

# Demonophobia — Lurkmore



## НЯ!

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



## Осторожно! Шок-контент!

Ниже расположено зашкаливающее количество крови, расчленёнки, рвотных и каловых масс или другой подобной хуйты. Настоятельно рекомендуется отогнать от экрана беременных женщин и детей, а также особо впечатлительных животных. За последствия, вызванные чтением и просмотром, ответственности не несём!



## Внимание! Спойлеры!

В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Demonophobia** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).



В эту статью нужно добавить как можно больше крови, расчленёнки и других вкусняшек.

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

**Demonophobia** (moon.) — неофициальная, [непонятно кем](#) сделанная игра-квест про захватывающие приключения [маленькой девочки](#) Сакури в измерении демонов. Ключевой особенностью игры является наличие просто широчайших возможностей по смертоубийству, и причинению боли главной героине в ходе игры. В связи с этим, на протяжении всей игры можно созерцать изобилие крови, расчленёнку и прочие подобные интересные вещи.

## Появление

Игра появилась в середине 2008 года на одном из японских игровых файлообменников и за короткий срок набрала большую популярность не только в Японии, но и в других странах, в том числе и в [этой стране](#). За месяц игру скачало ~10000 человек, что весьма неплохой показатель для игры, сделанной «на коленке».

## Геймплей

В игре напрочь отсутствует звук и музыка, Графика полностью двухмерна, но спрайты прорисованы довольно качественно, а анимация вполне пристойна и не вызывает раздражения. В отличие от большинства квестов, здесь для управления активно используется клавиатура.

В игре шесть этапов, в конце каждого есть [босс](#). Прохождение боссов обычно сводится к тому, что нужно успевать уклоняться/прятаться. В ходе прохождения этапов Сакури может находить и использовать различные предметы, комнаты обычно содержат различные ловушки и монстров. Пройти хотя бы первый этап с первого раза, ни разу не [умерев](#), практически нереально. Но пройти всю игру, не посмотрев на то, как лоли раз за разом жестоко убивают, было бы глупо. Демонофобия действительно просто напичкана [извращённой жестокостью](#): Сакури будут [избивать](#), [снимать с неё заживо кожу](#), резать на мелкие кусочки, топить в кислоте, скармливать монстрам и ещё сотнями других способов [убивать и калечить](#). Ах да, последний, шестой этап, Сакури будет бегать без одежды.

## Сюжет

Сюжет можно свести к паре предложений — девочка Сакури [нашла книгу, открыла её, потеряла память и попала в лабиринт комнат](#), напичканный смертельными ловушками и монстрами, [тысячи их](#). Чуть позже выясняется, что это ад. Собственно, в ходе игры Сакури пытается спастись и выбраться живой оттуда. Ни черта у нее не получается, и она остается в аду навсегда, мучительно помирая over

9000 раз. Вообще, есть текст, в котором сам автор раскрывает сюжет, [смотреть здесь](#) .

Кстати, сюжет и общая атмосфера игры настолько сильно убывает психику своей общей **ЗЛОБОЙ** и тем что **БУДУЩЕГО НЕТ**, что автор этих строк ещё две ночи видел ад и ходил в подавленном состоянии. (Ибо автор — **школьник**). Игра лишит вас радости и вкуса к жизни как никакой другой **УОВА-хамьякаминг**.

Алсо, некий **фэггот** SilentPyramid, который знаком фанатам **CX** по **SH Plot Analysis**, разобрал данную игру по частям. Анализ можно прочитать на его [ютненьком фансайте](#) по **Forbidden Siren**.

## Полный список смертей

Меж тем фанатами игры был исследован каждый закоулок и составлен полный список способов, которыми Сакури может распрощаться с жизнью.

### Обычная смерть

1. Упасть на колени и умереть.
2. Если на локации есть 4 или более красных ползучих твари, то ещё и покажут что они сделают с Сакури после смерти.

### Уровень 1

1. Подойти (не подползти) к стенке с ключом - получить кол в брюхо. Обоссаться.
2. В комнате с кристаллом медленно пройти над выделенным участком пола - упасть в яму с кольями.
3. Нажать на кнопку вместо использования кристалла. Быть раздавленной опускающимся потолком.
4. Босс-червяк откусит Сакури голову.
5. Попытка побегать на локации с боссом приведёт к раздавливанию червяком.

### Уровень 2

1. Заползти в дырку в самом начале. Разорваться.
2. Встретиться с Люцифером. Получить топором в голову, либо быть обезглавленной.
3. В комнате с треугольником задеть любой красный огонёк - быть насаженной на кол.
4. Попасться в комнату-духовку. Зажариться заживо.
5. Взять красную звезду и попытаться уйти. Быть избитой Сатаной до смерти.
6. В битве с Сатаной быть задушенной двумя способами: за горло либо в объятьях.
7. Сгореть в луче Сатаны двумя способами: потерять верхнюю часть тела пока таймер ещё тикает, или сгореть полностью в последнем луче, если вовремя не выбежать из комнаты когда таймер уже закончил считать время.
8. Деревянным уголком между ног можно получать бесконечное число раз - Сакури не умрёт.

### Уровень 3

1. В битве с промежуточным боссом (летающей пищей) надышаться газа. Окаменеть. Если при этом жизнью действительно мало, Сакури рассыпется.
2. Ползать в канализации. Захлебнуться.
3. Встретиться с Люцифером. Получить топором в голову, либо быть обезглавленной. Если во время погони пробежать мимо комнаты с шкафчиками и Люцифер поймает Сакури у закрытой двери слева, то он разрубит её мечом надвое.
4. Налепить на себя пиявок (маленькие фиолетовые штучки). Быть ими сожранной.
5. Попасть в комнату с насекомыми. Быть сожранной ими изнутри.
6. Постоять в комнате с жёлтой кнопкой минуту не шевелясь. Сакури сходит в туалет. Либо удачно, либо посреди процесса в неё заползёт паразит и убьёт её. Зависит от того, нажмёшь ли кнопку приседания, после диалога.
7. Подойти прямо к лицу босса. Получить облако кислоты и раствориться. (только на второй фазе босса)

### Уровень 4

1. Взять кинжал и обернуться в коридоре. Умереть от рук чужого окровавленного тела.
2. В комнате с двумя предметами взять правый. Заснуть.
3. Убить босса, а потом в комнате с двумя предметами взять правый. Заснуть. Проснуться. Обнаружить себя голой и прикованной к стене. Быть сожраной ползучей красной тварью.
4. Попасться на ловушку-лазер на бегу. Быть разрезанной надвое.
5. Попасться на ловушку-лазер спокойным шагом. Потерять кишки.
6. Подползти под ловушку-лазер. Встать. Разрезать себе голову на две части.
7. В битве с боссом (в первом виде) есть 10% вероятность посмотреть одну из двух сцен: либо как босс вонзит щупальца в уши и натурально трахнет мозг, либо как босс по-настоящему трахнет Сакури с последующим вылезанием щупалец изо рта и ушей.
8. В битве с боссом (во втором виде) если умереть от летящего шарика, то Сакури растворится, и от неё останется только язык, соски и матка.
9. После смерти босса вдохнуть красное облако. Выпустить себе кишки.



## Уровень 5

1. Умереть от рук мамы, в самом начале. Быть сожранной.
2. В комнате Сакури коснуться жёлтой массы. Раствориться.
3. Умереть от красной вращающейся фигни. Быть разрезанной надвое.
4. Зайти в туалет и спуститься вниз. Быть перемолотой в фарш.
5. Попасть в ползучую жёлтую лужу. Утонуть в ней.
6. Не успеть убежать. Раствориться.
7. Умереть от маленьких жёлтых штук до истечения времени. Быть изнасилованной ими до смерти.
8. Умереть от маленьких жёлтых штук уже в туннеле после кухни. Убедиться что бывают вещи и страшнее смерти.

## Уровень 6

1. Попасться в столб огня. Испепелиться.
2. Попасться под струю холода. Оледенеть. Если рядом Люцифер, то он ещё и топором по обледенелой Сакури добавит.
3. Получить между ног металлическим уголком с шипами.
4. В светящейся двери идти на свет. Стать нарезкой.
5. Встретиться с Люцифером. Получить топором в голову, быть обезглавленной, пострадать от снятия кожи, получить гигантское лезвие между ног, быть подвешенной за соски и клитор над котлом с кипящей лавой, сорваться в котёл.
6. В битве с боссом быть насаженной на щупальца из пола.
7. В битве с боссом быть пойманной щупальцами с потолка, быть ими изнасилованной и убитой.
8. В битве с боссом быть разрубленной по горизонтали.
9. В битве с боссом быть разрубленной по вертикали.

## Уровень ???

1. Попасться в круг. Быть перемолотой.
2. Попасться в прямоугольный параллелепипед. Быть разрезанной пополам (Если вы успели использовать печать на Ридзе 3-4 раза, то вас разрежет на 8 частей).
3. Попасться в пентаграмму. Взорваться.

## Ломание

Если игра становится слишком сложной, а посмотреть, как выпиливают Сакури, все же хочется, можно упростить себе работу. Качаем [cheat engine](#), после чего указываем в процессах демонофобию. Затем находим неизвестную начальную величину (Unknown initial value) и делаем так: если ранят, ищем значение меньше (decreasead value), лечат — наоборот increased value. После чего выделяем процессы и замораживаем их. Алсо, полное хп Сакури — 100, так-то.

## Галерея



Тонкий намёк на [Silent Hill](#)

[Правило 34](#)

## Продолжатели дела

Демонофобия, в общем, не открыла жанр как таковой (официально он называется Yuona). Уже много лет игроделы (в основном иппонские) делают десятки подобных игор, суть которых сводится к примитивным признакам:

- За основу берется простенький двухмерный платформер, адвенчура или квест
- Протагонист — няшная девочка разной степени фапательности (но есть, ВНЕЗАПНО, игрушка под названием Egoico, где **ГГ мальчик, а противники няшные девочки**, которые его *хотят* — без его согласия, что характерно)
- Уровни кишат врагами, близкий контакт с которыми приводит к изнасилованию и/или тщательно прорисованной, очень детально показанной смерти (как правило, около половины анимаций — личный фетиш автора, то бишь любимый тег на ГуроЧане).
- Что интересно, [цензура](#) не дремлет, и МПХ/ЖПП либо не отрисованы вовсе, либо замазаны, либо рассмотреть их можно только в микроскоп. Но бывают и исключения (типа XenoTake, Demon Girl/Angel Girl/Ninja Girl/Witch Girl).

- Отбиваться героиня не может, или может, но очень плохо, и при контакте с противником лучший выход не биться насмерть, а быстро, решительно съебывать, вырываясь из тентаклей и уворачиваясь от брызг.
- И главное: суть игры исключительно в том, чтобы по ходу дела как можно больше раз уморить ГГ разными способами. В конце, как правило, дают особый режим, в котором можно смотреть ВСЕ анимации смерти.

То есть Демонофобия только взяла уже существующую схему и добавила побольше кровищи. Нет, не так: КРОВИЩИ!!! Если в традиционных играх такого жанра крови очень мало (ровно столько, сколько нужно для конкретного фетиша), и ГГ не столько умирает, сколько оказывается оттраханной, то в сабже и его идейных последователях героиня именно что дохнет. Страшно и мучительно. И это является самоцелью игры: сюжет, декорации и диалоги служат только ради того, чтобы хоть как-то оправдать появление нового способа помереть.

В каком-то смысле, «серьезной» адаптацией можно считать игры-хорроры: в тех же [Phantasmagoria](#), [Outlast](#) или [Evil Within](#) можно в деталях посмотреть, как ГГ раз за разом будут отрывать голову, жрать заживо или потрошить с особым цинизмом. Сюжет хоть и есть, но суть от этого не меняется.

## Xenophobia

**Xenophobia** (moon. ) — новая игра во вселенной Демонофобии от, судя по всему, того же разработчика. Полная версия до сих пор так и не выпущена, что наводит на мысли о том, что неизвестный ниндзя-разработчик забросил создание игры.



Новая тян, суть та же

В демо версии нам выдают новую тян (предыдущая, Сакури, как вы помните, *спойлер*: была обречена на вечные скитания по лабиринту без возможности выбраться оттуда или даже умереть, раз за разом умирая страшной смертью в ужасных муках и возрождаясь вновь и вновь...)), два уровня, новых монстров (целых две штуки) и даже разрешают [пострелять из пистолета](#).

По геймплею игра продолжает традиции предшественника, но присутствуют некоторые [нововведения](#):

- Наконец-то появился звук.
- Монстры ВНЕЗАПНО выскакивают из темноты, **ибо** героиня без зажигалки видит не дальше [собственной груди](#).
- Интерактивные предметы, смысл которых пока не ясен.
- Фоны перестали напоминать рисунки больных [ДЦП](#).

Как утверждают очевидцы, игра стала более аркадной, но не утратила своей главной [ценности](#), более того, в ней появились ярко выраженные головоломки, вмняемый инвентарь и возможность сохраняться.

## Prisonkage (GenoPhobia)

Prisonkage<sup>[1]</sup> — клон Демонофобии от сторонних разработчиков с видимыми отличиями. Во-первых, всё стало более графонистым. Во-вторых, присутствует много текста — в одной лишь демке этой игры персонажи разговаривают больше, чем во всей ДФ. И в-третьих, что самое важное — главгероиня уже не похожа на плоскогрудую лолу, у неё есть выраженные вторичные половые признаки, которые красиво колышутся, когда она приседает/встаёт. А при нажатии клавиши F она *спойлер*: оголяет эти признаки, и да, это нужно для прохождения игры.)

Увы, эту игру тоже постигла незавидная участь. Последняя версия датирована 2012 годом, по длине примерно как демка Xenophobia.

## SplatterSchool

Хентайная версия, гибрид Демонофобии и винрарной игры Splatterhouse (которая известно тем, что была одним из первых, если не первым по-настоящему кровавым — да ещё каким! — хоррором. [Да, это 1988 год!](#)). Сюжет незамысловат: Джессика, обыкновенная внезапно неапонская школьница с большими сиськами и широкими бёдрами, заснула в школе, а когда проснулась, обнаружила, что школа превратилась в ад с монстрами. Недолго думая, она схватила [боксер](#) и пошла всех мочить (видать, в Splatterhouse переиграла). Ах да, это ведь хентайная игра. Два удара — школьница остаётся в одном белье. Ещё два — без белья. Возможностей быть изнасилованной куда больше, чем в Демонофобии. И [красивые CG](#) при GAME OVER, хоть и нещадно замыленные цензурой. Внезапно, закончена, да ещё и сиквел есть — Splatter Beach. В отличие от -фобий, проходится легко.

## См. также

- [Saw — nuff said](#)
- [Silent Hill](#)
- [Гуро](#)
- [Адъ и Израиль](#)

- [Жестокость в компьютерных играх](#)

## ССЫЛКИ

### Demonophobia

- [Фан-сайт Сирены и русский оплот демонофобов](#)
- [Прохождение на русском.](#)
- [Раскрытие сюжета, на русском](#)
- [Описание сюжета автором, на японском.](#)
- [Неудачникам и жуликам](#)
- [ВНЕЗАПНО скачать на русском](#)
- [На VRotArте](#)

### Xenophobia

- [Скачать демо 0.22.](#)
- [Описание игры.](#)

### Prisonkage

- [Бложик разработчика](#)

## Примечания

1. <sup>↑</sup> Именно **kage**, а не **cage**. Поскольку **kage** в переводе с японского — «тьень», некоторые считают, что это отсылка к людям-теньям из Демонофобии.



### 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 Crys  
 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

tv:Demonophobia