

Практически в каждой фэнтезийной экшн-RPG есть антагонисты, что беспощадно кромсают своих врагов на куски.

Речь, конечно, о проклятых культистах, поклоняющихся злобным божествам!

Где бы они ни объявились, их цели из раза в раз неизменны: принести в жертву невинных, превратить обычных людей в жутких монстров и призвать на землю злобного Бога, несущего миру погибель.

Неясно, что ими движет, но именно это непонимание позволяет истреблять их без колебаний.

Абсолютное, чистое зло, не оставляющее герою места для сомнений в справедливости его деяний!

Культистам никогда не даётся трогательных предысторий в духе «а ведь он был хорошим парнем».

Ведь, даже если они и были порядочными людьми когда-то, то, став частью культа, практикующего жертвоприношения и стремящегося уничтожить мир, лишаются какого-либо права на снисхождение.

Среди них могут быть жертвы, которым промыли мозги или чьи тела были насильно изменены, но спасти их можно только одним способом — убить. Если наткнулись на монстра, молящего о пощаде, сделайте доброе дело и избавьте его от мучений как можно скорее!

Культист? Приговор — билет в ад в один конец! Немедленная казнь!

Жертва? Приговор — пропуск в рай! Быстрая и безболезненная смерть!

[Heretic Slayer] (в Корее известная как «Истребитель Еретиков» или же сокращённо «Умри, Еретик») — экшн-RPG, которая, как следует из названия, позволит вам как следует насладиться искоренением подобных сектантов.

Игра, где вы в роли стоического инквизитора отправляете культистов на тот свет, разошлась тиражом более десяти миллионов экземпляров, породив огромную армию фанатичных поклонников.

Благодаря такой взрывной популярности вышло множество сиквелов, DLC (Downloadable content — дополнительный загружаемый контент), спин-оффов, а также комиксов, романов и артбуков, основанных на этой вселенной.

Среди них была одна спин-офф игра, которая ещё до релиза привлекла к себе огромное внимание из-за своей безумной концепции: [Conclude: Apostle of the Outer God].

[Примерьте на себя роль главы культистов, которых вы всегда только разрывали на куски!]

[Распространяйте еретическую веру и промывайте мозги своим последователям!]

[Приносите кровавые жертвы Иному Богу, жаждущему гибели всего сущего!]

[Захватывайте инквизиторов и предавайте сожжению на костре!]

Учитывая такие безумные рекламные слоганы, неудивительно, что трейлер [Conclude] вызвал

огромный ажиотаж.

□ Каждый, кто в это играет — еретик. На костёр их всех!

□ Так, где мой боевой молот?..

□ Глава культа (в прошлом)

□ Когда выйдет, пойду в стелс-прохождение\*, собственноручно перебью всех культистов, завершив всё кровавой расправой над их злобным лидером, хе-хе.

□ Да это просто самоубийство.

До этого момента большинство фанатов воспринимали происходящее крупномасштабной первоапрельской шуткой.

Причиной тому совершенно неожиданный жанр – стратегический симулятор.

□ Стратегия? Какая ещё стратегия? Они вообще когда-нибудь создавали стратегические игры? И, судя по всему, это даже не аутсорсинг\*...

□ Если в игре несколько сюжетных линий, трудно сделать её в жанре экшн-RPG, но если это стратегическая игра, можно обойтись иллюстрациями и текстом.

□ Не думаю, что стоит ждать чего-то качественного... Скорее всего, её бесплатно раздавать будут?

□ Стратегическая игра для еретиков? Голова нужна только тем, кто слаб верой!

Однако выпущенная [Conclude] оказалась полноценным стратегическим симулятором, повергнув фандом в замешательство.

□ Я думал, они совсем рехнулись за фулл прайс её выкатывать (как правило, верхняя планка для цен AAA-игр), но безумным оказалось качество игры;;

□ Так получается, это было не просто для хайпа, а действительно хорошая стратегия... Да ладно?

□ Почему это так затягивает?..

□ Куда подевалось всё мое время?

□ У меня теперь в ней наиграно больше часов, чем в «Истребителе Еретиков»... Жесть.

Разумеется, [Conclude] продалась тиражом, не достигающим и 1/20 продаж основной игры, но как уникальный спин-офф она заняла свою нишу и породила так называемый «Фандом Отступников».

Он объединял тех, кто предпочёл роль «главы культа» роли «истребителя еретиков». Тех, у кого в [Conclude] наиграно больше времени, чем в [Heretic Slayer].

Я тоже был одним из таких «отступников».

На самом деле это вполне естественно. После достижения концовки в экшн-RPG, кроме повторного прохождения, делать особо нечего. Поэтому 200 часов игрового времени уже

считаются очень впечатляющим показателем, в то время как для стратегической игры это не так уж и много.

Хотя [Conclude] и имеет фиксированный сеттинг и временной период, каждое прохождение было уникальным путешествием, зависящим от того, за каким Иным Богом «контрактор» решит следовать. Поэтому нового контента всегда было предостаточно.

Иные Боги – это божества из-за пределов Тёмного Царства, космические хоррор-сущности, подобные Внешним Богам из мифов Ктулху\*.

У каждого из них есть своя сфера влияния, и по мере получения ужаса или благоговения, связанного с этой областью, накапливаются очки веры. Именно поэтому сфера Иного Бога, с которым заключён контракт, определяет общий стиль игры.

Например, если вы решите встать на сторону [Бога Чумы], главного босса основной игры, ваша задача будет развязать разрушительную эпидемию, поражающую как можно больше людей и вселяющую ужас в их сердца.

Для этого нужно внимательно следить за маршрутами снабжения и направлением рек на карте. Ваша стратегия заключается в том, чтобы определить оптимальную точку начала вспышки, обеспечив максимальное распространение и избежав обнаружения культа инквизиторами.

Уже после нескольких раундов по пути поклонения [Богу Чумы] понимаешь, на какие центры торговли следует нацелиться и в каких регионах самые строгие карантинные меры.

С другой стороны, если выбрать [Бога Войны], вам предстоит разжечь как можно больше военных конфликтов.

Чтобы преуспеть, на ранних этапах игры необходимо определить, в чьих руках сосредоточено больше всего власти, и подговорить наследников с низким приоритетом наследования, чтобы спровоцировать бесконечные территориальные конфликты, приносящие вам очки. А в дальнейшем развязать масштабную гражданскую войну в Империи, чтобы сорвать куш.

И это лишь малая толика. Помимо них, в [Conclude] есть ещё 14 Иных Богов. В общей сложности их 16.

Правда, был и один мусорный бог, которого непонятно зачем добавили: то ли для галочки, то ли для создания мемов. Но, даже не беря его в расчёт, игра предлагает 15 уникальных стилей игрового процесса, отчего время, проведённое в [Conclude], может длиться бесконечно.

Даже если пройти по веткам каждого из Богов хотя бы по одному разу, уже перейдёшь планку в 120 часов. Поэтому к игрокам с игровым временем менее 200 часов относились как к новичкам, только начинающим знакомство с игрой, и только после 600 часов вы можете считаться более-менее разбирающимся в игре.

Так что мои 1300 часов — это явно не то, чем можно похвастаться.

Полно закоренелых игроков, у которых наиграно больше 2000 часов, довольно много людей с более чем 4000 часами, и есть даже один сумасшедший, который провёл в игре более 10 000 часов.

В частности, если учесть дату релиза игры, то выходит, что этот безумец играл по 13 часов

ежедневно с момента её выхода. Не кажется ли, что в таком случае для него [Conclude] уже вышла за рамки «игры всей жизни» и стала чуть ли не самой жизнью?

Если уж кому и оказываться затянутым в игру, то подобному человеку.

Но никак не мне с моими жалкими 1300 часами.

---

\*«Стелс» (англ. stealth — невидимость или скрытность) — это стиль игры, при котором перемещение, устранение врагов, прохождение локаций и прочие действия выполняются как можно более скрытно и незаметно для противников

\*Аутсорсинг — это передача непрофильных функций компании сторонним организациям.

\*Иные боги (англ. Outer Gods) — вымышленные космические сущности из мифов Ктулху, обладающие огромной властью над вселенной и за ее пределами. В отличие от других богов, они представляют собой не конкретных существ, а всеобщие принципы бытия, поэтому их сила не имеет физических границ.

<http://bllate.org/book/13962/1228783>