

RPG — Lurkmore

RPG (англ. *Role-Playing Game*) — жанр игр, предполагающий [глубокое погружение](#) в роль некоторого персонажа в вымышленной вселенной. Развитие стандартно — сначала ты лох, а потом фееричен. Жанр всем сердцем любим и обожаем [ролевиками](#), [задротами](#), [гиками](#) и прочими [эскапистами](#) за свои особенности. По-настоящему хорошее, годное РПГ, как правило, требует от разработчиков немалых усилий и средств, как в плане внешнего качества, так и в плане внутренней проработки, из-за чего многие проекты выходят долгостроями. Ну, или раньше выходили. В наше время продвинутых нанотехнологий клепануть новый хит сезона за полгода труда не составляет. Но как ни странно, окончательно в сраное говно жанр пока что не скатился, благо живут еще на этом грешном глобусе разработчики, понимающие, что былинное РПГ — [non penis canina!](#)



Слёзы ностальгии.

История

История компьютерных ролевых игр как таковых началась примерно в одно время с историей компьютерных игр в целом — первыми ласточками стали текстовые фэнтезийные приключения с ролевыми элементами по мотивам произведений Толкиена (см. [MUD](#)), созданные ещё в бородастые семидесятые годы. Период становления РПГ от самых первых его представителей до наших дней можно условно разделить на шесть частей.

• До нашей эры

Примерно в конце 1974 года в свет начинают появляться все новые и новые настольные сеттинги, основанные на системе правил [Dungeons and Dragons](#). Но эта статья почему-то рассказывает о событиях, берущих свое начало со славных восьмидесятых, когда жанр РПГ уже укрепился на персональных компьютерах. Несмотря на сравнительно небольшое кол-во оных, выбора предостаточно, как то: *Nethack*, *Might & Magic* — игра, на долгое время установившая четкий канон жанра, *Ultima IV* и *Dragon Warrior* с *Final Fantasy* на [NES](#). После этого РПГ приобрели статус серьезного бизнеса и стремительным ходом пошли в гору, разметаая препятствия на своем пути подобно гламурной кисе на распродаже в бутике.

• Золотой век

Примерно с 1988 по 1993 годы. Период характеризуется стремительным ростом популярности РПГ в геометрической прогрессии, и, ближе к концу, столь же стремительным его спадом. Причин на то много. Самые явные это, пожалуй, появление стремительно набирающих популярность жанров 3D-Action и [Real-time Strategy](#), а так же обилие клонов и сиквелов, не то чтобы унылых, но и не оригинальных. Так или иначе, доминирующее положение на рынке занимает компания SSI, клепающая РПГ по *Dungeons and Dragons* как семки на движке Gold Box Engine. Также запомнились *Ultima* (V—VII), *Might & Magic* (2-5), *Wasteland* (духовный папаша Фоллача) и *Eye of the Beholder* с видом от первого лица и сражениями в реальном времени.

• Девяностые

Это время принято считать золотой эрой вышеупомянутых FPS и RTS, как следствие РПГшные винrarы появляются довольно редко, но метко. Эпичная *Final Fantasy VII*, всем известные *The Elder Scrolls*, *Diablo*, *Fallout 1-2* (и [примкнувший к ним](#) *Arcanum*, хоть и вышел он позже), *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment* и конечно же [Аллоды](#). Как бы там ни было, однозначно назвать девяностые тотальным фейлом для РПГ невозможно. Примечательно, что в то время [игрожур](#) в один голос прозревал неминуемую и окончательную смерть жанра от истощения.

• Начало нулевых

Спад популярности FPS, и переход 3D технологий из разряда роскоши в разряд практически стандартных средств производства, позволяет наладить их применение и в других жанрах, в том числе и в подзабытом жанре RPG. Начиная 2001 и заканчивая 2003 годом билет в жизнь получают новые разработчики, полные энтузиазма, как [BioWare](#), например, но и старые, почуяв профит, не выпускают из рук [пилу](#). Появляются шедевральные, и более чем достойные памяти *TES III: Morrowind*, *Star Wars: KOTOR*, *Gothic*, *Neverwinter Nights*, *Wizardry 8*, *Sacred*, множество сиквелов к старым сериям — тысячи их! Если в паре слов — стало ясно, что отправлять пациента [в морг](#) еще ой как рано.

• Середина нулевых

2004—2007 годы. После недолгого разгона создатели видимо решили, что пипл будет хавать уже на автомате, и, как видно, ошиблись. Во время оговариваемого периода выходили, в основном, сиквелы к

раннее винрарным сериям, которые, как это обычно бывает, были на порядок не те. Мало того, так рынок видеоигр начал активно подгоняться под новое поколение консолей, приоритеты сменились на жанры для консолей более подходящие. Нельзя сказать, что сабжу это сильно пошло на пользу. Но не все так плохо, ведь двухтысячные запомнились анонимусу за Vampire The Masquerade: Bloodlines, Jade Empire, Mass Effect или этот наш [Ведьмак](#), а также множество сиквелов разной степени винрарности, как например Neverwinter Nights 2, KOTOR 2, [TES IV: Oblivion](#).

• Наши дни

Начиная с 2008-ого по настоящую дату. Этот период смело можно назвать временем возрождения РПГ. Помимо успешных сиквелов для Mass Effect появляются и новые, не менее винрарные серии, такие как Dragon Age: Origins, Risen, White Knight Chronicles. Valkyria Chronicles для консолей и, с [недавних](#) пор, на PC. [Возродился третий](#).

Надо, правда, заметить, что жанр выжил за счёт симбиоза с экшном. Пошаговые бои и тому подобные артефакты настолок остались в прошлом, тактическая пауза — уже роскошь. Типичная современная RPG — это экшновые драки + ролевой сюжет. С другой стороны, и каждый шутер теперь норовит обзавестись сюжетом, разными концовками в зависимости от выбора игрока, и системой прокачки. Так что границы RPG размылись, зато жанр таки вылез из говна и снова жив. С другой стороны, пресловутая ролевая составляющая в современных РПГ практически отсутствует, особенно когда после п-цати часов игрового времени с «решениями, которые кардинально повлияют на будущее голактеки» концовка различается лишь цветом большого бадабума.

В 2012—2013 годах наметилась тенденция, которую можно назвать [Kickstarter](#)-эпохой. Через данный сайт многие олдовые и не очень разработчики решили реализовать свои проекты за деньги интернет-юзеров. Истории сайта полна [драмы](#), но всё же среди кучи [высеров](#) можно найти несколько относительно винрарных и интересных проектов, в том числе и ролевых, например [Pillars of Eternity](#), [Torment: Tides of Numenera](#), [Darkest Dungeon](#), [Divinity — Original Sin](#), [Banner Saga](#) и много других. Успех этих игр подтверждает и то, что они обрастают [дополнениями](#), [продолжениями](#) и [переизданиями](#).

Успех упомянутых выше игр с кикстартера, а также начавшаяся примерно в это же время мода на выпуск ремастер-версий старых игр немного подогрели интерес игроков и разработчиков к жанру изометрических CRPG, что позволило некоторым говорить о [начале ренессанса жанра](#). Среди других игр, которые вышли в результате данного ренессанса, можно упомянуть Wasteland 2, Tyranny, Expeditions: Viking, The Age of Decadence, Ash of Gods: Redemption, Pathfinder: Kingmaker, Disco Elysium и другие.

Основное же внимание публики в 2010-е годы из ролевых проектов привлекли эпичный [The Elder Scrolls V: Skyrim](#), хардкорная трилогия [Dark Souls](#), серия игр о [Ведьмаке](#) и новые части [Fallout](#) — винрарная New Vegas и срачегонная четвёртая. Из других важных событий можно отметить скатывание студии [Bioware](#), которая выпустила разной степени посредственности сиквелы Dragon Age и эпически проебалась с завершением и перезапуском серии [Mass Effect](#).

Также стоит отметить, что вышеописанная временная градация практически никак не относится к произведениям разработчиков из далекой [лунной империи](#), которые как клепали с восьмидесятых свои JRPG пачками, так и клепают по сей день.

Особенности

Игры этого жанра, как правило, характеризуются проработанным ветвистым сюжетом, наличием множества персонажей с прошлым и [ОБВМ](#), тоннами диалогов, «Свободой Действий»™ ну и конечно, куда уж без него, [СПГС](#). Боевая система же часто работает по обратному принципу — унылая и однообразная, сводящаяся к «добежал, закликал, собрал лут, убежал», однако учитывая то, что боевка в хорошем, годном РПГ занимает роль учебника по истории, мирно собирающего пыль на полке школьника, этот недостаток в глаза не бросается, а порой даже выглядит удачно вписывающимся в окружающий мир. Геймплей любой труп РПГ обычно насчитывает многие часы игрового времени и подразумевает включение моска на весь период игрового процесса для возможности восприятия диалогов и сюжетной линии в целом с эпизодическим выключением его для боя.



Пяти готовится к рейду на [босса](#).

Не менее важную роль в жанре занимает также так называемая «Кастомизация» игрового персонажа. В это понятие входит редактирование, прокачка и создание образа героя по желанию игрока. Масштабность явления зависит исключительно от возможностей конкретной игры: от легкого смена шмота и распределения очков скилла до полного редактирования внешности персонажа. Многие задроты могут просиживать по часу, стараясь максимально подогнать лицо человечка под свое собственное, не забыв, конечно, исправить природные недочеты. [Британские ученые](#) сходятся во мнении, что подобное поведение как ничто другое символизирует склонность поциента к [эскапизму](#).

Другая важная составляющая — спутники и общение с внешним миром в целом. Практически каждого

гопника, внезапно подбегающего к вам с криками: «Отдай мне все свое добро!!!1» можно развести на душевный разговор за кружкой [пива](#), во время которого он непременно изольет вам душу о том, как он докатился до такой жизни и, если это предусмотрено сценарием, будет готов зубами порвать любого злодея за ГГ.

По всем этим параметрам можно смело предположить, что сабж — полная противоположность такого жанра, как [FPS](#). Пусть и отчасти, но так оно и вышло. Хомячки с обеих сторон уже не первое десятилетие ведут великий холивар на всех полях битвы этой и любой другой страны, по любому поводу и абсолютно везде, и ни конца ни края этому не видно. Но об этом ниже.

Существует также принцип, по которому истинность РПГ определяется, так как именно он лежит в основе каждой из них. В народе это явление называется «*Принципом Трех С*» аки «*Принципом Трех У*»:

- «**Сила/Убей**» — небо над нами, земля под нами, ножи в кармане, вперед, мусульмане! Любая проблема решается исключительно силовым способом, будь то убербосс или бомжующий нигра, предлагающий отсосать за кусок хлеба.
- «**Скрытность/Укради**» — вместо того, чтобы грудью пробивать себе дорогу через вооруженных до зубов охранников, можно за короткое время пройти мимо в режиме [стелс](#). Однако редко когда пройти всю игру таким образом представляется возможным, все равно рано или поздно на дороге должен встретиться [кто-то, кого обойти нельзя](#).
- «**Слово/Уболтай**» — при достаточном скилле и наличии возможности можно уболтать врага не сопротивляться, а то и перейти на сторону игрока. Этот способ является наиболее лулзоемким, так как крайне велика вероятность встретить «не слишком проработанный» диалог. В обобщенном варианте, это может выглядеть так:

— *Сторонник злодея*: Стой, ты не пройдешь! Мой господин ведет нас к светлому будущему. Он всеблагой и всеведущий вождь нового мира. Все еретики будут казнены на месте мной лично, стоит лишь им усомниться в его мудрости. Ты доберешься до него только через мой труп!

— ГГ:[Убедить]Ты уверен?

— *Сторонник злодея*: [Вротмненоги](#), ты прав. Этот упырь лишился рассудка, его нужно остановить. [Скорее беги к нему, вот ключ от двери!](#)

В той или иной степени, РПГ заточены на то, чтобы заставить игрока три эти составляющие комбинировать и использовать каждую в нужный момент.

Подвиды



Большинство, говоря РПГ, подразумевают эльфов, орков, средневековую амуницию и атсрал. Это представление в корне неверно, несмотря на то, что многие представители жанра берут за основу именно мир меча и магии. На эту тему можно вести долгий и упорный срач, но мы с вами обсудим, что же еще, кроме летающих фаерболов и свистящих сабель, могут нам предложить ролевые игры.

CRPG

Классический и наиболее распространённый в прошлом подвид, иногда называемый также WRPG (западная ролевая игра). Отличается, как правило, неспешным геймплеем, сосредоточенным в основном на диалогах и квестах (что вполне объяснимо — полное погружение в виртуальный мир для гика является первостепенной важности задачей), и, как правило, пошаговой боевой системой.

Сеттинг может быть самым разнообразным, однако из общего ряда больше всего выделяются типичное фэнтези на базе [D&D](#) и самопальное Sci-Fi. Первые, что очевидно, населены [эльфами](#), [гномами](#), драконами, [паладинами](#) и прочей, не менее тривиальной [неведомой хуйней](#). Также различаются приоритеты для кастомизации — фэнтезийные РПГ сосредотачивают её на самом персонаже, в то время как для сайфая оптимально уделять внимания



В Аркануме можно было собирать механических пауков и не только...



апгрейдам оружия или экипировки, а персонажам втыкать всякие кибернетические непотребства.

Примеры: [Baldur's Gate](#), [Arcanum](#), [Planescape: Torment](#), [Fallout](#), [Realms of Arkania](#).

Action RPG

Ролевые игры на стыке жанров — ярко выражен геймплейный уклон в сторону мочилова, «навыки» игрока имеют зачастую не меньшее значение, чем «навыки» персонажа. Бои, как правило, проходят в реальном времени. Ветвистые диалоги, продуманные нелинейные задания и прочие столь милые сердцу задрота вещи зачастую носят совершенно рудиментарный характер. Справедливости ради стоит заметить, что многие

кошеры современные игры имеют в себе некую ролевую составляющую в той или иной степени, и Action RPG создает некое подобие границы между двумя лагерями, а посему сабж может идеально подойти людям, желающим поближе познакомиться с ролевыми играми в ненавязчивом стиле.

Примеры: [TES IV: Oblivion](#), [Gothic](#), [Mass Effect](#), [Deus Ex](#), [Vampire: the Masquerade — Bloodlines](#).

Rogue-like

Основная статья: [Рогалики](#)

Маленькие олдскульные игры заложившие основы жанра в целом, но оставшиеся верны своему собственному стилю. Как правило характеризуются абсолютным отсутствием не только ГРАФОНа, но и графики вообще — в её роли выступают текстовые символы или символические картинки. В противовес этому имеется сложнейшая система прокачки (смотри например [Dungeon Crawl](#), ролевая система которого считается одной из лучших в мире — и качающиеся при использовании навыки, и классические уровни), совершенно омские возможности использования предметов и окружения (пнуть раковину, кухонную, блядь, раковину в чертовом подземелье [NetHack](#)'а, чтобы с криком «The dishwasher returns» появился суккуб, которого можно трахнуть), миллион возможностей отстрелить себе ногу (например, вместо суккуба из предыдущего примера может появиться [black pudding](#), жирная такая куча слизи, вполне способная захватить неподготовленного к встрече игрока; убитая пару тысяч ходов назад кошка может вам сильно аукнуться в [ADOM](#)) и безупречно выверенный баланс (чем славится все тот же [NetHack](#) — например, можно в самом начале игры, если сильно повезет, получить виш, то есть пожелать себе какой-нибудь там [blessed greased +2 silver dragon scale mail](#) и вообще на халявку сорвать артефакт-другой, но при этом определенные сложности все же остаются). Ах, да, главное — permadeath. То есть если ты, анон, сдох, то ты таки сдох. Насовсем.

Примеры: [Rogue](#), [NetHack](#), [ADOM](#), [Angband](#), [Dungeon Crawl: Stone soup](#).

Hack'n'Slash

Дьяблоиды, дьябло-киллеры, дьябло-клоны. Подкатегория action-RPG, порожденная компанией [Blizzard](#). Выкидыши рогаликов состоящие исключительно из [гринда](#), но зато с графоном. Игры с видом от третьего лица и часто с мышечлик-управлением, в которых вся ролевая составляющая сведена к набору опыта и распределению



Че ты мне дверь выпилил, блять?!

скиллпойнтов, а геймплей — к известной формуле «закликай до смерти». Сюжет в такой игре играет третьестепенное значение и подается в виде пышь-пышь-роликов или текста, который никто не читает. Опционально в игре может быть [рандомно](#) генерируемый мир, обязательно — орды разнообразных врагов и тонны лута всё нарастающей и нарастающей эпичности. Каждая первая выходящая игра обязуется убить какую-нибудь местную сцотону и сплясать на её могилке.

Несмотря на очевидную задротоориентированность, свою аудиторию такие игры [имеют](#). Жанр люто, бешено ненавидим ролевыми, которые считают, что из-за таких игр искажается представление о жанре, который нивелируется до аркады с ветвистой механикой развития.

Примеры: [Diablo](#) как эталон и законодатель моды, [Dungeon Siege](#), [Sacred](#), [Titan Quest](#), [Torchlight](#), [Hellgate London](#), [Grim Dawn](#).

MMORPG

Основная статья: [MMORPG](#)

Подвид, удостоенный отдельной статьи. Любой обитатель интернетов хотя бы раз сталкивался с таким явлением, как многопользовательская «ролевая» онлайн-игра. Слово «ролевая» не случайно находится в кавычках: в большинстве случаев важные составляющие истинных РПГ, такие как отыгрыш роли или увлекательные квесты, неспешно, но захватывающе рассказывающие историю игрового мира, сходят на нет.

Образовавшееся пустое место занимает собой grind, корейский рандом, фаллометрия и ещё очень много упорного задротства во всех его проявлениях. Впрочем, удивление это вызвать едва ли сможет — MMORPG заточены не под одного единственного игрока, а под толпы игроков, девять из десяти которых желают быть эпичными героями, что порождает неразрешимые логические проблемы с балансом мира.



PvP или зассал?

Впрочем, выход из ситуации ~~был найден~~ искать оказалось не нужно — MMORPG оказались великолепным бизнесом по продаже воздуха. Их стали ориентировать на то, чтобы Виликий Гирой вливал в игру реальные деньги, будь то [донат](#) или абонентская плата, и, как ни странно, но вплоть до наших дней эта система получения [профита](#) еще ни разу не дала сбой, и, видимо, не даст никогда.

О какой-то художественной и детальной проработке вселенной речь может идти только если ММО сделано по уже существующей вселенной, как WoW, [например](#). Бонусные очки начисляются за нежелание оставить сеттинг выжженной пустошью, хотя это и не очень рентабельно. По всем остальным атрибутам этот подвид вполне можно назвать ролевой игрой: кастомизация персонажа, пускай унылые, но все же квесты, скиллбар и командная работа — все это имеется в наличии. И даже ярым любителям отыгрыша порой находится место — специальные ~~концентрационные лагерь~~ ролевые сервера, созданные именно для подобных целей (обычно жестоко модерируются, так как являются неисчерпаемым шведским столом для тролля любой толщины).

Примеры: [World of Warcraft](#), [Lineage II](#), [Perfect World](#), [Ragnarok](#).

JRPG

Japanese RPG (японская ролевая игра) — РПГ производства, [как ни странно](#), страны восходящего солнца. Игры этого вида кардинально отличаются от своего западного аналога: в JRPG в принципе отсутствуют такие вещи как выбор роли, нелинейность, кастомизация и прочая свобода действий. Погружаться предлагается в то, что уже есть: все внимание целиком и полностью уделено жестко заскриптованному линейному сюжету и развитию отношений между персонажами, псевдофилософии и диалогам, число которых как минимум переваливает за [9000](#). Обязательными атрибутами являются мультяшная, либо пиксельная графика. Да, у [них](#) не любят графонистость. Иначе говоря — это такое дли-и-инное интерактивное аниме с традиционным азиатским гриндром между катсценами и диалогами.

В сумме JRPG вызывают жесткую [эмоциональную зависимость](#) и провоцируют на упорный [поиск глубинного смысла](#), даже если этот процесс представляет из себя битье головой [об стену](#) от отчаяния, ведь [Айрис дайз](#) и ничего с этим не поделает. Мозг, пораженный сабжем, уже не подлежит восстановлению, а иссушенная оболочка, от него оставшаяся, кроме японского ролевого стиля уже не в состоянии признать более ничего. Так что не стоит удивляться буйству фанатов этого лагеря.

Примеры: [Pokémon](#), [Final Fantasy](#), [Dragon Quest](#), [Breath of Fire](#), серия Tales of....

Форумные RPG

Собственно, ролевая игра на некотором форуме, как правило тематическом, в специальном тред-сеттинге которого люди создают (бывает что и рисуют) своего персонажа и описывают его происхождения и взаимодействие с такими же персонажами через посты. При наличии у участников опыта и таланта, сложившийся тред вполне может сойти за своеобразную новеллу, рассказываемую по частям со стороны

различных персонажей. Местный контингент, надо сказать, заслуживает отдельного упоминания. В основном это рядовые школьники и феечки, страдающие зашкаливающим [ЧСВ](#). Весь парадокс в том, что порой эта гордость бывает оправдана — форумные ролевые игры развивают навыки речи и письма, а иногда и знание иностранного языка, что, без сомнений, полезно. Еще больший парадокс получается, когда тонкий, но неопытный тролль с широко выпученными глазами видит, как школота искусно отразила его атаку, нанеся ответный удар с двойной силой. Поэтому, имея дело с форумниками, гурману следует быть крайне осторожным — никогда не стоит недооценивать противника из-за его вида. Впрочем, имеется альтернатива — запастись попкорном и наблюдать, как происходят внутрикомьюнные срачи, а они имеют место быть, и часто.

Некомпьютерные RPG

Бывает и так, что человеку для полноценного погружения в другой мир недостаточно нескольких кучек пикселей — он хочет чувствовать себя частью процесса, взаимодействуя при этом с другими такими же людьми. Добиться подобного чувства реализма очень не просто, но возможно.

Настольные RPG

Это те самые сеттинги, появившиеся в семидесятых как первые ролевые игры вообще. С них же и пошла система правил [D&D](#), породившая мейнстримные WRPГ. Настолка, как подобные игры называют, может иметь самую разную визуализацию. При этом денежные затраты варьируются крайне обширно. Можно потратить десятку, купив десятигранную кость, сделать себе и друзьям костюмы [из спичек и желудей](#), включить воображение, [обмазаться говном и начать дрожить](#), двигая фигурки по нарисованной карте. Для тех же, у кого денег побольше, есть задатки к коллекционированию и прочей фаллометрии, могут подойти карточные настольные игры. Ролевыми их назвать едва ли можно, однако схожие черты — да, присутствуют.

Рука об руку с настольными РПГ идут и настольные варгеймы. Помимо того, что РПГ-настки произошли от варгеймов, почти каждый популярный настольный варгейм (Например WarhammerFB/40K, Battletech, Warmachine/Hordes) имеет свою собственную РПГ в своем сеттинге (от тех же создателей или же аутсорснутую специализированными рпгмейкерами). Причины этому в основном экономические — гики-варгеймеры и гики-рпгшники зачастую являются пересекающимися множествами, а гик, привлеченный к тому же Вархаммеру Душой и Атмосферой сеттинга, вполне может заинтересоваться РПГ по нему же, даже если раньше в ролевые игры и не играл.

Примеры настольных РПГ: Das Schwarze Auge, D&D, [Call of Cthulhu](#), [тысячи их!](#) Из карточных можно упомянуть [Берсерк](#), [Magic: The Gathering](#).

RL RPG

Основная статья: [Ролевики](#)

Приходилось ли вам когда-нибудь, ходя в лес по грибы, наткнуться на банду упоротых существ околючеловеческой внешности, переодетых в костюмы эльфов тридевятого королевства? Так знайте — это либо массовый выгул пациентов казенки, либо выехавшие на постановку полевые ролевики. Несмотря на то, что простому человеку зачастую сложно отличить одну толпу людей в касках из фольги, безумно бегающих по полю, от другой, в среде полевых ролевых игр четко выделяются три класса, такие как:

- [Ролевики](#) обыкновенные — группа, отыгрывающая роль персонажей в собственноручно придуманном сеттинге. Действие предполагает различные комбинации из следующих составляющих: выезд на природу, собственно отыгрыш и попойку в качестве кульминации.
- [Толкиенисты](#) — ака Толчки. Примерно то же самое, что и предыдущий пункт, но с сильным уклоном к [фапу](#) на трилогию «Властелин Колец» и «Сильмариллион» Толкиена. Уровень фагготории в мозгах этих людей настолько высок, что помочь может, разве что, живительная [эвтаназия](#).
- [Реконструкторы](#) — люди, воссоздающие обстановку и события некоторого значимого периода времени, будь то [завоевание Англии норманнами](#) или [Великая Отечественная война](#). Процесс предполагает изготовление оружия и обмундирования того времени, а также точное воссоздание действий предков. Подраться, надраться, и кого-нибудь отодрать, ога.

Единственное, что объединяет все эти три класса — результат их бурной деятельности. Синяки, выбитые зубы и летальные дозы выпитого алкоголя — все это обычное дело для бывалого ролевика, леди и [джентльмены](#).

Срачи

Как известно, где есть две или более группы людей с прямопротивоположными убеждениями, которые обе «в чем-то правы», там всегда священная война. Срачи могут быть самыми разными, от «Какая из частей лучше» до «[Кто с кем должен переспать](#)». Но мы с вами рассмотрим другие, более масштабные споры.

RPG vs FPS

«Дело не в элементах, дело в сути игры. Если на АК-47 прикрутить половину деталей РПГ-7, то он так и останется автоматом с элементами РПГ. »

— RU.GAME.RPG

Как уже было сказано выше, из-за кардинальной разницы типичных представителей жанров, две стороны многие годы набивают друг на друга, лишь только представится такая возможность. Краткая суть: сюжет + персонажи + ролевка versus геймплей, а если конкретнее, то боевая система. Игроки приверженные одной из сторон настолько расходятся в своём мировосприятии, что совершенно не понимают аргументов друг друга.

Как правило, FPS-ники внезапно обнаруживают в «шутере» RPG-элементы, мешающие стандартной trigger-happy медитации и выливают на форумы свою фрустрацию. При этом они утверждают, что там унылая боевая система и много всякого мусора вроде многословного сюжета, классов и левелапов (почему я не могу сразу использовать самую мощную пушку?), не говоря уже о возможности «договариваться». Поциенты с другой стороны предъявляют аргументы, что геймплей там есть, боевая система в хороших RPG качественная и вообще «этот жанр даёт настолько много больше, чем любой другой» (аргумент встречался только у поклонников JRPG). Чуть более вменяемые утверждают, что там вся соль в сюжете и ролевке, а геймплей для этой цели вполне сносный и боевая система [на самом деле](#) концептуально не отличается от оной в action играх.

Возможна и обратная ситуация, когда высокодуховный тру-ролевик садится за какое-нибудь экшн-RPG и внезапно обнаруживает что оно [недостаточно](#) эрпоге!!1 Что ни вариантов сюжета, ни его же глубины там нет, варианты развития примитивны и вообще лишние стволы во все поля. Чёртовы убогие [YOWA](#)-шутаны убивают жанр и индустрию!!1 Бида-бида-бида... а главное вони-то.

Впрочем, такое взаимоотторжение фанатов отнюдь не смущает разработчиков желающих объединить RPG и FPS, тем самым скрестив ежа с ужом, а точнее динамику™ и глубину™, что по-идее должно бы дать термоядерную смесь не хуже, чем в лучших студиях голливуда. Несвежие примеры — Alpha Protocol и приснопамятный [Mass Effect](#). В результате, как правило, получается нечто, очень отдаленно похожее и на то, и на другое (и немного на кино), что побуждает обе стороны на срач, причем ролевики упирают на то, что сабж — «тупая стрелялка», а FPS-ники орут: «не могли что ли грофон и гаймплей как в Крузисе сделать?»

Где же истина, спросите вы? А истина, как всегда, [где-то рядом](#). Благо что достойные [примеры кроссверов](#) имеются, вот только удовлетворяют они обычно лишь совсем третий лагерь, который предпочитает просто атмосферные игры. Полезно будет упомянуть также молодой и невероятной [винярный Borderlands](#), однако точнее всего он описывается цитатой в начале абзаца.

WRPG vs JRPG

Эта вековая борьба сродни борьбе людей, считающих себя [нормальными](#), и [отаку](#) — одни готовы признать все что угодно, кроме аниме, в то время как вторые, кроме аниме, не в состоянии признать более ничего. Тут та же история, даже тематика и антураж схожий.

Джей-РПГшники готовы потратить многие часы своего времени раз за разом перечитывая бесконечные диалоги, вникая в историю каждого персонажа отдельно — в его прошлое, настоящее и будущее, в его взаимоотношения с другими персонажами. При этом на геймплей, как правило, [забывается](#) толстенный йух [черного властелина](#).

Вест-РПГшники, в то же время, пытаются влиять на историю мира, в моменты когда им представляется такой выбор, тем самым ощущая себя если не главным действующим лицом, то движущей силой вокруг происходящего. Справедливости ради стоит отметить, что в аспектах прошлого персонажей, их уникальных черт и персоналий WRPG довольно часто уступают своему восточному аналогу.

В отличие от предыдущего, искать компромисс в этом сраче тотально бесполезно. Заходя в тупик, стороны и не думают бросать своих убеждений и в силу отсутствия объективных аргументов битва попросту превращается в банальный срач о вкусах.

Примечательно это явление так же и тем, что на эту тему были созданы массы рисунков с использованием [Madskillz](#), суть срача объясняющих.



Разнообразие выбора в играх от Биотварей.



Задротство

Вы не поверите, но количество задрачивающих оговариваемый жанр ничем не уступает своему главному противнику, и это не удивительно. РПГ почти всегда требует от игрока неоднократного прохождения. Все это, помноженное на многочасовой игровой процесс, дает поистине неисчерпаемый колодец для задротов любого вкуса и цвета.

Но и это еще не конец, о нет. Находятся индивиды, отваживающиеся устраивать спидраны и, как следствие, меряться, у кого время короче. Зачем это надо? Одному Б-гу известно. Но такое имеет место быть, и часто. Само собой, ни о каком удовольствии от сценария, или хотя бы тактического планирования игры, речи быть и не может — все сводится к «Пробежал, убил, пробежал убив. А теперь все тоже самое, но быстрее! А теперь еще быстрее! И еще, и еще...», ну, вы понели.



Типичные игроки за любимым занятием

РПГ в масскульте

[Elder Scrolls III: Morrowind Speed Run](#)

Скоростное прохождение [Morrowind](#), например.

Суть РПГ (со всеми типичными персонажами и ситуациями) раскрыта и закрыта в фильмах «[The Gamers](#)» (2002 г.), «[The Gamers: Dorkness Rising](#)» (2008 г.) и «[The Gamers: Hands of Fate](#)» (2013 г.)

Алсо

РПГ-7 — расовый советский противотанковый гранатомет, принятый на вооружение в 1961 году. В силу постоянных апгрейдов используется и по сей день, представляя серьезную опасность для бронетехники противника. Однако, бывает, используется и по живой силе противника (типа «3 джигита на УАЗе» или «во-о-он то окно»), даже специальные для этого дела боеприпасы имеются.

Картинки



Отыгрыватель

Суть

РПГ с большой свободой действий

См. также

- [Ролевики](#)
- [FPS](#)
- [BioWare](#) — бывшие гуру РПГ

Ссылки

- [Спискота: Лучшие ролевые игры](#)



Игры

10 2df A challenge appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us

1C 3uix A challenger appears Action 32 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



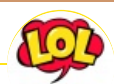
Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
 Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
 King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
 One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
 Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
 Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
 Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
 Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
 Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
 Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
 Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
 Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
 Это очень сильное колдунство



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
 Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
 Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
 Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна
 Эльф Эскапизм



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
 AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
 Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
 Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
 Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
 GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
 How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
 Internet Explorer IRC IRL ITT JB (ЛОП) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
 Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
 MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
 Not Your Personal Army NRB NSFW O R L Y? OK OMG OS/2 P. S. P2P

w:RPG en:w:RPG ae:RPG tv:RolePlayingGame