

# Мор: Утопия

Дорога в никуда

Есть три миллиона вещей, за которые «Мор» заслуживает кары господней, и три миллиона вещей, за которые ему надо ставить памятники церетелевского масштаба.

## PC

Жанр: Adventure  
Издатель: Бука  
Разработчик: Ice-Pick Lodge  
Официальный сайт:  
<http://www.pathologic-game.com>

Артхаус, жестокий и беспощадный. Артхаус, великий и ужасный. Артхаус, манящий и прекрасный. «Мор: Утопия» — это самая настоящая артхаусная игра, сравнивать которую можно разве что с неизвестными «Вангерами» — вы или влюбляетесь в нее с первого взгляда, или остаетесь равнодушными навсегда.

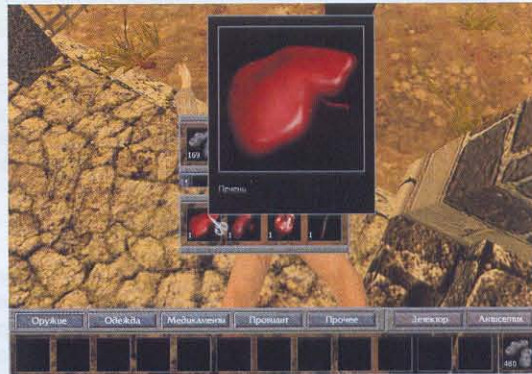
## Егор Просвирнин

**П**озтому сия рецензия — сама необъективность. Есть три миллиона вещей, за которые «Мор» заслуживает кары господней, и три миллиона вещей, за которые ему надо ставить памятники церетелевского масштаба. Я ненавижу слабосильный графический движок, персонажей-чурбанчиков с неприятной мимикой, интерьеры камер СИЗО, миллионы дизайнерских промашек, характерных для молодых команд: начиная от этажа, заполненного активными, но абсолютно пустыми контейнерами (вы прокликиваете все эти комоды, серванты и тумбочки, а в итоге получаете уд с маслом) и заканчивая необходимостью тупо бегать из конца в конец по десять минут кряду. Но я в восторге от превосходного интригующего сюжета, вменяемых (в русскоговорящей-то игре!) диалогов, полной свободы действий (вы можете делать действительно все, что придет вам в голову) и, мягко говоря, нетипичных героев. К тому же, для опытного игрока по всей игре расставлены знаки, отсылки, аллюзии — начиная со вступительного ролика, пробуждающего в памяти первую «Сибирь», и заканчивая архитектурой, которая чем-то неуловимо напоми-

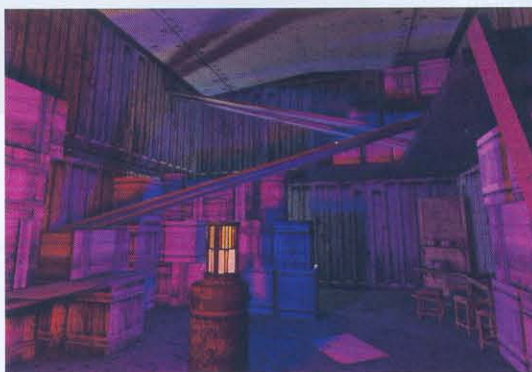
**Минимальные требования:** CPU 800 MHz, 384 Mb RAM, 32 Mb VRAM  
**Рекомендуемые требования:** CPU 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM



Актуальный тренд песиголовцев добрался даже до сугубо артхаусной игры.



Убил пролетария, вырезал печень на завтрак, а сердце оставил на обед.



Малолетние головорезы здесь свили гнездо./ Ножик в боку, мне уже все равно.



На язык просится замечание про ментата Харконеннов.

## ИГРЫ И ИСКУССТВО

У Ice-Pick Lodge, создавшей «Мор», в руководителях ходит Николай Дыбовский, зачитавший на нынешней КРИ доклад об отношении компьютерных игр к искусству. Очень приятно видеть, что некоторые тезисы доклада обрели плоть и кровь в созданной им игре. Например, высказанная им мысль о необходимости создавать «неправильные ситуации», которые бы мозолили глаза игроку и служили в качестве стимула для совершения действий — едва попав в мир «Мора», вы уже желаете его изменить.



нает Hive и Kurtz из Planescape: Torment.

Вас кидают в незнакомый, пугающий, неправильный (вот самое точное определение!) мир, более всего похожий на работы маэстро Дэвида Линча, и включают обратный отсчет — все действие происходит в более чем реальном времени, вас может прикончить голод, усталость, инфекция или банальный местный клошар. Сможете ли вы оценить всю мощь и красоту концепции «Мора» или же споткнетесь о многочисленные шероховатости и в недоумении уйдете — зависит только от вас.

## XS ВЕРДИКТ

Другая Игра, истинный артхаус.

ОЦЕНКА:

