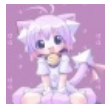


# World of Goo — Lurkmore



**НЯ!**

Эта статья полна любви и обожания.  
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

**World Of Goo** (*Goo* — «a viscid or sticky substance») — маленькая игрушка, порожденная студией из двух человек 2DBoу в конце 2008 года. Является первым коммерческим результатом проекта [Experimental Gameplay Project](#), а точнее, — развитием популярной мини-игры Tower of Goo. Завоевала огромную популярность, в том числе в [этой стране](#). Действие происходит в плоском мире, наполненном **более чем 9000** шариков из субстанции Гу, которые хотят построить башню в небеса и уехать в неведомы края. Нам отводится роль **умного человека**, который построит эту самую башню. (*спойлер*: Если достигнуть вершины, можно увидеть игрока под ником ~~Vasserman~~ Sign Painter)

[World of Goo Trailer 2](#)

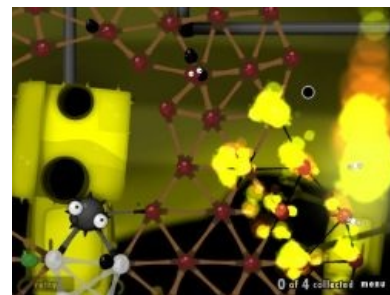
Если вы не в теме, посмотрите трейлер.

Игра православна также тем, что имеет порт под [GNU/Linux](#), [Маки](#), [iДевайсы](#) и [Android](#), а также доступна для скачивания в [Wii](#).

## Суть

Большинство уровней (большинство — именно такие, но встречаются и иного рода) устроены просто — нужно построить конструкцию из шариков, и по ней провести шарик в трубу. Конструкции эти называются у [инженеров](#) фермами и устойчивость их вычисляется по формуле  $m = n * 2 - 3$ , где  $m$  — количество гушек, а  $n$  — количество растянутых соплей между ними.

Как только игрушка появилась на свет — тут же вызвала на себя массу восторга по поводу того, как там все реалистично.



[Kill it with fire.](#)

- конструкции вполне реалистично ломаются в узлах при большой поперечной нагрузке;
- дующий ветер наклоняет цепочки и раскачивает башни;
- учитывается вес шариков и их движение — конструкция с копошасьимися на ней шариками колеблется и весит больше, чем без оных.

Однако вызывают сомнения огромные способности материала связей шариков в работе на растяжение, когда на тонюсенькой сопле висит тяжеленная машина;

Впрочем, не стоит требовать от разработчиков [слишком много](#) — в конце концов, это игра, а не [матанная](#) программа.

## Откуда это безумие?

Корни игры уходят в «игру-за-неделю» Tower of Goo. Тут нужно объяснить: существует движение [Experimental Gameplay Project](#), начавшееся как учебная мастерская разработчиков игр. Суть проста: главное в игре — интересная механика геймплея и свежая идея. Строго одному разработчику предлагается реализовать простую идею (гравитация, моральный [alignment](#), рой насекомых) за пару дней, а остальную неделю потратить на оттачивание арта, написание музыки и тому подобное.

Первая итерация проекта (то, что по вышеприведенной ссылке называется 1.0) поразила критиков не только фонтаном идей (порой тупиковых, но доставляющих), но и необычным артом и всегда первоклассной музыкой — Барбер, Шостакович, Пьяццола etc<sup>[1]</sup>, что превращало игры ещё и в своеобразные арт-объекты для разглядывания. Tower of Goo стала одной из самых популярных игр этого цикла и активно циркулировала в интернетах.

Российского игрока с данной жемчужиной человеческой мысли познакомила журналист [Маша Ариманова](#), квест-обозреватель журнала [GAME.EXE](#)<sup>[2]</sup> в своей колонке о гейм-дизайне. Интересно также, что создатель Tower of Goo Кайл Габлер для работы над World of Goo свалил из Electronic Arts.

В интернетах бытует мнение, что игрушка посвящена безжалостной борьбе за нефть. Однако есть более реалистичные гипотезы, по которым игрушку сделали

- [лулзов](#) ради
- под [веществами](#)
- из [ненависти к женщинам](#) — во второй главе нужно [люто, бешено разбивать](#) огромные шары в форме

женских физиономий на много маленьких, которые и всасываются в специальную, красную трубу.

Ташемта это — шарики красоты, а красота в мире Гу — энергия, вроде бензина или электричества, и мы в трубу втягиваем ту немногую красоту, которая осталась, так что второй вариант вероятнее. Алсо, авторы тонко намекают, что красота дает больше энергии, чем ветер.

Но это все неважно, ибо игра доставляет и без всяких подтекстов.

Малоизвестный факт: в финале игры наши доблестные Гу улетают на Луну. В европейское издание игрушки изначально планировалось вложить бонус — дополнительную главу The Moon, где действие происходит как раз на Луне. Но в итоге релиз вышел без каких-либо дополнений. В ответ на вопли фанатов «ГДЕ?!» 2dboy делают морду шлангом и ситуацию комментировать отказываются, хотя есть те, кто надеется, что «лунный уровень» войдет в сиквел World of Goo, ежели таковой когда-либо будет выпущен (к чему есть все предпосылки). На официальном же сайте от продолжения открестились.

[making art for World of Goo](#)

Все делается обычным Adobe Illustrator

## Игровой процесс

Управление осуществляется мышкой. За все игру можно притронуться к клавиатуре всего раз — при первом запуске записать имя профиля. Курсор мышки выполнен в виде очень симпатичной кляксы, которая забавно меняет свою форму согласно движению крысы, чем несказанно доставляет.

Вся игра состоит из около 50 маленьких, и не очень, независимых карт, разбитых на 4 главы и эпилог, которые проходятся примерно по очереди в соответствии с сюжетной линией<sup>[3]</sup>.

В начале уровня есть базовый элемент, к которому нужно присоединять шарики, создавая конструкцию. Можно создавать новые узлы с числом связей, зависящим от типа шарика; можно вставлять шарики между близко расположенными узлами, создавая таким образом новую связь. Шарик бывает разных типов и для достижения цели нужно пользоваться [моском](#) и обладать [минимально-бытовыми](#) знаниями [сопромата](#) (а также строймех не помешает). Для почти каждой карты установлено минимально возможное количество шариков, достаточное для прохождения, но, тем не менее, чем больше удастся собрать — тем лучше. Дело в том, что в меню игры можно выбрать дополнительный уровень World of Goo Corporation, где нужно строить самую-высокую-в-интернетах-башню-в-небеса, дабы можно было [померяться](#) с другими, а строится она именно из этих бонусных шариков. Разработчики игры намекали на некую секретную миниигру для тех, кто дотянется, но Анонимус не преуспел в этом.

## OCD

Или Obsessive Completion Distinction criteria, заковыристость названия еще больше намекает на безусловную высокоинтеллектуальность разработчиков (БВР). Для [особо умных](#) разработчиками предложено пройти каждый уровень с большей сложностью. У прошедшего его таким образом на значке уровня появляется флажок. Присваивается сразу при прохождении уровня с выполнением нужного критерия, ничего особенного делать не надо.

Существует несколько критериев мегапрохождения:

- набрать [ЕЩЕ БОЛЬШЕ](#) шариков, чем предусмотрено [госпланом](#);
- уложиться в определенное число ходов;
- уложиться в определенное время;

Алсо, в интернетах полно роликов прохождения каждого уровня, в том числе и на OCD. [Умные люди](#), однако, обычно думают над особенностью OCD-прохождения самостоятельно, и правильно делают.

## Дополнительные фишки

На многих картах через некоторое количество ходов появляются белые мухи — timebug'и, клик на которого откатывает процесс на ход назад. Если присмотреться, эти мухи — ничто иное, как глаза и мозг (*sic!*) только что присоединенного гу-шарика, поскольку они отлетают от последнего узла конструкции. Респаун у них медленный и строить на них стратегию не стоит. Но иногда помогает избежать лютого, бешеного биения головой в стенку от неверно сделанного хода, [порушившего всю игру](#).

В середине второй главы появляется [флейта](#). Теперь, зажав кнопку мышки, можно генерировать около курсора музыку, которая привлекает гушек. Флейта упрощает прохождение многих уровней, в том числе повторное прохождение уровней из первой главы [на OCD](#).

## Sign Painter

На каждом уровне есть табличка, на которой написан какой-нибудь прикол, иногда помогающий в прохождении. Подписью к каждой является «Sign Painter» («рисовальщик табличек», в одном из переводов — Маляр) в различных вариациях. Настоятельно рекомендуется учить мунспик, ибо чуть более,

чем половина лулзов заключена как раз в этих табличках (а из этой половины еще половина в подписи, в которой Sign Painter как-то характеризует себя). Иногда встречаются квадратные таблички под авторством «мамы» MOM — [поисковой системы и не только](#), пообщаться с которой можно в конце четвертой главы, — The Obvious Sign Painter.

## Виды шариков

### Серые (простые)

Из этих шариков строятся простые конструкции, в основном из треугольников. Каждый шарик образует только две связи, то есть, присоединяется к двум другим.

### Чёрные

Мазутные комки. Не перетаскиваются напрямую, только с помощью флейты. Соответственно, не образуют никаких конструкций. Нужны только для вброса в трубу.

### Белые

Присоединяются сразу к четырём другим, при этом более тяжелые, чем простые и не горят.

### Зеленые разъединяющиеся

Присоединяются к трем другим узлам и могут быть отсоединены в любое время. Одна из самых кошерных разновидностей. Алсо стараются раздвинуться чтобы все соединения были одинаковой длины, благодаря чему могут грамотно цепляться в разных узких местах. Также на возможности почти полностью разобрать башню из зелёных шариков строятся многие OCD-прохождения.

### Воздушные шарик

Присоединяются к любому узлу и дают подъемную силу. Существует также две гигантские разновидности, эпизодические встречающиеся на последних картах соответственно первой главы и эпилога. В трубу не засасываются.

### Глаза

Поднимают конструкцию вверх по типу воздушных шариков. Встречаются всего раз в финале 1 главы.

### Сопли

Образуют цепочку, свободно провисающую под действием собственного веса.

### Спички

Можно поджигать, на чем основано прохождение многих карт. Присоединяются к двум узлам.

### Информационные

Встречаются в четвертой главе, действие которой происходит [внутри компьютера](#).

### Зеленые квадратики

Простые конструкционные элементы по типу простых шариков из других глав.

### Зеленые кружочки

Шарики с одним глазом. Можно запускать в полет с разной силой, а перетаскивать просто мышкой — нельзя. Конструкций не образуют.

### Красные кружочки

Как и зеленые, летают и не перетаскиваются. При пролёте мимо другой прикрепившейся красной самостоятельно образуют конструкции-цепочки по типу соплей.

### Желтые Липучки

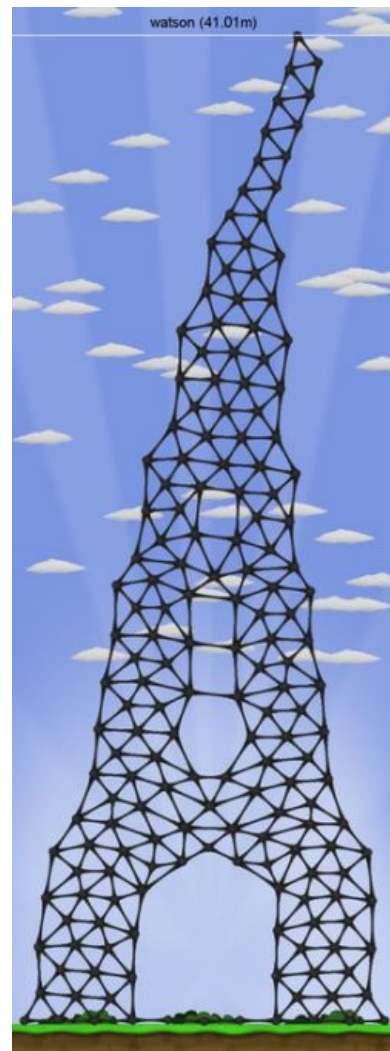
Липнут к любой поверхности (обычно — движущейся), утягивая всю конструкцию за собой.

### Бомбы

Приклепляются к любым поверхностям. При поджоге (от «спичек») взрываются.

### «Красавицы»

Красные «особые» гушки женского пола. Неуправляемы, также как и чёрные. Часто утилизируются исключительно через [VIP-трубу](#), куда обычных гушек не пускают (хотя в обычные трубы «Красавицы» тоже лезут). Бывают двух цветов — красные и жёлтые и двух видов — гигантские, и нормальные. Желтые, если вкурить сюжет, являются шариками уродства (англ. *ugly*). Гигантские же разбиваются на нормальные при помощи специальных средств [for great justice](#) — просто потому, что гигантские не



Хорошая, годная башня.

пролезают в трубу.

#### Черные горючие

бывают маленькие и гигантские, которые разбиваются на маленькие. Встречаются всего раз в финальной карте 3 главы.

#### Мертвые блоки

Трупы (точнее, черепа) неудачливых гушек. Анонимус будет помнить их, построив свой путь к Трубе по их костям! По понятной причине уже неубиваемы и используются как подпорки для мостов над пропастью с шипами.

#### Строительные блоки

Встречаются в нескольких картах четвертой главы. Позволяют делать подпорки и препятствия для других конструкций. Бывают квадратные и вытянутые.

#### Программные окна

По типу не отличаются от строительных блоков. Встречаются всего раз в Компьютере MOM.

#### Рыбки

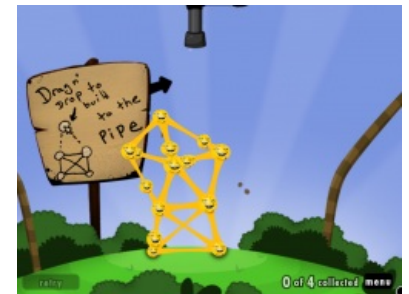
Похожи на Липучки. По типу являются воздушными шариками, но их нельзя отсоединить от узла. Встречаются только в финальном уровне игры.

## Русское издание

В [этой стране](#) игрушку взяла на себя смелость издать [Акелла](#), о чем все сильно жалеют, ибо сделана локализация [чуть менее, чем полностью](#) хуево. За свои кровные рубли покупатель получает диск в Jewel-упаковке, с гордым названием «Корпорация Гуу». [Казалось бы, при чем здесь Государственный университет управления и какая-то корпорация?](#)

Алсо, игрушка непозволительно долго устанавливается. Но самое интересное впереди. При первом запуске игрушка требует диск, а когда его вставишь — требует что? — правильно, ключ. Который напечатан на диске.

Таки запустив, мы уже не видим Корпорации Гуу, зато видим другие [стремные](#) названия, например «Маленькая мисс мира тянучек» или «Скользкие холмы». Единственным винрарным переводом является СУПер, то есть OCD; впрочем, англоговорящие утверждают, что весь лулз просрали и тут: OCD — Obsessive Compulsive Disorder, невроз навязчивых состояний, но всем... как обычно. И шриффт оригинальный просрали. В общем, [Акелла промахнулся](#).



YOPA style.

## Bridge Builder

Игровая механика World of Goo ранее была реализована в игре [Bridge Builder](#), состоявшей из [сопромата](#) чуть менее, чем полностью. Целью игры является постройка моста, достаточно прочного для движения по нему [поезда](#). Несмотря на отсутствие графики как таковой, игра доставляет неимоверно.

Bridge Builder разжился аж двумя продолжениями, одно [винрарней](#) другого: Pontifex и Bridge Construction Set (Pontifex II). Была добавлена возможность использовать различные материалы, строить подвесные и разводные мосты, а также трехмерная графика. По ссылке выше можно ознакомиться со всеми тремя частями. Также в этих играх нет поддержки видеокарт Radeon, что весьма печально.

Один из уровней World of Goo называется «Ode to the Bridge Builder», что как бы намекает.

Также стоит упомянуть хорошую головоломку для Вынь Мобиле™, где присутствовало 2 режима — постройка мостов (по которым поедет веселенький паровоз, полный пассажиров с суицидальными наклонностями) или постройка башен.

Алсо, под Вынь Мобиле™ 2002 и 2003 существует гама «Tower of babel», цель которой — построить как можно более высокую башню из ограниченного количества материала, цепляясь за строго ограниченное количество точек на карте. Доступно 4 материала: сталь, дерево, стальной трос и сферический в вакууме трос, который можно протянуть бесконечно далеко.

Существует также игра Armadillo Run, похожая одновременно на всё вышеперечисленное, плюс добавлены ракеты в роли двигателей, а также введено понятие бюджета (каждый материал имеет свою цену), и излишне громоздкие конструкции могут запросто не прокатить в плане стоимости. Несмотря на кажущуюся простоту, игра настолько затягивает, что известны факты похеренного годового отчета (sic!) в этой связи.

## iPad/iPhone



Алсо с недавнего времени судя по всему, разработчикам стало мало денег. И тут они решили портировать сабж под iPad. Там же почти 10 дюймовый тач скрин, йохохо! И таки в итоге портировали. Однако, с момента выпуска основной игры, 2008 года, новых уровней не появилось. А стали просить 10\$ за яблочную версию. В итоге игра держалась в топе какое-то время, но потом все забыли. Пока не выпустили пару апдейтов и совместимость с яблочником. Сейчас World of Goo на iOS продается неплохо, пусть и не в топе. 4,99 \$ — нынешняя цена. Однако анон, если ты уже играл в сие чудо на других платформах, скачивать ай версию не стоит. Или же сделай себе коштерный jailbreak и качни игру бесплатно.

## Ссылки

- [Сайт разработчиков](#)
- [Демка](#)
- [Experimental Game Project](#) от Кайла Гэблера и его товарищей, с которых всё и началось.
- [WOG editor](#)
- [Спидран](#)
- [Рецензия на игру World of Goo](#)
- [Рецензия на android-версию World of Goo](#)
- [Саундтрек](#) от самого Кайла

## Примечания

- ↑ Так, среди дебютантов была Big Vine — томвейтсовская фантазия, где курсор выращивал фрактальное дерево, та самая Tower of Goo, [монтипайтоновская](#) аркада по выращиванию ладошек On A Rainy Day, гравитационный квест Gravity Head и абсолютно безумная игра The Crowd, доставляющая круче чем финал «Взвода» (откуда и музыка). Играть Бога и насаждать добро, порядок или насилие в толпе, сгрудившейся внутри зала под обстрелом тяжёлой артиллерии под «Агнец Божий» — это вам не Halo.
- ↑ По информации из педивикии под псевдонимами «Фраг Сибирский» и «Маша Ариманова» выступал Александр Башкиров.
- ↑ Обладая в определенной степени прямыми руками можно делать свои, ибо описание карт пишется в [расово](#) верном XML.



### 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 Crisis 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