

Game.exe — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



В эту статью нужно добавить как можно больше картинок голой Маши А и винrarных текстов Х.Мотолога.

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

«В область детской литературы наша группа привнесла элементы своего творчества для взрослых, т.е. — заумь, которую я в предыдущем протоколе назвал контрреволюционной. »

— Д.И. Хармс, протокол допроса.

GAME.EXE (ака пфью.учу, ИГРА.УЧУ, Счастливый УЧУ, Первый Межгалактический Журнал; родился под именем «Магазин игрушек» в марте 1995, умер как «Game.exe» в июле 2006) — один из немногих российских lifestyle-журналов о компьютерных играх (вторым был питерский PRO-ИГРЫ).

Целевая аудитория

Пользовался огромной популярностью среди русских игровых разработчиков, [русских игровых журналистов](#) и эстетствующих студентов, пьющих «Туссин +». Таким образом, эффективная аудитория журнала в лучшие годы составляла [over 9000](#) человек, я [гарантирую это](#). Одна из небольших странностей журнала — свирепая, хотя и несколько односторонняя, война с так называемым [игрожуrom](#) — то есть, фактически, со всей российской и украинской игровой журналистикой вместе взятой. [ЧСХ](#), большинство представителей игрожура встречало эти статьи с одобрением, плавно переходящим в дикий хохот, а журнал читало и завидовало. Существует подозрение, что несколько редакторов этого журнала в процессе работы подхватили воспаление [ЧСВ](#) и даже умудрились заразить им измученных «Туссином +» студентов, которые до сих пор ненавидят игрожуr. В последние годы жизни журнал избавился от впитанной им с молоком матери (главреда Игоря Исупова) ненависти к консолям, однако желаемого прироста [ЦА](#) так и не случилось. Начались всё большие обжимания с [небыдлом](#).

После [ансамбона](#) И. Исупова с поста главного редактора издательство «Компьютерра» сделало попытку возродить .УЧУ в качестве еженедельной lite-версии с урезанным тиражом/объемом и говенными бумагой/версткой/спеллчекером/всем остальным. В силу данных обстоятельств некро**бамп** быстренько провалился, и летом 2006 года журнал закрылся уже навсегда. [Такие дела](#).

Некоторые авторы .УЧУ впоследствии нашли приют в уютненькой «Стране Игр» [Вренчика](#), другие — в русской компании «Новый Диск» (оно же — «Русская Нинтенда»), Андрей Подшибякин (Ом) ныне заведует отделом игр в журнале «Афиша». Умеренно доставляющий портал [Кино-Говно.ком](#), к слову, был запилен выходцами из журнала, а именно Михаилом Судаковым и парой модераторов .УЧУ-форума. Изредка на нем до сих пор можно увидеть дух ТОГО .УЧУ: так, например, первые месяцы там висел тролльный баннер с показывающим фак Исуповым.

Чем доставлял

Game.exe фактически является родоначальником российской игровой журналистики^[1]. Первые номера носили имя «Магазин игрушек», и было многим счастье.

Многие считали журнал еретическим, особенно православная «[Игромания](#)» (её экс-издатель и по сию пору [исходит на говно](#) по поводу сабжа); некоторые люди считали его журналистов «дебилами,



Последнее прижизненное изображение больного.

придурками, больными и просто обожравшимися грибов субъектами с деформированной психикой». Именно этот журнал стал первым литературным компьютерным изданием, про который даже писались дипломные работы на филфаке. А еще именно эти люди ввели в обиход такие слова, как «дорредакция», «дрочитатели», «учу-человек», «пфью.учу», «казуал» и несли прочий прекрасный [мотологический](#) юмор в массы. Временами редактор и авторы доставляли невозбранно, цитируя присланные им на почту письма читателей.

Помимо сомнительных нововведений, перечисленных в предыдущем абзаце, следует отметить объективную насыщенность текстов УЧУ:

- рефлексией (то есть анализом того, [зачем писать об играх](#), как и для чего их делают и вообще зачем они нужны — а также есть ли в них признаки искусства);
- культурными аллюзиями, рассчитанными на [спецпублику](#), смертельными дозами;
- успешным использованием стилистической и лексической игры (в отличие от других изданий; см. о/у Гоблин);
- живительным (до поры до времени) снобизмом, подкреплённым нехилым евгеническим отбором авторов (осуществлялся бессменным главредом);

Вследствие этого в средне-поздний период добрая четверть площади журнала могла быть посвящена аналитическим материалам на тему разработки игр (по тому же принципу, по которому серьёзные журналы о кино публикуют много материалов о технологии, длинных интервью с создателями и прочего анализа), а также колонкам, написанным в жанре эссе.

В целом же тексты УЧУ ярко и выгодно отличались от прочей сделанной по шаблону новости-обзоры-прохождения-[читы-железо](#) игромакулатуры — злободневностью, стёбом и богатством языка. Чем, собственно, журнал себя и похоронил, ибо его ЦА слабо пересекалась с ЦА игр, им описываемых (да-да, школьник, речь про тебя).

Также стоит отметить временами винрарное [наполнение](#) CD и DVD, прилагаемых к журналу (раньше, школьник, интернетов в этой стране было мало, и обнаружение на диске доселе невиданного/неслышанного на фоне прочего [УГ](#) доставляло невозбранно). По сути, для людей с дайалапным интернетом эти диски были тем же, чем сейчас для нас являются культурные блоги: на них можно было найти не только демо-версии известных игр, но и инди-разработки (задолго до того, как было объявлено об "инди-революции"), интересные флэш-клипы и даже литературу.

Помимо всего вышеперечисленного, журнал отличался неустанно поддерживаемым культом редакции. Прочитав пару номеров, читатель начинал свободно ориентироваться в сложных отношениях между членами творческого коллектива.

Отдельно стоит рассказать о дизайне описываемого издания; ему уделялось значительное внимание, так что порой каждые несколько месяцев происходил полный revamp плашек, виньеток и даже ориентации текста на страницах (календарную не хотите?), зачастую с весьма винрарными результатами.

В целом журнал можно отнести к плеяде журналов-художественных проектов, которая заглохла с наступлением сытых 2000-х («Столица» Мостовщикова, ещё раньше «Трамвай», ранняя «Афиша», в каком-то смысле разные Птючи и gryмовские проектики). Сегодня доступен в виде архива на [некоторых ресурсах](#).

tl;dr

в психологическом фоне было ощущение, что сделано всё, обо всём написано, и лучше уже быть не может, остаётся только повторяться, а повторяться — неприятно, не та лига...

— Игорь "ББ" Исупов

Если кратко: Game.EXE был первым, и строго говоря, единственным журналом об играх, который пытался иметь самостоятельную литературную ценность. То есть, теоретически, доставлять он мог даже если не играть ни в одну из описываемых игр. Причем, лучше было в них и не играть — велик риск был обнаружить нечто прямо противоположное тому, что было прочитано в рецензии.

Авторы

- **Господин ПэЖэ** (Павел Гродек) aka Кудесник шотгана — вечно старый маразматик, который в припадках разума писал статьи, где:
 - обсирал современные игры;
 - вспоминал про то, что было давно и далеко;
 - снова впадал в маразм.

Также известен тем, что в свое время написал русскую версию [BOFH](#).

- **Александр Металлургический** Барышников
- **Александр 'Скар' Вершинин** — спортсмен, красавец, и, по-совместительству, один из трех столпов

(наряду с главредом и ОМХ) журнала, тексты которого отличались повышенной трудноусвояемостью даже на фоне остальных авторов.

- **Фраг Сибирский** (Александр Башкиров). В 2010-е осел на [Канобу](#), где читатели его люто ненавидят. ([пруф](#))
- **Маша Ариманова** (Александр Башкиров)^[2] — уникальный человек, могла написать 6 полос про пластилин, его физико-химические свойства, историю возникновения, детские воспоминания, и в последнем абзаце сделать вывод, что игра — говно.
- **Андрей Ом** — *aka* лысый Мужик С Монтировкой, он же Андрей Подшибякин. После закрытия УЧУ писал про игры в «Афише», дико лажая по фактике.^[1]
- **Олег Михайлович Хажинский** — главный по стратегиям. По состоянию на 2014 год подрабатывает бренд-директором Allods Team, запиливает свою MMORPG Skyforge. В итоге, запилил фееричнейшее нечто, смешав РПГ, стратегию, слэшер (в большей степени) и, приправив это графомом, 15-ю классами, между которыми можно переключаться бесплатно и прям посреди боя, ну и внутренней соцсетью-форумом Элинет,

и многие другие. Для Game.exe характерен тот факт, что добрая половина авторов (три из упомянутых и ещё больше неупомянутых) являлись виртуалами с тщательно разработанной легендой, а остальные, даже если не имели псевдонима (как Фраг или Ом), свою легенду также разрабатывали с огоньком и сноровкой.

Кошерный текст Х.Мотолога

Тяга (или легко объяснимая слабость) id к самоцитированию (секретный уровень с гестаповцами в DOOM II и многочисленные намеки на DOOM в Quake), а также далекая от платонической страсть к сериалам (DOOM SW, DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM (бездарная майкрософтовская реализация DOOM для "МастДай" не в счет) и наконец Final DOOM: End of History от европейского партнера id компании GT Interactive - два новых "Эпизода и забавные косметические переделки) довели историю ада на спутниках Марса и на Земле до логического завершения. Если вы живете под Windows 95, то, надеемся, не поленились и у знаете, чем там все закончилось...

Ich bin Zoldat, Jha

В отличие из выскочившего чертом из табакерки Quake нынешний именинник Final DOOM долго, упорно и обильно рекламировался в забугорных СМИ. Мрачно-помпезные рекламные картинки больше всего запомнились фразами о неистребимом морском пехотинце, который, пройдя все воплощения ада, вдруг забрел в совершенно невразумительное место, где и бросился грудью на амбразуру. Сиречь, принял последний бой.

Если быть чуть точнее, то байка, рассказываемая создателями, повествует о том, что-де на исследовательской базе на спутнике Юпитера экспериментировали с воротами в другое измерение, и не то колбу разбили, не то кнопкой ошиблись. Но получилось как всегда. Ворота открылись и из них дружно хлынуло вселенское зло. База была военная, сотрудников уйма, и каждый в меру своих скромных способностей вошел с этим лихом в достойную коалицию - солдаты переименовались в бывших солдат, сержанты взяли в руки шотганы, командос похватили пулеметы... Наконец - чтобы вам жизнь медом не казалась - очередной раз материализовались добрые старые импы, кибердемоны и Со.

Трансформации избежал лишь доблестный герой всех Дуумов, орденосеиц ефрейтор Атрошкин, то есть Вы, как любят говаривать games developer`ы. Смиритесь с мыслью, что ваши товарищи теперь именуются *бывшими людьми*, и помочь ничем не могут, зато вы окажете им незаменимую услугу, поскорее отправив их на тот, альтернативный свет. Ясное дело, ваша святая задача - поганой метлой, которая чисто метет, вымести всех вышеупомянутых, захлопнуть злополучные ворота, получит причитающиеся награды и лычки, расписаться в завершении Дуум-эпопеи и заняться Quake (играть в new-Дуум после Q тяжело, но все-таки можно).

Но это будет не скоро, сначала будьте любезны два эпизода по 32 уровня в каждом.

Как вас теперь называть?

Так или иначе существуют два Final DOOM'a — один для DOS, другой для Win 95. И различаются они кардинально. ДОСовская версия содержит в себе минимальный комплект файлов из Дуум II, при этом даже исполняемый файл назван Doom2.exe. С этой коллекцией живет и процветает один из двух новых Wad-файлов, причем для полного прохождения последнего этапа Дуум-оперы надобно заиметь два таких комплекта. Или же обойтись только wad-файлами, которые следует "прикрутить" к старому доброму Дуум II руками (впрочем, можно и усилием воли). Единственным различием версий будет лишь финальная заставка.

С вариантом для "девяносто пятой совсем другая история. В частности разработчики решили на полную мощность задействовать специальные игровые библиотеки для Windows 95 DirectX. Благодаря чему DOOM 95 (тут же родившееся народное название, спровоцированное начальной экранной виньеткой) действительно обрел новое лицо. Игра способна работать в окне или на полном экране в одном из четырех разрешений (от 320x200 до 640x480). При этом графика довольно резва, особенно в

сравнении с производительностью DOOM II для Windows 95 (made in Microsoft). Плюс – имея P100/16 RAM, теперь можно играть со звуком при разрешении 640x480, и безо всяких "торможений". Опять же, в отличие от упомянутого MS DOOM, звуковые эффекты не будут отставать от самой игры.

Главной изюминкой этого ДууМа является новый Doom95 Launcher, который позволяет оптимальным образом настроить все мыслимые параметры игры. Так, к примеру, любители специфических ощущений могут установить уровень сложности "to young to die", но с возрождающимися монстрами. Это, впрочем, забава для мазохистов. Польза от этого здорового многоуровневого диалога в другом. Можно выбрать эпизод (или любую пользовательскую карту), уровень на нем и тип игры. Причем кроме "single player" предусмотрены возможности игры через IPX, TCP/IP, модем или прямое соединение с DOS или Mac, используя стандартные для DOS DOOM-интерфейсы или же Winsockets.

Для multiplayer'a можно задать имя пользователя и словарь наиболее распространенных выражений, которые будет употреблять ваш герой в битве в случае нажатия функциональных клавиш. Тут же можно выбрать версию deathmatch, поведение монстров, указать ограничение времени бега, определить коэффициент ускорения и в дополнение ко всему попросить записать предстоящую битву в Imp-файл. Такой вот сервис — кушать подано.

Ко всем вышеупомянутым "безобразиям" необходимо добавить две поставляемые с DOOM 95 утилиты, предназначенные для окончательного и бесповоротного упрощения игры по модему или Internet.

Что делать?

Но, очевидно, что все эти ланчеры все-таки побоку, на авторитет такой игры, как ДууМ, они повлиять не могут. Что главное, архиважное и наиболее ценное во всех творениях id? За что ДууМ так любим большими и малыми народами? "Уровни! Уровни!! Уровни!!!" — скандировала толпа. "Ага, — скромно подтверждает редакция GM вкупе с примкнувшими к ней игроманами, — именно за них, родимых, в id души и не чаем..."

В наипоследнейшем из ДууМов уровни писал какой-то молодняк, незапятнавший себя в организации предыдущих D-бесчинств. Но ничего, новое поколение живо не только "Пепсой". Знает, так сказать, вес одного фунта лиха и успешно применяет свои знания в трудном деле дизайна. Говоря грубым языком конкурирующих изданий, уровни сложные. Но при внимательном изучении вопроса можно все же определиться во мнении, что уровни еще и интересные. В общем, дело Ромеро и Компании в надежных руках.

Монотонность и мрачность — основа основ ДууМа от музыки до дизайна. Это и выполнено. Мрачные коридоры и изнурительные переходы за ключами могут закончиться лишь с вашей преждевременной кончиной. С другой стороны, ДууМ является 2,5 D-игрой, и авторы уровней постарались выжать из этой самой D/2 все, что только возможно. Новая реализация ДууМ запросто, безо всяких "вытягиваний шеи" поспорит с куда более трехмерным термоядерным "Дюком". Иллюзия объемности настолько велика, что Quake'овского вращения головой до боли не хватает в негнувшихся шейных позвонках морского пехотинца. В новых эпизодах можно в удовольствие прыгать, а на некоторых уровнях количество этажей наводит на следующую сакраментальную мысль: кому могло прийти в голову строить многоэтажки на спутнике Юпитера? Но лифты и лестницы не основное достижение новой выпечки карт. Успех новинки в том, что, к счастью, не растрочена сбалансированность, за которую id и снискала любовь о поклонников 3D-action.

Продуманное расположение всех объектов и "правильно тусующиеся" монстры — верный признак ДууМа.. Надо заметить, что злым шутникам, изготовлявшим новые лабиринты, очень понравилась мысль о дверях, открывающихся лишь на пару секунд, так что в помещение все-таки придется входить... С другой стороны, желание монстров убивать друг друга сведено практически на нет, и ребят интересуют лишь праздношатающиеся игроманы. Такая незадача. Кто виноват?

Предпринятое "МИ" изучение общественного мнения показывает, что в мире существует громадное количество людей, которым ДууМ не только не надоел, но и является более предпочтительным, чем Dark Forces и Heretic вместе взятые. Так вот, эти труженики шотгана получили огромный подарок. Но и для непредвзятых наблюдателей ДууМ в разрешении 640x480 немного уступает упомянутому выше Дюку. Видимо, в этом и есть вина id, которая шлифует свое мастерство начиная с Wolf 3D, и никогда не забывает о главном.

Второе. Как ни крути, но этот ДууМ последний. Поэтому объявляются торжественные проводы, "ты туда, а мы здесь, мы здесь, а ты туда

Третье. После того как человек не проходит последние уровни новых эпизодов, он становится скромнее. Прошедшим же настоятельно советуем попробовать БОЛЬШОЙ skill и все-таки познать, что такое скромность. Наконец, пробившиеся сквозь DOOM 95 на Ultra Violence могут смело кидать Imp на verish@online.ru и, соответственно, почивать на лаврах. Да только вряд ли такое возможно...

Тема ДууМа закрыта, закончилась целая эпоха. Занавес, господа!

Способы применения

Дзен-чтение до самого просветления, алсо — нарезка квадратиками и использование в сортире по назначению, затем по шпалам до Бодайбо, разводить кактусы. © Бескакотов

Копипаста

Digital Extremes, у которой денег, между прочим, куры не клюют, которая может нанять хоть Лейдлоу, хоть Тома Стоппарда, хоть меня...

— *Фраг Сибирский (Александр Башкиров), #07'2005 (129)*

Невыносимее амбиций новичков может быть только усталость мастеров. ...И только одна вещь не дает врожденному оптимизму погибнуть, цветам увянуть, а солнцу закатиться окончательно и навсегда. Амбиции мастеров.

— *Ашот Ахвердян, #04'2003 (93)*

А ведь вещуны небесніа клятвенным словомъ о небосводъ стучалі: мол, фалаутомъ заморскимъ будешъ, зомба ты наша дуръмарьская. Изображенія ворованніе рисовали, как у купцов интерплъевъ междусобойно положено. Выбърай себе умения по вкусамъ радостямъ. Хочешъ, воякою костоломнъмъ станъ, иль охотникомъ зверобоінъмъ, иль даже воромъ презреннымъ или инокомъ волшбопотентънімъ. И я повестись на сий разводъ изволил, как пейзазинъ захудалый. Выбралъ себе свойствъ сверхъестествънныхъ, ума палату и смекалки авоську. Думаль: буду магистромъ магическимъ, стану повелевать стихіями и басурмановъ злодейскихъ молніей в ягодиць шъкварить. Выбиралъ перксы и трэйтсы прозападническіе, как в мирахъ приличнхъ положено. Тутъ небеса обетованнѣя затряслися от гогота олимпийскаго. Братія всемогущѣя перстами в мою сторону дразнилась, а одинъ мелкіи пакостникъ съ облака оземъ грешную сверзилься — такъ надрываться изволилъ. Иронія демиурговъ оскорблѣніемъ мне показалась, и решилъ я результатомъ задавить небеснуя ухмылку.

— *Александр Вершинин, #06'2001 (71)*

Вы заметили, в последние годы игрорынок просто кишит различными сиквелами, аддонами, продуктами противоестественного франчайзинга и страхолюдными клонами. Маститые издатели раз от разу наживаются на одном и том же проекте под сменной штукатуркой и тем довольны. А все почему? Доигрались. Боятся рядовой народ новизны. Шаблонного продукта хочет на полках какой-нибудь лавки. Понять покупателя можно — устали люди обжигаться на всяких недоделках экспериментального характера. До сих пор чураются непонятных названий и тянутся обожженными пальцами к знакомым надписям.

— *Александр Металлургический, #10'2001 (75) (за 8 лет до выхода 13-й по счету части Need For Speed)*

Физики не просто шутят, они загигаются от хохота, их кладут в гробы и выносят вперед мозгами.

— *Андрей ОМ*

Люблю немцев. Жалко, что мы их победили.

— *ББ (тум)*

Ссылки

- [ВК-сообщество](#)
- [Сетевой архив](#)
- [Редкие и прочие фото](#) с авторами Журнала и пациентами игроиндустрии
- [Тут](#) можно скачать диски, прилагаемые к Журналу
- [Сообщество](#) читателей в ЖЖ
- [Другое сообщество](#) почитателей
- [Онлайн-архив](#), сканы в PDF

Примечания

1. ↑ А как же Денди Новая Реальность и Великий D? — Ключевое слово «журналистика», то есть навыки сбора, обобщения и интерпретации информации. Упомянутые скрасили юность, но с вторым и третьим у них было туго.
2. ↑ Таки похоже, что [Маша](#) — [фейк](#). Но [недрочить](#) вспомнить милое лицо можно, например, [тут](#) и [там](#), или же узнать новые детали её [биографии](#).





СМИ

25-й кадр ВНС Championat.com Cosmopolitan Eyjafjallajokull Game.exe MegaGame
 Playboy StopGame.ru Transmetropolitan WikiLeaks Zero Punctuation Автожур Аг.ру
 Агент Купер Аегоров Амеро Андерс Брейвик Андрей Колесников Бирюлёво
 Божена Рынска Большой адронный коллайдер Бостонский теракт Британские учёные
 Бронзовый солдат Бульварная пресса Вежливые люди Великий Дракон Весёлые картинки
 Вестник ЗОЖ Взрывы в метро Виртуальные радости Вражеские голоса Врен Газетная утка
 Геббельс Гейленд Генномодифицированная вода Голубицкий Градус неадекват
 Гражданин поэт Даниил Шеповалов Дмитрий Виноградов Дмитрий Киселёв
 Дмитрий Роммель Доминикана Евсюков Егор Свиридов Жареные темы СМИ Живой щит
 Журнал «Крокодил» Журнал «Трамвай» Журнализд Зомбоящик
 И вообще подхожу я к твоей маме и ссу ей в рот Борис Иванов Игрожур Игромания
 ИноСМИ Интернеты Иранские ракеты Ирина Сычева Йэху Москвы Кавказ-Центр
 Качинский Компьютерра Коневодство Корреспондент Кошачье дело Красная Бурда
 Кратовский стрелок Ксакеп Кыштымский карлик Латынина ЛКИ Мальгин
 Метатели колёс Мир криминала Михаил Леонтьев Моська Мурзилка Муртазин
 Навигатор игрового мира Не имеющий аналогов в мире Невзоров Николай Усков
 Новая газета Номад НТВ Нургалиев разрешил ОБС Олег Бочаров Олег Кашин
 Олег Ставицкий Паркер Первый канал Пиписькин Пира Плоские прямоугольные коты
 Политкорректность



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