



Систему боя в третьей части существенно доработают, и она не будет ограничиваться лишь тупым заклинанием.

Risen 3: Titan Lords

Автор статьи: Петер Батте

Перевод: Анна Волкова, Светлана Иванчикова

Оформление: Антон Старостин

Piranha Bytes:

работа над ошибками. Компания хочет вернуть благосклонность

фанатов.

Странные они, эти Piranha Bytes: команда из 25 человек работает в небольшом доме площадью 55 квадратных метров, который находится в городе Эссен. Совсем крошечный штат сотрудников! Здесь сотни людей не трудятся в современных офисных центрах, как в Ubisoft, EA или Blizzard, здесь в гараже у сотрудников не стоят Ferrari.

Тем не менее, уже 17 лет команда Piranha Bytes с блеском выполняет свою работу. Они начали с серии игр Готика, восхитительно странных и первое время полных надоедливых багов. За ней последовали Risen, построенные на схожих принципах. Лишь однажды разработчики не оправдали ожиданий своих преданных поклонников: отзывы на

игру Risen 2: Тёмные воды были самыми противоречивыми. С выходом Risen 3: Повелители титанов Piranha Bytes хотят вернуть потерянное доверие, порадовать расстроенных фанатов и внести свой вклад в мир игр в 2014 году. Нам удалось побывать в гостях у Piranha Bytes, где нам во всех деталях продемонстрировали бета-версию игры.

Доспехи в игре тщательно детализированы. В качестве образцов продемонстрированы подобные иллюстрации

Лорды теней (справа) и их слуги обитают в опустошенных уголках игрового мира



Я тебя знаю!

Доспехи нового протагониста несколько напоминают снаряжение паладина из столь любимой фанатами игры Готика 2. Совпадение? Как знать.



Гильдия магов, простой язык, густые леса: остров Таранис пробуждает воспоминания о славных страницах истории серии Готика



RPG AREA

POST MORTEM: ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ ПРЕДШЕСТВЕННИКИ

В ретроспективе: почему игра Risen 2: Тёмные воды подверглась столь бурным обсуждениям? PC Games и Piranha Bytes попытались найти причины.

Вышедшая в 2012 году игра Risen, «наследница» Готики, стала объектом множества дискуссий. Неплохим отзывам в немецких журналах (PCG от 5 декабря, стр. 86) противопоставлялись отзывы разочарованных поклонников и средние оценки в международной прессе (см. таблицу (metacritic.com)). Не получилось и большого финансового успеха. Представитель издательства Deep Silver: «Игра неплохо продавалась, но могло быть и лучше»

Что пошло не так? Бьёрн Панкрац, который при разработке Risen 2 занимал ответственный пост руководителя проекта, весьма самокритичен: «Нам не удалось правильно произвести первое впечатление. Мы спрятали слишком

При разработке Risen 3 Piranha Bytes учли полученные ранее уроки, чтобы впечатление об игре было более ровным. С самого начала герой может блокировать монстров мечом и уклоняться от атак противника и перемещаться на короткие расстояния при помощи телепорта.

Многих многолетних фанатов, прежде всего, раздражает тот факт, что Piranha Bytes совместно с издательством Deep Silver упорно подгоняли Risen 2 под массовый рынок и при этом сглаживали все углы (при известных обстоятельствах даже привлекательные). Кроме обязательной регистрации на онлайн-сервисе Steam, сюда также относится отказ от публикации инструментов для моддинга. Также темой для дискуссий стала политика создания DLC. Коммерческий директор Piranha Bytes Михаэль Рюве согласен, что стоимость DLC была неоправданно высокой. Панкрац добавляет: «Нам хотелось бы добавить больше такого контента, поэтому в следующий раз мы так и поступим».

„Во втором Risen мы много экспериментировали.“

Бьёрн Панкрац, креативный директор

много интересных фишек, так, что их можно было отыскать лишь после долгих часов игры». Панкрац хочет изменить это в Risen 3, прежде всего, при помощи пролога. У игрока появится возможность оценить следующие уровни игры (поэкспериментировать со способностями, и встретиться с интересными противниками (такими как Песчаный дьявол), также со следующих уровней). По поводу часто критикуемой системы боя «ветеран» Piranha Bytes добавляет: «Хитрости игры еще не раскрываются». Панкрац имеет в виду, что «грязные приемы» (особые атакующие приемы главного героя, которые позволяют применять в схватках определенную тактику), становятся доступными слишком поздно. До этого момента игрок привыкает побеждать противника монотонными тупым заклиныванием. Между тем, разработчик критически относится к решению о том, что монстров невозможно блокировать. Этот пункт вошел в «список фейлов». Панкрац: «После выхода каждой игры мы собираем все негативные отзывы игроков. Так, в случае с Risen 2, 10 основных претензий были исправлены в патче».

В сравнении с первыми частями Risen и столь любимой фанатами Готикой, в этой игре не хватает многих милых сердцу особенностей. Например, отсутствие анимации при принятии целебных напитков, что вместе с тем фактом, что инвентарь автоматически ставится на паузу, неизбежно снижает степень сложности сражения: независимо от того, насколько яростно атакует противник, достаточно лишь прикоснуться к сумке, как показатели здоровья персонажа мгновенно восстанавливаются. В игре отсутствуют возможности свободно карабкаться и плавать, а также такие полюбившиеся повседневные занятия как приготовление мяса на костре или изготовление оружия. Они недоступны непосредственно в игре, лишь в отдельном окне, что, по мнению некоторых поклонников серии, ведет к потере особой атмосферы. В третьей части разработчики возвращаются к хорошо забытому старому, и отзывы фанатов не остались незамеченными. Задели ли поклонников за живое эти изменения в Risen 2? Панкрац соглашается: «Да, это так. Именно благодаря этому обстоятельству мы снова говорим – больше интерактивности в игровом мире, больше старых фишек. Вы получите то, что вы ждали, о чем писали нам»

Critic Reviews | **User Reviews** | **Details & Credits** | **Trailers & Videos**

69 **Metascore**
Mixed or average reviews based on 51 Critics

5.3 **User Score**
Mixed or average reviews based on 596 Ratings

What's this?

Summary: Set several years after the end of Risen, raging titans have devastated the world and pushed humanity to the brink of existence. Subsequently, monstrous creatures have risen from the watery depths of the sea and their attacks have brought all seafaring to a grinding halt. The hero, now a... [Expand](#)

Developer: Piranha Bytes
Genre(s): Role-Playing
Cheats: [On GameFAQs](#)
Rating: M
[More Details and Credits](#)





Доспехи являются вознаграждением за вступление в гильдию и показателем роли в организации



Существуют варианты многих заклинаний для ближнего боя. Так, он атакует противника по своему желанию большим количеством огненных вспышек вместо фаерболла. Источником магической силы являются голубые кристаллы, которые стражи помещают в перчатку

Новые старые знакомые

Этот заголовок выбран неслучайно. Мы вновь встретим Повелителей Титанов Измаэля и Урсегора, которые до этого полностью уничтожили половину мира при помощи своих огромных кровавожадных монстров, титанов. На Острове Грома Таранис маги разрабатывают план спасения человечества: используя особые молниеотводы. Они собирают магическую энергию для создания так называемого реактора. Он предназначен для производства особой энергии, которую можно будет использовать, чтобы напасть на повелителей титанов. Кроме этих антагонистов немало хлопот причинят Тени, нежить, которая выбирается из Подземного мира через Пещеры Черепов и превращает цветущие окрестности в гиблые пустоши. Но это еще не все:

один из могущественных Лордов Теней похищает душу главного героя. В прологе он попадает в засаду и пытается вырваться, не живой и не мертвый. Но это не только побуждает вас искать могущественного мага, чтобы снять проклятие. Данная ситуация имеет практическую цель — объяснить типичные для игры действия и способности: вместе с душой воин теряет и свои умения, вследствие чего оказывается на первом уровне. Новый персонаж представлен так, поскольку в третьей части серии Piranha Bytes не дают возможности игрокам менять персонажа, несмотря на смену героев, разработчики остались при своем кредо: не показано становление персонажа, но представлены его внешность и истории в общем течении повествования,

которые позволяют узнать о нем побольше. Безымянный с повязкой на глазу, известный как победитель титанов (Risen) и пират (Risen 2), не совсем исчезает из сюжета. Он, наряду со знакомыми персонажами из прошлых игр серии и старой доброй инквизицией, сыграет важную роль в этой части Risen.

Фэнтези из Эссена

Вместо того, чтобы вновь использовать экзотический пиратских сценарий Risen 2, разработчики вернулись к традициям Готики: все вновь становится более мрачным и причудливым на фоне средневековых хвойных лесов, промозглых шахт и величественных крепостей. Также остались путешествия в средиземноморские регионы и тропики из второй части игры. В Risen 3 героя ждут самые

разнообразные пейзажи. Ваш персонаж, который сражается на фоне цветущих лугов и широких долин, может биться не только при помощи старой доброй шпаги, надев широкополую пиратскую шляпу. Также можно сражаться в тяжелых доспехах, используя широкий меч, классические заклинания, такие как молнии и фаерболы. Естественно, что эта часть игры не обошлась без фирменного юмора разработчиков и знаменитых диалогов. Руководитель проекта Бьёрн Панкрац обещает, что сюжет будет разработан гораздо лучше. Piranha Bytes детально представят такую важную информацию как происхождение титанов или отношения между противоборствующими сторонами, чтобы таким образом заинтересовать игрока историей этого мира и самой вселенной игры.



В плане графике третья часть выигрывает у своих предшественников в наполненности деталями — стаи птиц и летающие бабочки



Как и во второй части, диалоги характеризуются небольшим количеством жестов и положений камеры. Такой подход устарел (если сравнивать с такими играми как Ведьмак 3 или Dragon Age: Инквизиция)

„Risen 3 удовлетворит запросам поклонников.“

PC Games: Почему Risen 2 не была воспринята столь же положительно, как и Risen 1?

Панкратц: «Во втором Risen мы много экспериментировали: добавили новые квесты и построили сюжет более линейно, для формирования связной истории. И в результате игрок и в самом деле обшаривает остров не хаотично, а в определенном порядке.»



Руководитель проекта от Piranha Bytes

Это привело к тому, что игра стала более связной и предсказуемой. В начале было сложно сделать так, чтобы игрок мог свободно перемещаться по миру. Эта идея показалась нам хорошей, но позже это обернулось тем, что игрокам даже стали навязываться гильдии. В Risen 3 такого больше не повторится.

Теперь, за кого играть и в каком порядке, будет решать сам игрок.»

PC Games: Вы не боитесь, что могли потерять доверие аудитории?

Панкратц: «Думаю, нет. Третья часть должна оправдать ожидания игроков. Если мы примем во внимание все пожелания и также воплотим их – в деталях, как например, в большем количестве лута. Это будет сбалансированный коктейль из двух предыдущих игр. Думаю, мы на правильном пути.»

PC Games: Не опасно ли, так сильно ориентироваться на прошлое? Не значит ли это, что нововведений будет предельно мало?

Панкратц: «Если мы просто скажем: «Хорошо, давайте дальше выпускать ту же фигню, что и раньше, без всякого развития», то это уж точно ни к чему хорошему не приведет. То же самое относится и к играм. Я думаю, что многие вещи из старых игр способны вызвать ностальгию. Если вы запустите старую игру, то вскоре вы заметите, что неплохо было бы улучшить графику и оптимизировать некоторые возможности. В ролевой игре мне бы хотелось обратить внимание на такие вещи, как миникарта.»

Я не хочу видеть на карте только травы слева и камни справа при поиске (к примеру) убежища магов, или даже рисовать свою собственную карту. Это выше моих сил. В нашей игре будет так: ты можешь это делать, но никто тебя не принуждает. Современные игры делаются очень неразумно в погоне за деталями и спецэффектами, что по-моему мнению, не самый лучший подход. Многие игры требуют не слишком много усердия от игроков, не позволяя им думать самостоятельно и не говорят им: «Давай! Иди на все 4 стороны. Делай, что хочешь!» Это как раз то, чего не хватает многим играм.»

PC Games: Почему для всех ваших игр, начиная с Gothic 3, не выходят модификации? Почему в Risen 3 не будет инструментария?

Панкратц: «Все просто. Дело в том, что нам не хватает для этого средств. Мы небольшая команда, а для того, чтобы создать мод-кит или поддержку модификаций потребуется целый отдел и по меньшей мере год работы. Создание комфортных условий для игрока – это тяжелый труд. Просто предоставить людям то, что есть – это не срабатывает. Наш принцип – делай хорошо или не делай никак. И некоторые вещи не добавляются только по той причине, что у нас для них нет ресурсов.»



Еще неизвестно, можно ли будет сразиться с повелителями титанов напрямую. Разработчики обещают захватывающие бои с более интересными приемами, чем в Risen 2. Возможный противник: Королева Пауков, которую можно увидеть на одном из концепт-артов.

ют заметную роль при прокачке персонажа. Предположительно, их будет 3, как и в других Готиках и Risen, и игрок может состоять лишь в одной. Но предварительно необходимо завоевать расположение главы гильдии, выполняя различные поручения. Такие, как например: очистить шахты от нежити, вернуть охотнику добычу украденную гоблинами или проучить вороватого гнома. Вступление в гильдии необходимо не только для развития сюжета. Это дает игроку доступ к специальным предметам и особенностям. При этом игрок, состоя в гильдии, может получать повышени и дополнительные привилегии.

До сих пор персонажи из игр, выпускаемых Piranha Bytes, обладали не только хорошими боевыми навыками, но и магией. Если герою удастся снискать расположение генерала Магнуса, он получает шикарную броню и окуляр, который напоминает старым игрокам образ инквизитора из предыдущих частей. Фэнтэзийный моноколь не просто элемент украшения, он

включает астральное зрение. В этом режиме, среди фиолетового цвета, можно заметить красные фигурки противников. Игрок может задействовать очки славы для улучшения «астрального глаза», что позволит, например, находить скрытые сундуки (Очки можно получить за победу над врагами и выполнение квестов).

Как заявил руководитель проекта Risen 3: Titan Lords Бьёрн Панкратц, астральное зрение будет доступно членам всех гильдий, но без возможности прокачки. Многие скилы при этом можно будет заполучить, вне зависимости от причастности к той или иной гильдии. При обучении вы можете обменять золото и очки славы на соответствующие способности. Например, это могут быть ремесла: ковка, зельеварение, заклинания или взлом замков. Так же в Risen 3 присутствует магия вуду, которой могут владеть НПС. Чтобы разнообразить прокачку, была разработана новая система характеров. Она меняется в зависимости от решений, которые принимает игрок. Только от вас зависит, вернет ли главный



Помимо старых знакомых, в бестиарии можно будет встретить многих новых тварей. Такими, как, например, этот агрессивный ящер.

герой себе потерянный человеческий облик или встанет на сторону теней и станет демоническим существом. С началом вторжения Повелителя Теней, Безымянного героя начинают терзать опасения, что его человечность исчезает. В связи с этим, его душа совершает вылазку в страну мертвых, где находятся его мертвые союзники и противники – напоминает историю с Острова Мертвых в Risen 2. Во время визита в загробный мир, мы можем найти инквизитора из первой части. Самое интересное, что в мире живых мы встречаем персонажа из мира мертвых, и его дух может дать важную информацию, к примеру, о закопанных сокровищах.

В игре прослеживается определенная логика духового развития главного героя. Бьёрн Панкратц обещает вместе с тем большую глубину диалогов, разнообразие характеров и дает примеры возможных спутников: «Вы можете взять себе в союзники существо из мира мертвых. Среди них встречаются и такие, которые готовы убить главного героя, но, несмотря на это, следуют за ним» Звучит увлекательно!

Значительные уточнения
И самые свежие новости: боевая система, ставшая предметом противоречий в Risen 2, будет значительно улучшена. 4 возможных действия: простой удар, сильный удар, блок и защита, могут быть выполнены, при помощи комбинаций (тройной клик в нужный момент дает бонус к урону). К тому же, игрок может использовать и оружие для дальнего боя (например, ружье или лук), что делает бои еще более захватывающими. А вот тактика перестрелки не обещает быть блестящей, как в Dark Souls. В этом плане получила слабое развитие. Разработчики

ориентируются на достижения в предыдущих проектах (например, в Готике). Таким образом, эссенская студия получает многочисленные упреки от поклонников Risen, но тем не менее, не сходит с проторенной дорожки.



Пещеры и подземелья в Risen 3 будут достаточно разнообразными. Вам придется добывать кристаллы из шахт Тараниса при помощи кирки.



Во время скитаний по джунглям, вам, как всегда, будут встречаться комические персонажи, тайные лагеря и спрятанные сокровища.

ОДНА ИГРА, ДВА ВЗГЛЯДА: ЧТО ЖДАТЬ ОТ RISEN 3

Сопоставительная характеристика от Петера.

Взгляд критика. Спорные моменты игры.



ОТСУТСТВИЕ ЕДИНОГО ИГРОВОГО МИРА

В Risen 2 игроков приводило в восторг исследование таинственных островов. Вместо того чтобы устаивать игровой мир из цельной карты, как в первой части, игра была поделена на разные части. В Risen 3 примерно то же. А всё из-за существенных проблем с оперативной памятью консолей Playstation 3 и Xbox 360, а также PC.



НЕНУЖНЫЕ УПРОЩЕНИЯ

Многие игроки скучают по сложностям в прохождении предыдущих игр. При разработке Risen 3 Piranha Bytes ориентируется на более широкую публику. Поэтому практически вся еда будет у игрока сразу с собой, а нужное зелье мгновенно можно будет выбрать на панели быстрого доступа. Эти маленькие детали оказывают существенное воздействие на общий уровень сложности игры.



АНИМАЦИОННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Хотя в разработке дизайна игры преобладает ориентация на Risen 1 или Готику, некоторые нововведения из Risen 2 все равно остаются (см. рисунок). При разжигании костра Главный Герой может использовать либо точильный камень, либо особое зелье. И сам процесс отображается в специальном окне, что немного разрушает атмосферу игры. Бьёрн Панкратц сказал на это следующее: «К такому приему мы прибегли, чтобы предотвратить баги, характерные для Готики и первых игр Risen. К примеру, когда враг нападает на героя, в то время как он роется в сундуке».



МИНИКАРТА: ТАК ЛИ ЭТО УДОБНО?

Одна из славных традиций Piranha Bytes – использование в игре для ориентировки достопримечательностей и свитков с различными пометками. В Risen 3 автоматическая миникарта впервые станет стандартным элементом пользовательского интерфейса. На вопрос, можно ли будет все-таки скрыть эту карту на тот случай, если она будет мешать опытным игрокам, Бьёрн Панкратц ответил: «Хорошая идея. Надо бы записать!».



ОТСУТСТВИЕ МОДИФИКАЦИЙ / ПРИВЯЗКА К STEAM

Уже многие бывалые игроки набили себе оскомину с установкой Risen 2. Дело в том, что она была невозможна без использования учетной записи Steam. Похоже, что и в Risen 3 ничего не изменится. И кроме того, руководство Piranha Bytes официально заявило, что и в этот раз инструментария для создания модов не будет.

Оптимистичный взгляд поклонника. Чем Risen 3 хороша.



ХОРОШЕЕ ФЭНТЕЗИ ВМЕСТО БАНАЛЬНОГО ПИРАТСТВА

В Risen 3 все еще живет неистребимый дух Готики. И хотя, игра стала мрачнее и грязнее, она всё так же мила сердцу геймера. Мечи, доспехи, огненные шары... ура-ура!



УЛУЧШЕННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА

Постоянное ковыряние с рапирой в Risen 2 мало кому понравилось. Хорошо, что разработчики учли этот недостаток. Имидж Piranha Bytes еще никогда не ставился под сомнение. Вопрос в том, насколько хорошо будет реализована новая система.



БОЛЬШЕ СВОБОДЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Главный Герой не умеет плавать, ни подниматься в гору. В результате этих недостатков, игра «Risen 2» выглядела довольно тоскливо. Тот факт, что игра теперь не навязывает линейный «туристический» маршрут, не может не радовать.



НОВЫЙ ГЕРОЙ

На предыдущего безымянного Героя грех жаловаться. Но замена героя может открыть новые возможности для развития его истории. Его потерянная душа даёт надежды на интересный геймплей.



ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ УТОЧНЕНИЯ

Многие детали новой игры издательство Deep Silver все держит в секрете. Но, тем не менее, Piranha Bytes уже дала некоторые комментарии по поводу отличия Risen 3 от предыдущих частей. Особенно радует возможность «опустошить карманы» неигровым персонажам. А если игрок будет пойман на краже, с него будут снимать очки опыта.

„Берегитесь, недовольные фанаты!
Risen 3 не будет полной копией Risen 2“

Петер
Баттес



„В Risen 3 будет именно то, что мы и ожидали! Сбалансированный «коктейль» из двух предыдущих частей.“

Большая свобода, улучшенная система боя... так ли хороша Risen 3? Вполне возможно. Но если вас разочаровало что-то в Risen 2: Темные воды, то к выходящей игре стоит отнестись с изрядной долей скепсиса. Piranha Bytes целенаправленно переносит все ограничения и механику со старой игры на новую, и не без основания. Они не станут ломать уже готовую концепцию ради пары-тройки новых игроков. Что же из этого получится, покажет время.

ВПЕЧАТЛЕНИЕ

ХОРОШО

ВПЕЧАТЛЕНИЕ

ОТЛИЧНОЕ

ЖАНР: РПГ

РАЗРАБОТЧИК: Piranha Bytes

ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver

РЕЛИЗ: Август 2014