во время проходящего в SL интервью с Anshe Chung, организованного телеканалом CNET, виртуальная студия подверглась атаке гриферов (вандалов). Десятки розовых пенисов, взявшихся из ниоткуда, полетели прямо на героиню эфира, а в конце на всех гостей обрушился снегопад фотографий улыбающейся Айлин Греф, держащей в руках мужское достоинство. Как оказалось позже, теракт провела группа Room 101, которая уже давно забавляется в виртуальных мирах, используя запрещенные скрипты и утилиты.

Настоящий игрушечный банковский кризис

Попервоначалу в экономике Второжизни царил полный *laissez-faire*: невидимой руке рынка было позволено фапать как угодно. И это таки привело к появлению в SL разнообразных залов игровых автоматов, спортивных тотализаторов, казино и прочего гемблинга. А также — игрушечных банков, принимавших от резидентов линдену во вклады и выдававших кредиты^[8]. Какое-то время всем на это было как всегда, и лишь проигравшиеся лудоманы иногда затевали занудные срачи.

Однако население росло, игрушечных казино становилось всё больше, срачи лудоманов раздавались всё чаще и громче. К тому же, IRL законы САЩ в части азартных игр отнюдь не либеральны, и Linden Lab, наконец, прочухали, что за свои игрушечные казино могут отгрести вполне неиллюзорных пиздюлей. Меры были приняты решительные и стремительные, как удар банхаммера: в июле 2007 буквально за один день весь блекджек был выпилен (ни одна шлюха не пострадала). Великий Игровой Экстерминатус (Great Gambling Purge '07) вызвал у владельцев казино потери сотен нефти, лютейший баттхёрт и кирпичный понос. Но Верховному Модератору было как всегда...

Однако выяснилось, что некоторые банки, похоже, были не полными **лохотронами**, а таки вели кой-какую инвестиционную деятельность, вкладывая собранное бабло, в том числе, и в те самые казино, и в спекуляции землей, подешевевшей после Игрового Экстерминатуса. Кроме того, напуганные резиденты устроили несколько флешмобов в формате «bank-run». Конец был немного предсказуем: все игрушечные банки залихорадило, и в августе 2007 Ginko Finance, крупнейший банк SL, прекратил выдавать вклады. Его общий долг оценивали в 200 млн линденов (~\$750 тыс. IRL). Вкладчики устроили срач, владельцы Джинко обещали всё вернуть путем реструктуризации долга в долговые обязательства. Однако увидеть первые в мире настоящие игрушечные облигации не довелось, ибо Linden Lab, узрев столь лютей пиздец, поступила с банками столь же решительно, как и с казино: либо получить банковскую лицензию IRL, либо — на йух. Несмотря на нечеловеческие вопли всех потерявших бабло, игрушечные банки вместе с деньгами растворились во тьме. Верховному Модератору опять было как всегда.

Описанное явление будет справедливо назвать «первым (и пока единственным?) в мире настоящим игрушечным банковским кризисом», ибо оно не просто «лоховод сбежал с кассой», а худо-бедно выполнялись всякие экономические законы. Проницательные же анонимусы-резиденты понимают, что пока школоло фапает на вирт и обсирает качество текстур, создатель Второжизни Филиппок Роздейл ловит лулзы, играя своими резидентами в игрушечную экономику стоимостью несколько десятков миллионов IRL долларов. Так-то.

War. War never changes.

Так как в SL при наличии прямых рук, времени и L\$ можно клеить не только танчики, а вообще почти всё, некоторые люди решили сделать свой контр-страйк, с беготнёй, стрельбой и захватом флагов. Учитывая недостатки SL, получилось **как и должно было**. Особенно высирать тонны кирпичей игровых заставляют лаги, из-за которых часто срутся на тему неумения играть, и срачи с админами боевых симов. Но, из-за возможности допила это теоретически можно привести в играбельный вид, хотя автор пока ещё не видел более-менее стоящего. Однако это не останавливают резидентов тратить бабло и время на очередное оружие и броню, продаваемое добрыми барыгами. Из русских «группировок» были известны такие:

SLAD (*СДШД, Специальная Десантно Штурмовая Дивизия*) — наиболее живучая группировка (более 3-х лет), с хорошим началом, правилами и нехилой **иерархией**. Сравнительно хорошая из русских, но хуже, по сравнению с зарубежными, группировка. Жизнь СЛАДА можно охарактеризовать Змя временными эпохами: Расцвет (когда было всё: Full Region, это не хуй собачий, тут все серьезно, влились в Military Grid — эдакая война в мире СЛ, личный ролеплей по сталкеру), Падение (дедовщина, фурфаги, владелец сима выслал группу нахуй из уютного Full Region, массовое бегство в разные группы, смерть), Некромантия (вялая попытка собраться и сделать всё еще раз, но правильно, кончилось как обычно - сим проебали, народ распустили, группу заморозили). На данный момент шанс восстановить СЛАД равны нулю, тк из старой гвардии никого не осталось, а нового притока нет. Good night, sweet prince.

Свобода, монолит, долг, чистое небо и т. д. — обычный закос под **сталкеровские** группировки, созданные под крылом СЛАДА. Изначально группы ничем не отличались, они сидели на сима, устраивали бои, но вскоре развитие групп начало различаться. В Свободу стали вступать битарды, тролли и уроды разных мастей, тогда как в Долг вступали фурфаги. Между группами начались срачи, в результате которой Долг съебал с сима СЛАДА, запилив свою базу (к слову долго там не продержались, посрались внутри группы и закрылись) а Свободу выкинули на мороз за свои выходки. Последняя группа держалась, нападали на другие симы, военные и не только, за счет общей идеи (Свободу всем даром, еба!) и полной анархии смогли просуществовать еще долгое время. Свобода отличалась гестурой «СВОБОДУ ВСЕМ ДАРОМ!!!», выкрикиваемой когда надо и не надо, за что далее получили продолжение «раком за амбаром». Пройдя некоторое время, интерес пропал и все мелкие группы канули в бытие.

Delta — попытка запилить свое подобие слада с йиффом и фурфагами. Группа запилит один фурфаг, которому припекло зад от офицеров СЛАДА. Изначально группа была сильна, имела свои правила и даже оружие и форму, но вскоре распадалась из-за того, что глава группы свалил в армию, а мотивы, как и цели, не имелось. Владели базой на сима Monsalvat, где русские любили устраивать БДСМные оргии, что

как бы намекает на то, чем занимались солдаты на самом деле.

SoD (*Soldiers of Darkness, Солдаты Тьмы*) — изначально фейл, но постепенно переходящий в вин очередная русская группа. Группу создал выходец из СЛАДа, для того что бы вместе ходить на другие симы и воевать. Группу приютила одна нидерландка. В отличии от предыдущих группировок, главой группы является иностранка, и поставляют оружие и технику те же пиндосы. Скатилась в УГ так же как и СЛАД и развалилась, способствовал тому прием гламурных девиц из клубов, альфансов, фурфагов и мультководов. После развала доставлял лулзы олдфагам, потому что выходцы этой дерьмогруппы гордились тем что служили там, аки вдвшники.

GF (*Galactic Federation, галактическая Федерация*) — [2] Довольно большая, но пассивная ролевая-боевая группа на тему космических баталий. Ролевая составляющая группы составляет собой большей частью странную дикую смесь Звёздного десанта, SW и странных перкуссионных элементов из множества других фильмов и игр. Отличительной чертой этих товарищей являлись белые скафандры, которые своим видом несколько смахивают на броню клоунов из Star Wars. Флаг группы более чем походит на еврейский. Вся власть в группе принадлежала совету, который частично состоит из бывших членов [сталкеровских](#) группировок. Была знаменита тем, что строила за еду космические станции для клубов, дискатек и арен и ВНЕЗАПНО их же и сносили, оставляя заказчиков срать кирпичами, за что получили негативное мнение в русском сообществе. Ныне утухла, тк главный канцлер съебал из СЛ.

HA (*Holy Alliance, Священный Альянс*) — Весьма малочисленная группа странных кровожадных фанатиков, посвятивших свою вторую жизнь «освобождению» русского сегмента SL от «буржуев» (коиими они считают админов, посредников между непосредственными владельцами симов и их жителями) и Федерации, которой они систематически всех пугают. Выделялись они среди других боевых групп невысказанно кровожадными ролевыми играми с элементами BDSM, жертвоприношений и тотального «пирамидного» подчинения. Время от времени устраивали раздражающие акции, атакуя русские и иностранные симы приземляющимися космическими кораблями напичканными всяческими монстрами и [мордопрыгами](#). Сгинули в бытие, когда ГФ перестали реагировать на действия HA.

На 2015 год боевая активность среди русских нулевая. 3,5 фурфрага гоняют лысого в иностранных группах, периодически устраивая срачи какая их группа крутая, но кроме слов и грифинга ничего не происходит.

Аватара

«**Аватара** — преобразование божества в различные формы земного бытия для искупления последнего. »

— *Энциклопедический словарь.*

«

Палка, палка, огуречик — вот и вышел человечек,
Вот и вышел, вот и вышел человечек.
А теперь добавим ножек — получился осьминожек,
Получился, получился осьминожек.

»

— *Песенка осьминожков.*

«Onions have layers. Ogres have layers. Do you understand me?! They both have layers! »

— *Shrek.*

Каждый новорожденный резидент получает от Linden Lab дефолтную аватару (точнее, аж 6 их — 3 варианта мальчиков и 3 — девочек), состоящую из тела, небольшого набора одежды и базовой анимации. Описать эту аватару можно как «люто-вырвиглазный ужоснахпиздец». Или «Жить-то можно, но нужно ли...?» К счастью, ничто (теоретически) не препятствует привести себя в пристойный вид и стать почти кем (или чем) угодно: одноногим Дж. Сильвером, пингвином, деФФаЧкой, чайником, ктулхой, вихрем плазмы, Шивой Натараджей, пелоткой с ушами, и т.д. и т. п. Потому что у аватар есть слои!

На самом деле, единственной общей и неизменной частью аватары является скелет (анимационный), всё же остальное — более или менее настраиваемо и/или заменяемо. На скелет натягиваются один на другой «слои», образующие форму тела, кожу, одежду исподнюю, нижнюю, верхнюю и т. д. Изменяя, настраивая

и комбинируя эти «слои» очумелыми ручками, можно добиться поразительных результатов! Плюс аттачи, то есть возможность прихуячивать на себя всякие хуйни в дополнение к «слоям». Плюс анимация, тоже настраиваемая и заменяемая. Да много там всего! Практическая же проблема в том, что для создания с нуля хорошей, годной аватары потребуется over 9000 прокачанных скиллов (настоящих, типа 3D-моделинга и скриптокодинга), а услуги профессионалов-аватаростроителей по созданию уникальной кастомной аватары могут легко выйти в несколько сотен, а то и тыщ!!! IRL баксов. Так то... Обычные резиденты либо покупают сделанные умельцами готовые аватарные наборы, либо сами собирают себе аватару по частям, рыская по шопам и развалам халявы в поисках приличных тел, штанов, волос, ботинок, походки, пелотки и пр. Кстати, не возбраняется иметь хоть 100500 аватар и менять их когда угодно.

А еще там есть сиськи!!!!!!1111

Раскрытие темы сисек

А суть сисек SL в том, что они ПРЫГАЮТ!!!!!!11111, то есть совершают возвратно-поступательные движения при ходьбе, гребле, ебле и многих прочих действиях^[9]. Эта фишка называется «физика» (*avatar physics*), и была она зело желанна всем мальчикам и девочкам. Правда, когда появился работающий прототип, феминистки устроили небольшой срач, объявив прыгание атавизмом мужского шовинизма и потребовав кнопку, коей можно было бы отключать прыгание. Разрабы пошли еще дальше, и снабдили сиськи кучей настраиваемых параметров (амплитуды движения аж в двух плоскостях, скорость затухания колебаний, коэффициент гравитационного воздействия и пр.) Ныне грамотно настроить сиськи — это вам не эльфа до 80-го уровня задрочить! Для криворуких же существуют платные и бесплатные пресеты. Даже женская часть коллектива разработчиков православной смотрелки *Phoenix/Firestorm* безДвозДмезДно выложила пресеты всех своих сисек в пользование всем желающим.

Не обошлось и без ложки говна... Выяснилось, что многообещавшая технология няшного полигонального меша никак не хочет скрещиваться с прыгающими сиськами (из-за чего, естественно, много теряет в няшности). Но над этим вопросом уже работают.

Профиль, Когорта Легиона

Профиль (профайл, *profile*) аватары есть нечто среднее между паспортом и страничкой вконтактика. Кроме имени, даты рождения и семейного положения там можно наклеить всякие няшные фотки, отметить галочками интересы и написать немнога (или многа) букафф о себе, любимом, и своем отношении к окружающим. Профайлы задротов-ролеплееров могут считаться (мало)художественными произведениями, описывающими игрового персонажа аж до седьмого колена. Отдельное место отведено для сведений IRL и что характерно, довольно таки нередко его заполняют, причем иногда, как ни странно, правдиво. Впрочем, можно и не заполнять.

Вместе с тем, стадо резидентов Второжизни может считаться когортой [Легиона Анонимуса](#), по крайней мере, в том смысле, что, не хакнув базу Linden Lab, достоверно определить ху из ху IRL — достаточно затруднительно (концепция же *pseudonimity*, предложенная Филей Роздейлом, для обычного луркоёба [сложновата](#)). Сама Linden Lab стоит на страже интересов Анонимуса, и деанонимизация без согласия деанонимизированного может подвести деанонимизирующего под банхаммер.

Ради лулза тут можно вспомнить срач 2010 г. о т. н. *RedZone*: тулзе, составлявшей базу айпишников, привязанных к данным аватар, действующих с этих айпишников. Неизвестно, для чего она задумывалось, но с ее помощью умельцы быстро научились с большой вероятностью вычислять альтов, то есть аватар с разными именами (и пр. данными), действующих с разных аккаунтов, но управляемых, по всей видимости, одним человеком. Осознав, что отныне предаваться одним альтом анальной зоофилии, а другим альтом изображать невинность будет несколько затруднительно, резиденты высрали тонну кирпичей, в результате чего тулза была выпилена из Второжизни, а ее создатель zFire Hue получил банхаммером по заднице (и еще 4 месяца тюрьги IRL за другие проделки). О как! Однако, анонимус, не слишком расслабляйся, ибо у тебя за спиной еще много желающих доставить тебе анальных страданий just for lulz. Так-то...

Тысячи их!

Наиболее распространённые виды людей, которые становятся чуть ли не символом SL:

Блестяшки — К ним относятся типичные гламурные кисо, иногда тп, но чаще всего VIP-ы, среди которых встречаются и парни. Отличаются тем, что зачастую напяливают ювелирные украшения не с свечением, а с б-гомерским «блеском», вырвиглазным партиклом.

Фурри — их **ОЧЕНЬ** дохуя, разных на вид, **вкус** и **цвет**, встречаются и адекватные, только потому что мохнатые и чешуйчатые аватары **заполонили весь SL**, не будучи уже даже экзотикой.

Охреневший Нуб (*horny noob*) — новичок возрастом без году неделя, прикрепивший к дефолтной аве халявный МПХ в воинственном состоянии, и мечущийся с ним наперевес (т. н. sock-running, sock-walking), рассылая IM каждой встречной даме: *Hi! Do you want fuck?* Водится в модерат- и адульт-секторах. У более вменяемых резидентов вызывает лишь легкое чувство грусти, тоски и уныния. Естественно, кому же

хочется тратить свою вторую жизнь наблюдая тех же малолетних долбоёбов, что и в первой... Вменяемые резиденты стремятся как можно быстрее убраться подальше от сабжа, или заигнорить его, а несчастный сабж возвращается обратно в RL не трахнувшись и обсирая SL как УГ. Именно сабж (и подобные ему) и есть причина настороженного отношения опытных резидентов к новичкам. Что характерно, в женском облики сабж встречается значительно реже.

Гор, Гореанец (*Gor, Gorean*) — если ты, анонимус-резидент, вдруг встретишь качка, наряженного в типично средневековый прикид (помеси викинга с древне-греком), вооруженного луком (щитом, мечом, копьем, дубьем, хуем), сопровождаемого человеческой самкой в полупрозрачной накидке — знай, это не эльф, не ахтунг и не космодесантнег, а правозерный гореанец со своей любимой рабыней. Соответственно, самка в костюме как у исполнительниц танца живота в отелях этой вашей Хургадени — верная рабыня-гореанка (вариант: свободная подруга-гореанка). Во Второжизни ныне тысячи их, гореанцев и гореанок!

Аспадин — существо мужеска полу, одетое в чОрный (волшебный?) плащ, чОрную (волшебную?) шляпу, такие же штаны, ботинки, кнут (опционально) или меч (опционально) и т. д. Термин пошёл с БДСМ-форумов, где обозначает начинающего актива, а точнее — школоту, ищущую там бесплатно поibaцца вот таким нехитрым способом. Результат немного предсказуем... Во Второжизни аспадин не обязательно бдсмщик, он вполне может быть готом, стимпанком, друидом 80-го уровня и пр. Смысл в том, что его облик должен как бы символизировать альтернативную одаренность, аццкий сотонизм и лютые анальные кары.

Альтернативное мнение

О Second Life невозможно сложить какого-то единого мнения. Даже у одного анонимуса это мнение видоизменялось постоянно на протяжении овер 3-х лет «второй жизни». И до сих пор мнение окончательно не сформировано. Да, конечно, у малолетнего задрота, рыскающего в поисках очередной говноММОППГ, СЛ вызывает неиллюзорный разрыв шаблона. В первую очередь тем, что это не игра. Главный и вечный вопрос «Как тут играть?!?» остается без ответа и школоло сваливает, обсирая СЛ везде, где может. Впрочем туда школию и дорога.

Second Life, БЛДЖАД, не игра. Данное заявление не пафос, а констатация факта. Здесь нет сюжета, нет проработанного мира, нет игрового процесса. Что же взамен? А взамен, мой дорогой анонимус-резидент, ты получаешь возможность общения, потребления и творчества. И если первое не требует особых усилий, талантов и вложений, второе требует только денег, то с творчеством ВНЕЗАПНО оказывается не все так просто. Оказывается для того, чтобы создавать что-то надо иметь голову и руки, причем первая должна быть не пустой, а вторые — прямыми.

Существует несколько элементов, которые можно невозбранно создавать и привносить в мир «второй жизни».

- Самое простое — **моделирование с помощью примов** (элементарных 3Д-объектов). Не требует капиталовложений (за исключением текстурирования, но об этом отдельно) внешних программ, но очень желательно наличие воображения в целом и пространственного воображения в частности.
- Level-up примового моделирования — **создание скульптов**. Скульпт — специальный прим мира СЛ, форма которого задается особой текстурой. Чтобы создать скульпт, таки нужны навыки настоящего 3Д-моделирования и использование полноценного 3Д-редактора. После создания, к примеру модельки МПХ в 3Д-Максе, Майе, Блендере, (далее список гуглится) и шаманства по экспорту требуемой текстурки в вид, «съедобный» для СЛ, мы получаем возможность лицезреть этот самый МПХ во всей своей убищной красе в самом мире. (Затраты 10 линденбаксов на upload скульптовой текстуры и еще столько же на текстуру, раскрашивающую МПХ в приятные глазу цвета).
- Найсвежайший апгрейд в мире СЛ — возможность заливать православные mesh 3Д-объекты, лютый локальный вин над б-мерзкими скульптами. Ибо выглядит няшнее на порядок, могут быть привязаны к «кукле» и пр. Правда, невозбранно заливать меши могут сейчас столько владельцы платного аккаунта. И стандартными 10 линденбаксами тут не отделаешься (для каждого меша стоимость залива считается отдельно). Но оно того стоит. Есть еще много плюсов, но они локальны и широкой аудитории не столь интересны.
- **Текстуры**. Собственно, картинки как таковые. Можно невозбранно заливать в СЛ в форматах jpg, png, tiff за символическую плату в 10 линденбаксов. А что на ней будет изображено, афиша Аллы Пугачевой, быдлофотка или фотореалистичный асфальт — на совести заливающего. Чтобы сделать что-то стоящее, ВНЕЗАПНО, надо уметь рисовать.

Из собственно рисования текстур состоит создание одежды, кожи для аватарки, татушек и пр.

- **Звуки**. Есть два принципиально различных способа «озвучить» СЛ по своему желанию. Первый заключается в транслировании своих «шумов» посредством интернет-радио. Привязан к местности и используется в основном для создания с своих владениях доставляющего (владельцу) звукового окружения. А также ДиДжеями, которые озвучивают многочисленные дискотеки многочисленных ЖЕ клубов, тусовок и пр. в СЛ. Еще одно применение — озвучка Live концертов. Второй же способ — заливка своего файла с пердежами непосредственно в СЛ, дабы сделать жопу реалистичнее. Спрашивается, почему пердеж, а не, скажем, песенку «Белые Розы»? Да потому что длинна трека файла ограничена 10 секундами. И чтобы залить песенку целиком надо ее нарезать на кусочки по эти самые 10 секунд и заплатить отдельно за заливку каждого 10 линденбаксов. В итоге песенка

получается малость недешевой (трек 3,5 минуты будет стоить 220 L\$, что примерно равно 1\$). Но еще и надо написать скрипт или хотя бы гестуру, которая будет последовательно воспроизводить все кусочки. Да и после этого скорее всего окружающие будут слышать не всю песенку целиком, а последовательность 10 секундных фрагментов с четко различимыми паузами. Да, звук СЛ «кушает» исключительно в формате wma.

- **Анимации.** Особый вид творчества, заключается в создании посредством программы Poser модели кинематики аватарки. В плане софта возможны вариации, но их крайне мало в отличие от 3Д-моделирования. Так уж сложилось, что анимация в СЛ, предоставляемая резиденту по-умолчанию, является вырвиглазным пиздецом и ничего, кроме рвотных позывов не вызывающая (какой там секас, вы о чем? Аватарку с дефолтными анимациями хочется только ВЗЯТЬ И УЕБАТЬ!). Да и может просто захотелось смоделировать позу № 153 из Камасутры. Сам по себе файл анимации (.bhv) представляет из себя обычный текстовый файл в котором прописаны величины поворотов и смещений для каждой части «куклы». Но сделать анимацию приятной глазу, задача совсем нетривиальная. К тому же многие серьезные аниматоры в СЛ используют технологию МОСАР, что среднему Васе Пупкину недоступно.
- **Скрипты.** СЛ имеет встроенный С-подобный язык программирования LSL (Linden Script Language), который позволяет при наличии мозгов и прямых рук как-то оживить и автоматизировать плоды своих трудов. Если вы просто поставите статую в виде МПХ, это будет скучно, если эта статуя будет материть каждого кто по ней кликнет, это уже будет чуток веселее, а если статуя будет материть каждого, обращаясь по имени-фамилии, и на родном языке кликнувшего — это будет зачетно. Впрочем банхаммер в любом случае не за горами. Арбуза не дремлет. Скрипты создаются в виде текстового файла и никаких финансовых вложений не требуют.

Вот собственно и все, чем наполняется мир Second Life. Внимательный анонимус должен был уже сосчитать, что для полноформатного творчества «второй жизни» надо обладать прокачанными скиллами в рисовании, 3Д-моделировании, создании кинематических моделей и программировании. Впрочем в большинстве случаев достаточно 1-2 скиллов, а под полноценный годный проект всегда можно найти соавторов владеющих недостающими умениями. Игра, говорите? Ну-ну.

К тому же Second Life действительно — мир без границ. Единственным барьером является знание языка. Владеющие хотя бы письменным английским получают возможность невозбранно приобщаться к иноземным культурам. Хотя бы просто потрындеть с таким анонимусом-резидентом из забугории, уже интересный опыт. Не говоря уже о том, что СЛ дает шанс на «языковую среду», что весьма способствует усвоению всяких мунспиков.

Однако же надо осознавать, что уровень владения родной речью не только в ру-сообществе печален. И в собеседниках у тебя не граммар-наци окажутся. Что, впрочем, доставляет.

Соответственно, школоло, которое не в состоянии не то что мунспик выучить, а и свой-родной освоить хотя бы на «троечку», оказывается запертым в своем языковом сообществе, которое уныло чуть менее чем полностью (кстати характерно для любой языковой среды в СЛ, по крайней мере по отзывам резидентов. Локальные тусовки нудны у многих).

Так что хочешь разнообразия, анонимус-резидент, бери его. Только хотя бы чуть усилий приложи.

Во что поиграть

Итак, во что же можно поиграть во Второжизни?

- Билдинг (описан выше).
- Нае-/прое- и прочий бизнес.
- Вирт.
- Путешествия.
- Шопоголия, а также квесты за халявой (freebies).
- Участие в комьюнити всех мастей (любители яхт, лошадей, танчиков, языка тагалог и прочей неведомой ёбаной хуйни).
- Фотканье.
- Общение само по себе, в виде посещения клубов, баров, ресторанов и прочих мест, где народ собирается с целью именно попиздеть с кем угодно о чём угодно.
- Участие во всяких мероприятиях (*events*), как-то: концерты и шоу, выставки, флешмобы, групповая ебля, аукционы уцененных секс-рабынь и т. п.
- Косплей и ролеплей всех мастей.

Следует иметь в виду, что для полноценного существования во Второжизни необходимо, анонимус подчеркивает, **необходимо** владеть великобританским мунспиком на достаточно продвинутом уровне! Ибо ЭТО СПАРТАААА!!!!1111

Игра «(Прое)Бизнес или Добыча бабла»

Одним из вариантов проёбывания времени первой жизни во второй является занятие бизнесом или, шире, добычей бабла разными способами.

- **Виртуальное блядство за деньги.** На полном серьезе просить денег за вирт там, где он является одной из основ мироздания — несколько смешно. Но тем не менее, эскорт-службы и камвхоры наличествуют. Итого, надрачиваемся в вирте, покупаем вебкамеру, встаем к шесту, ... — PROFIT!!!!1111
- **Недвижимость.** См. выше историю китайской миллионерши. Покупаем регион, задрачиваем офигительный дизайн, раскручиваем пару-тройку комьюнити, сдаем места под рекламу и шопы, ... — PROFIT!!!!11
- **Торговля.** Проста как палка: арендуем шоп, выставляем товар, ... — PROFIT!!!!111 Торговать можно как товарами собственного изготовления, так и чужими, по партнеркам. В последнее время упростилось - физический магазин стал не нужен а товар можно выкладывать на официальном сайте-магазине.
- **Производство.** Годную и негодную хуиту клепают как хикки-школота на коленке, так и профессионалы с профильным образованием на профессиональном оборудовании стоимостью over 9000 нефти. Надрачиваем все имеющиеся скиллы либо собираем команду годных профессионалов, придумываем очередную неведомую хуйню, воплощаем ее, пеарим, ставим в свой шоп (спускаем в партнерку), ... — PROFIT!!!!111
- **Услуги.** Надрачиваем скиллы билдинга, скажем, ландшафтов, пеаримся среди землевладельцев, получаем заказ на обустройство региона, ... — PROFIT!!!!1111 У гламурных кисо пользуется спросом услуга по изготовлению фоток на авки.
- **Линден-форекс и обмен линденов.** Открываем обменный пункт по купле-продаже линденов, пеарим его, ... — PROFIT!!!!1111 Как вариант: покупаем на бирже LindeX этих самых линденов по 250 шт. на бакс, ждем, продаем по 245 шт. на бакс, повторяем 100500 раз, ... — PROFIT!!!!11
- **Работа по найму.** Нанимаемся блядью в стрипклуб, продавцом в магазин, суппортом к производителю неведомой ёбаной глючной хуйни и т. п., хуячим на работе, ... — PROFIT!!!!!!1111
- **Лекции и обучение.** Придумываем многа букаф на какую-нибудь интересную тему (скажем, «Second Life — полная хуита, ужос и моральный террор», «Основы языка малаялам для чайников», «Как ебать Ежи. Ка», и т. п.), пеарим, выклянчиваем немножко линденов, восходим на кафедру пред толпой малолетних долбоёбов, ... — PROFIT!!!!!!1111 В эту же категорию идет и организация платных песен с плясками, и тому подобных эвентов. Не возбраняется также заниматься развлечением и просвещением всех желающих бездвоздмездно, просто ради Великой Справедливости.

В игре запрещается грабить корованы с целью стырить чужой товар (включая всякие копирайты из первой жизни, да), а также мухлевать, обсчитывать и обвешивать. Провинившихся команда боевых Линденов безжалостно выпиливает банхаммером.

Не возбраняется сочетать отдельные виды бизнеса между собой, более того, многие из них друг друга органично дополняют. В умелых руках играть в бизнес можно долго и счастливо, я вам гарантирую это!

Игра «Путешествия»

Простая, но увлекательная игра. От игрока требуется совершать перемещение из точки А в точку Б. По пути предписывается глазеть на окружающие пейзажи и архитектуры различной степени уёбищности, пиздеть с другими резидентами о чем угодно, принимать участие в научных спорах и групповых ёблях, фоткаться, и вообще заниматься чем желается. Особо продвинутым путешественникам дозволяется вести бложики с высерами о посещенных локациях, с неприменным приложением фоток достопримечательностей оных. Никаких других правил в игре, собственно, и нет.

Технически, путешествовать можно *последовательно, тыком и по каталогу*:

- *Последовательное путешествие* состоит в перемещении тушки непосредственно по поверхности почвы (ну, и воды тоже) путем ходьбы и бега ногами, езды на разнообразных вехиклях (vehicles, самобеглых предметах), а также плавания и полёта. Континент и Зиндра, вследствие БОльшей площади непрерывной суши, лучше подходят для последовательных путешествий, чем острова. Впрочем, разделяющий острова океан можно перелетать, переплывать или переходить по дну, но ничего интересного ни над, ни под невозделанным океаном нет.
- *Путешествие тыком* представляет собой выбор на карте регионов некой точки Б и последующий телепорт в оную. Выбирать точку Б дозволяется любым понравившимся способом. Скажем, разглядев на карте скопление резидентов в каком-либо регионе, имеет смысл телепортнуться туда, чтобы посмотреть, а хули они все там скучковались.
- *Путешествие по каталогу* состоит в чтении раздела «Направления» (Destinations) на сайте сабжа с последующей телепортацией в понравившееся место.

Поскольку во Второжизни существует over 9000 регионов, заниматься путешествиями можно довольно долго.

Игра «Фотачки»

Ввиду того, что во Второжизни развелись тысячи их, любителей говномыльниц и поклонников жанра «Я с котом на фоне Ковра», фотканье мутировало из прибамбаса к другим играм в отдельную, самостоятельную игру.

Технически, фотканье представляет собой изготовление скриншота и сохранение его на диск в виде графического файла. Однако делается это отнюдь не б-гомерзкой кнопкой PrtScr! Например, православный вьюер *Firestorm* содержит настройки для имитации глубины кадра, фокусного расстояния и прочей фотографической хуйты. Кроме того, существует и некоторое количество (платных и бесплатных) вспомогательных фотошнэг.

В общем, имея железо, выдерживающее закручивание графических гаек на ультра-максимум, а также некоторую задроченность в обращении с говномыльницами, чуток знаний по теории фотохудожества, каплю вкуса и Пхотошоп с Гимпом — вполне реально получать достаточно годные снимки Его 3D Коврейшества и окружающего пространства.

В игре не возбраняется вести бложик, участвовать в выставках детского и недетского рисунка, продавать свои поделия за сотни нефти, или просто выклянчивать у восхищенных ценителей линдены на поддержку юного дарования.

Игра «Шопоголение»

Снабженная МПХ личинка человека (каковых среди луркоёбов — каждый первый) вряд ли поймет скрытый смысл игры, состоящей из хождения по шопам, покупки и последующего ношения разных няшных шняжек. Технически, процесс приобретения шняг в шопам прост как лопата, требует лишь наличия линденов на аккаунте, а базовые навыки билдинга зело способствуют приведению купленного в потребный вид. Собственно, и всё... Но на самом деле, «Игра В Куклы» и «Игра В Совершенную Самку» (а это именно они) старше даже ~~окаменелого говна мамонта~~ зиккуратов Ура и Лагаша, упорно задрачиваются миллионами носительниц пелоток на протяжении веков, и своеобразное мироздание Второжизни с настраиваемой аватарой, туевой хучей шопов и разнообразнейшими шняжками лишь выводит эти древние игры на новый, hi-tech-виртуальный уровень. Правила сложны, жестоки и известны всем самкам с рождения, а конечной целью является тотальный моральный экстерминатус всех вандербильдих в регионе. Играть можно вечно. При повышенном задротстве побочным результатом может стать нехилая прокачка скиллов билдинга и др. и открытие, скажем, собственного виртуального модного дома с пошивочной мастерской, или хотя бы бложик на тему «что и где сейчас носят».

Вариантом шопоголения является охота за халявой: выискивать в кучах бесплатного навоза всякие жемчужные зерна (часто вне зависимости от их нужности). Что характерно, жемчужные зерна иногда там таки попадают.

Игра «Ролеплей» (ну, и «Косплей» тож)

Во Второжизни ролеплей именно это и обозначает: выбрать себе роль и плеить её. Ролеплеить можно постоянно, а можно время от времени. Можно в одно рыло, а можно в куче таких же долбоёбов. Можно с еблей, можно с прокачиванием эльфов, можно гонять на танчиках и мочить в сортирах, а можно по латыне наезжать Цицероном на Катилину. Кароче, ты понел. Всяких ролеплеев во Второжизни до хуя и перечислять их все — лишь разводить б-гомерзкую спискоту. Посему, тезисно:

- Чаще всего ролеплей происходит в специально отведенном сиеме, с соответствующими декорациями и прочей байдой. Нередко декорации создаются самими плеерами-энтузиастами, а сием существует на добровольные пожертвования участников и на доходы от внутрисимских шопов.
- Желаящие поплеить обычно могут присоединиться к стае невозбранно и безДвзДмездно.
- У ролеплейной группы обычно есть всякие правила разной степени ебанутости. Группа может на них (да и на теорию ролеплея в целом) фапать аки ЕРЖИ на кашрут, или напротив — забивать МПХ по самую шляпку (нуб выясняет это в процессе игры).
- Считается зело кошерным, если участник одет согласно эпохе: играть древнеримлялина в костюме космодесантнега — б-гопротивно! Уёбищное дифолтное аватаро также не есть гут.
- Теоретическая база ролеплея достаточно развита, и ведет свою историю от настольных RPG. Дабы не выглядеть ебанатом, нубу категорически рекомендуется изыскать где-нибудь во Второжизни справочник по теории ролеплея (их over 9000, платных и бес-) и уяснить из него, чем леп страстный эмотинг и тошнотворен годмоддинг.
- И для слоупков: не во всех ролеплеях непременно требуется ебаться! Более того, существуют абсолютно неебательные ролеплеи! Найдите себе, скажем, «Викторианская Англия», ходите там во фраке, цитируйте Диккенса и пердите фиалками — никто вам и слова не скажет, я вам гарантирую это.

Ради лулза можно вспомнить стадо ролеплееров-вампиров, как-то возжелавших превратить всю Второжизнь в некое подобие [Bloodlines](#). Всё бы ничего, но они настолько **фанатично** форсили эти свои вампирские игрища, что кусались своими вампирскими шнягами даже за пределами вампирских симов. Иногда, укусив нуба, вампир сообщал ему, что если не вылечить сей ядовитый укус, то аккаунт нуба будет забанен, а сам нуб будет подвергнут множественным анальным карам. Естественно, лечение было

платным, и многие нубы были настолько тупы, что платили вампиру линдену за «излечение»^[10]! В конце концов, своими укусами вампиры настолько заебали (фигурально) остальных резидентов, что отныне вампир, вздумавший покусаться за пределами своего вампирского сима, рискует получить серебрянную пулю в лоб, чеснок в глотку и осиновый кол в жопу абузу от резидентов, кик от владельца региона, а то и банхаммер от Линденов.

Внутриигровой сленг

Внутриигровой сленг, применяющийся почти везде:

Резидент — собственно, обитатель мира Second Life. Раньше, генерация имени-фамилии заключалась в создании имени на свое усмотрение и выборе фамилии из случайного списка готовых фамилий. С появлением Display Name (Отображаемого имени), которое может быть вообще каким угодно неизменяемая «фамилия» у любого — Resident.

Аватар (*авка, авик, av*) внешнее представление резидента в мире. То, каким его видят окружающие. Представляет из себя «куклу» заданных параметров (*shape*) с текстурой-кожей, одетую в приобретенные резидентом шмотки (опционально) и с присоединенными объектами (*attachments*).

Аттач (*attachment*) — объект мира, который присоединен непосредственно к аватару (в отличие от выкладывания «на землю», аттачить можно совершенно невозбранно где угодно и что угодно). Существуют разные точки на теле «куклы», к которым можно приаттачивать объекты.

Шейп (*shape*) — форма тела «куклы». Имеет ряд настраиваемых параметров как для всего тела (рост, толщина) так и для отдельных частей (размер сисек, толщина жопы, анимучность глаз... тысячи их). Различаются мужской (*male*) и женский (*female*). Отличие состоит главным образом в настройке тела от шеи до колен, и если женский шейп — это пиздец, то мужской — лютей пиздец. Зачастую легче на «женской» базе сваять нормальное тело любого пола (сведя сиськи в 0 для мужыка), чем на базе «мужской» сделать хоть что-нибудь.

Скин (*skin*) — рисунок на поверхности «куклы», передающий кожу или шкуру по желанию резидента.

Прим (*Primitive*) — элементарный трехмерный объект (куб, сфера, цилиндр, тор и т. д.), из которых лепятся все модели предметов в Second Life.

Скульпт (*Скульптурный прим*) — специальный вид прима, форма которого задается с помощью особой текстуры. Существуют плагины или же просто алгоритмы преобразования для создания скульптовых текстур для большинства 3D-редакторов.

Меш — уже нормальная импортированная модель. Водятся "Мешевые аватары", исправляющие врожденную уёбищность и недетализированность стандартной тушки, но требующие особой уличной магии или специальной одежды для них.

Сим — означает название любой игровой местности, размером 256x256 метров. На одном сервере hostятся по 4 полноразмерных сима.

Парсель — участок сима, выделенный владельцем в отдельную локацию и, как правило, сдаваемый в аренду. Может быть произвольного размера и конфигурации. Как правило, аренда земли обозначает именно аренду парселя, а не сима. Поскольку аренда полновесного сима стоит вполне реальных денег. Парсель же вполне может «отбиваться» средненьким СЛ-бизнесом.

L\$ (*Линдену, Линден-доллары*) — местная валюта, на разных обменниках и у независимых лиц (не только лохотронщиков) обменивается курсом L\$/руб. либо 5\1, либо 7.0(7.5)\1, либо 10\1, если повезёт. Лучше всего менять у буржуинов, или вообще покупать на официальном сайте у самих линдену, благо с виртуальными кредитками это стало гораздо проще. Также Линденами зовут админов самого Second Life, из-за прописанного в их имени фамилии Linden.

Премиум — аккаунт с подпиской, имеет весьма сомнительные преимущества перед обычным ("халявный" домик - хрущевка только на плоскости, возможность "покупать" землю у линдену - не нужна 95% игроков, небольшая копеечка в L\$ каждую неделю - меньше чем количество тех-же L\$ за стоимость премиума) но судя по упорству попыток его втюхивания игрокам - единственный вариант монетизации игры который приходит в голову линденам.

Freebies (*фрибус*) от *free* и *newbies* — Обозначает то, что предмет бесплатный и, соответственно, доступен для новичка-нищоброта, или, если слово относится к магазину, то он продаёт только бесплатные предметы. Почти все вещи категории *фрибус* — вырвиглазный пиздец, к тому же их возраст сравним с возрастом самой СЛ. Помимо этого существуют бесплатные вещи категории *промо*, которые выставляются магазином для рекламы качества своей продукции (алсо бывают не бесплатными, а по сниженной цене).

ТП — [На самом деле](#) обозначение телепорта, выдаваемого одним игроком другому.

Sandbox (*Песочница*) — Сим, имеющий в своем назначении предоставление возможности строительства (так как строить можно много где, но не везде это приветствуется).

Skybox — Недвижимый объект, находящийся на высоте, представляющий из себя закрытую комнату, или платформу (как правило, немалой площади), и предоставляющий резиденту иллюзорную приватность. Может использоваться для строительства, ебли, и как магазин.

SL (*SecondLife*) — собственно, сабж, в различных смыслах. Чаще всего используется для обозначения а) самой игровой среды, и б) поведения юзера-резидента в этой самой среде (то есть как противоположность «первой жизни» — **RL** (*real life*)).

Rez (*Рез*) — Выкладывание копии предмета из инвентаря персонажа на всеобщее обозрение.

RLV (*RestrainedLife* aka *RestrainedLove*) — *те самые* БДСМ-функции, то есть комплекс (бесплатных) программных плюшек, позволяющих одному резиденту позволять другому резиденту накладывать на себя (позволяющего) некие ограничения или производить над собой (позволяющим) некие действия (например, запрет телепорта, запрет на чат, насильственное публичное срывание покровов с тела, и т. д.). Плюшка управляется консольно, командами в чате, а также имеет примитивный HUD (то есть, гуй). Само обучение управления плюшкой требует некоторой доли мазохизма. Имеется также API, позволяющее путем быдлокодерства на LSL добавлять БДСМ-функции к чему угодно.

Timeout (*Таймаут*) — Время, через которое выложенный предмет вернется в инвентарь владельца. На симах-песочницах таймаут обычно достигает нескольких часов. Владелец сима может отключить тайм-аут вовсе, позволив предметам не исчезать, но это чревато невозможностью выкладывать предметы из-за лимита примов или загрузки сервера до невозможности ничего выкладывать.

Кемп — б-гмерзкая возможность заработать ебаное ничего, не вкладывая в игру, зарабатывая 1L\$ в 10, 15 или 20 (!) минут за некое заскриптованное действие (будь то сидение на стуле, мойка полов, или танцульки на шесте). Полное просириание траффика, аналогично кликерству. Also, есть КРАЙНЕ малая вероятность нахождения кемпа 1L\$\1 минута, но там есть подвохи в виде соц. опроса во время кемпа, выкидывания после 30 вопросов, после которых нужно садиться обратно, и прочих заёбывающих вещей.

Гриф (*Гриффер, Флудер*) — некто, имеющий цель причинить беспокойство остальным резидентам, или владельцам симулятора. Типы грифферства — 1. Внутрисимовой, вызывающий лаги у всех на симае. Например, самокопирующийся физический куб со звуком и гиф-анимацией танцующего гитлера на всех гранях. 2. Глобальный, работает на симах с отсутствием поддержки выкладывания предметов, если рядом вплотную есть песочница. На ней на большой высоте раскладывается гриф-примочка, откуда (так как физическая) падает на другой сим и довит на него, заставляя находящихся там высрать кирпичей. Радиус — от 2 до 4 симов вокруг (если предмет с постоянным импульсом до коллизии (соприкосновения), то иногда в случае неприятных обстоятельств улетает в небо и очень долго летит, прямо до симов с отключенными скриптами, где и умирает). 3. Направленный — обычно это пушка, стреляющая **чем-то**, что прилипает к кому-то, заставляя улететь в небо, да ещё, сука, не отцепляющаяся. Тонны ненависти со стороны жертвы гарантированы. А так же тысячи остальных способов.

Damage (*Дамаг, повреждения*) — означает, что оружие наносит повреждения. Есть 2 типа дамага — **РП** (*РолеПлей*), отнимающий одной пулей\ударом 15-30 жизней, и сам дамаг, с одной пулей\удара сносящий все 100%.

Варп-прыжок — Скрипт, разрешающий полёт (в виде скачков, телепортов на пару метров) там, где он запрещён, для попадания в самые глухие ебенья любого сима. Также с его помощью можно проходить сквозь стены.

In-world — (*В миру*) Внутри симулятора, в игре.

Это интересно

- В том же самом медиаконтенте помимо роликов с [YouTube](#) есть действительно интересные вещи, например онлайнвая EyeOS, в виде подсети из 2-30 терминалов, в которые можно невозбранно заливать файлы и флудить, всё **как на компе**, даже инет браузер есть.
- В профиле можно посмотреть возраст (в днях) резидента, что в приступах фаллометрии является альтернативой полоске опыта во всяких MMORPG.
- Кто попытается разглядеть интерактивный медиаконтент без оригинального вьювера версии 2 и выше (нормальные народные пока базируются на первой версии), может увидеть хуй или ничего не увидеть.
- Аналогичный проект Blue Mars на движке всеми любимого крузиса был, но зафейлился, не успев как следует выйти, сейчас пребывает в переходе на айфоны.
- Люди, знакомые с С-подобными языками, могут написать своих роботов убийц с блекджеком и шлюхами и терроризировать местное население.
- Чтобы попасть на самые «вкусные» места +18, надо пройти проверку. Уже не надо. Достаточно просто указать что ты Adult и осознаешь все что с этим связано, что откроет возможность посещать эти самые adult-локации.
- Серверы hostятся в США и только в нем, что дарит пользователям из европ все радости толстого

пинга.

- Для любителей халявы есть копибот-клиенты, позволяющие невозбранно воровать целиком чужие аватары, строения и корованы до бана.
- После недавних апдейтов в игре можно менять свое отображаемое имя, используя весь спектр юникода.
- Игровому суппорту на вас похуй, если не куплен премиум. Некоторые баги аккаунта могут быть неизлечимы стандартным рукоприкладством, а учитывая отношение суппорта - быстрее завести новый.
- Одно время (до примерно 2008) все новые участники-резиденты при регистрации получали имя и фамилию (рука не поднимается назвать *это* ником), как, например, Whirly Fizzle или Spring Blackrain, причем в именах можно было использовать лишь буквы. Среди этого многообразия выделялась правящая фамилия Linden — сотрудники Linden Lab и админы in-world. Но ВНЕЗАПНО! Linden Labs решила выдавать новым участникам только имя (причем в нем стало разрешено использовать и цифры), а фамилию оставить для чисто технических нужд, и всем одну и ту же — Resident. И в результате система личных имен SL скатилась в УГ, выродившись в уёбищные ники... Если встретите кого-нибудь вроде HoRnYn00b Resident — не удивляйтесь. Вангуется, что народец SL со временем поделится по этому признаку на касты: царствующая фамилия Линденов, аристократия с «настоящими» именами и фамилиями, и простолюдины-resident. Кстати, «настоящее» имя (registration name) следует отличать от т. н. «отображаемого» имени (displayed name), которое резидент может как угодно менять каждую неделю всем богатством юникода (что загоняет этот вопрос еще глубже в УГ).
- Можно френдиться друг с другом, и даже партнериться (жениться, выходить замуж). В профиле резидента имеется специальный раздел Partner, демонстрирующий имя «официального партнера» всем желающим. Впоследствии не возбраняется виртуально ебаться и виртуально беременеть (для беременных аватаров существуют даже специальные примочки, типа автоматически растущего живота). Вот только виртуально родить автономного аватара-спиногрыза пока нельзя... Что характерно, в вопросе семьи и брака Linden Lab придерживается моногамии, то есть раздел в профиле позволяет записать туда лишь одного «официального партнера» одновременно. Зато этот партнер вполне может быть любого пола, и даже животным или неодушевленным предметом. О как! Тем не менее, деФФачКи, перешедшие в SL из Вконтактика, таки нашли потенциальный выход из моногамного казуса и немудряще расписывают всех своих РоДиФФеЛей, бРатИФков, СеСтРёНыШей и прочих долбоёбов в любом доступном месте профайла. Так то!

Проблемы, проблемы

У Второжизни таки имеются проблемы, и лежат они несколько глубже, чем убогость текстур или хреновая юзерфрендность каноничного клиента... Например, любопытные посчитали, что 70% выручки Linden Lab получает от ~500 (~0.05%) активных юзеров (да-да, это земляные бароны), а подобная структура выручки есть полный пиздец. Нынешний порядок землевладения и озвизденные цены на «регионы» приводят к тому, что главную роль во Второжизни играют посредники, весь бизнес которых состоит в том, чтобы арендовать «регион» оптом, попилить на участки и сдать в розницу всяким нищелюдам-строителям, воротилам проебизнеса и прочей мелочи. Реально же создающий контент строитель-нищелюд и проебизнесмен-двигатель экономики оказываются в анальном рабстве не только у Linden Lab, но и у барона-арендодателя, в постоянном страхе быть выпиленным даже просто так, по ошибке, лишившись всего нажитого непосильным трудом креатиффа, бабла и аккаунта. Ни бизнесу, ни творчеству это не способствует. Благодаря популяризации официального сайта-магазина начался обратный процесс - магазины бросают арендовать землю и уходят в онлайн, что приводит к вымиранию земли - слишком сильным оказывается потрясение когда оказывается что прибыль от сима, раньше покрывавшая хотя-бы часть оплаты линденам, упирается в ноль. Игрушечная экономика Фили Роздейла получилась уж слишком похожей на настоящую... Или невнятное стремление Linden Lab контролировать (и банить) в сторонних приложениях даже те фичи, которые не влияют на сервисы Linden Lab... До последнего существовали непонятки с авторскими правами... Мелкие косяки и баги в разных местах, которые не исправляются либо потому, что всем как всегда, либо ради обратной совместимости любой ценой... Невнятная позиция Linden Lab в отношении Второжизни вообще: собирается ли компания и дальше развивать проект или хочет лишь выжать остатки бабла и дать SL тихо умереть... И т. д., и т. п. Впрочем, пока что поциэнт скорее жив, чем мертв.

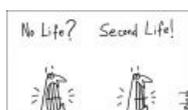
Галерея



Луркоебы в наличии.



Потому что мы бригада.



Do it faggot.



Самка в поиске.



Типичная локация



Ничего знакомого не замечаете?

Пупсики



Сыновья Терры

Киса

Слёт криэйторов по обмену опытом

Местные биртарды

Ральф уходи

См. также

- ММОРPG
- Тамагочи
- The Sims
- Эльф 80-го уровня
- Задрот
- Вирт
- Хаббо

Ссылки

- [Сайт сего чуда в перьях](#)
- [Patriotic Nigras](#) — битарды СЛа
- [Статья: «Командировка в Second Life»](#) Алсо, прекрасная иллюстрация типажа *охреневший нуб* (см.выше).
- [Статья: «Пару дней в Second Life»](#)
- Места обитания виртуальных гламурных кис в «быдлоконтакте»: [Один](#) и [Два](#) + альтернативная [Галерея скриншотов и пациентов](#).
- [Second Life — социальный феномен или ещё один time-eater](#)
- [«Зачем вам нужен Second Life?»](#), заметка в интернет-блоге BizTimes
- [Гнусная Кровавая Гэбня](#) не чурается даже самых изощренных методов с целью промывки мозгов рядовым законопослушным и свободолюбивым гражданам своей наглой пропагандой!
- [Выдержки из соглашения с Linden Lab.](#) относительно того, что любой аккаунт в любой момент может быть удалён без объяснения причин
- [Бесполезная лабуда для виртуальных бездельников, сайт-помощь по Second Life](#)
- [Во всяком случае здесь иногда бывают новости о виртуальных мирах в принципе](#)
- [Чуть более чем полностью состоящий из срacha и порнодрочерских высеров главного модератора сайт, претендующий на главную срачницу](#)

Примечания

- ↑ Имеется возможность напихать любые модельки из любимого столкира, но могут анально выебать за нарушение авторских прав.
- ↑ Ибо у аватаров по умолчанию все интимные места прикрыты неснимаемым нижним бельём, либо там просто ничего нет (такие вот бесполое), в зависимости от того, кого выбрать.
- ↑ Внутрисленговое название отдельных участков виртуального мира
- ↑ Которые в 90% случаев обычно сводятся к показу сисек с танцами
- ↑ <http://www.slcontent.ru/ipb/index.php?showtopic=565>
- ↑ Принадлежит владельцу говнолейбла [UPLIFTO](#), Сергею [Пименову](#) (Musasi Tanabe), который забил на всё чуть более, чем окончательно и передал управление альтернативно одарённому умственными способностями хачу из Израиля Vasek Petrov и его хамовитой подружке-хохлушке Vega Pilipenko, живущей в США.

7. ↑ К счастью, Linden Lab достаточно нуболюбива, и на самом деле нуб рождается не в одиночестве посреди голой пустыни, а в специальном «гостевом домике» (*safe hub*), забитом другими такими же свежеродившимися нубами. На стенах там висят разные объяснялки, каковые рекомендуется прочитать. Также в помощь нубам существуют разные нуболюбивые локации, где сердобольные резиденты не сразу посылают на йух, а сначала объясняют и советуют.
8. ↑ Надо сказать, что во Второжизни существовали и отделения вполне настоящих банков (Wells Fargo, ABN AMRO), но вкладами и кредитами в линденах они не занимались, а использовали SL лишь навроде странички вконтактика или фейсбука.
9. ↑ Способностью пригать обладают не только сиськи, но и живот, и жопа, причем не только в женском варианте, но и в мужском.
10. ↑ Другой вариант разводилова: после укуса вампир якобы *завладел душой* нуба, и вернет ее обратно только за плату. Без души же нуб, естественно, будет подвергаться всяческому анальному карам. И нубы платили!



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](#)

[ae:Second Life](#) [w:Second Life](#) [en.w:Second Life](#)