

Денис Вигонний



**ВІЙНА СВІТОГЛЯДІВ:
ЧИ Є КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЗЛОМ?**

Денис Вигонний

Війна світоглядів: чи є комп'ютерні ігри злом?

Популярний огляд
культових комп'ютерних ігор

Київ
«Вулкан»
2020

УДК 004.946

В 41

Вигонний Денис

В 41 Війна світоглядів: чи є комп'ютерні ігри злом? : популярний огляд культових комп'ютерних ігор / Денис Вигонний. — К. : Вулкан, 2020. — 88 с. : зоб.

ISBN 978-966-х х х-х-х х-х

Вважаєте, що комп'ютерними іграми захоплюються тільки діти й невдахи, на яких розробники заробляють гроші? Вірите, що вони спричиняють деградацію і підвищують рівень насилля й жорстокості? Стверджуєте, що комп'ютерні ігри — це зло?

Поспішаю вас запевнити, що це маячня й усе з точністю до навпаки. Насправді комп'ютерні ігри — це витвір мистецтва, як картина, роман чи навіть фільм. Не погоджуєтеся? Тоді розгортайте книжку, я з вами залюбки подискутую!

УДК 004.946

Зміст

1. Інтро	6
2. Постапокаліптична рольова гра «Fallout» (1997)	8
Передісторія ігрового світу	9
Світоустрій гри	10
Сюжет гри	23
Культурна спадщина гри	34
3. Пригодницька рольова гра «Undertale» (2015)	44
Передісторія ігрового світу	45
Світоустрій гри	46
Сюжет гри	58
Культурна спадщина гри	74

ISBN 978-966-х х х-х-х х-х

© Денис Вигонний, 2020

Інтро

Читачу, вітаю вас крізь ці рядки на моїх сторінках. Не звертайте увагу на таку експресивну анотацію, ви ж знаєте, яка боротьба точиться на книжкових полицях за вашу увагу. Якщо ви мене пробачите за мій знак оклику, то ми можемо одразу перейти до суті.

Ця книга присвячена комп'ютерним іграм, які в ній розглядаються як різновид мистецтва. Спочатку я думав написати це видання якраз для гравців, щоб показати наскільки цікавими й пізнавальними бувають комп'ютерні ігри. Однак я покрутив мізками й зрозумів, що це не потрібно. Гравці й самі чудово розуміють їхню практичну користь, а тому їм ця книжка не буде цікавою. Натомість я вирішив вдарити по цілком протилежній аудиторії — тій, яка не сприймає комп'ютерні ігри взагалі або вважає їх злочином проти людства. Мені як студенту-журналісту така позиція видається малообґрунтованою, а тому я загорівся бажанням довести, що такі люди помиляються. У цій книзі я на конкретних прикладах покажу, чому комп'ютерні ігри — це різновид мистецтва, і що їх не тільки не потрібно цуратися, а й треба грати в них!

Читачу, ви ж звернули увагу, що я вживаю тільки словосполучення «комп'ютерні ігри» і не дозволяю собі синонімів? Однак це не тому що я дурень, а тому, що книга присвячена тільки їм. Розумієте, комп'ютерні ігри — це хоч і значна, але все одно ча-

стина ігрової індустрії. Тобто тут я не згадую про браузерні чи мобільні ігри, сенсом яких є переважно вбити час у метро чи де-інде. Найчастіше вони доволі прості й мають примітивний сюжет чи взагалі ніякий. У цій же книзі я буду розглядати ігри з бюджетами, порівнювані тільки з фільмами, ігри, які вміють занурити гравця в ігровий процес та ігри, які мають значну культурну цінність. Такими якраз і є комп'ютерні.

Однак я хочу одразу перепросити. На жаль, у цій книзі немає ігор, що вийшли пізніше 2015 року. Ця провина цілком моя, адже це по-варварськи писати про комп'ютерні ігри як про мистецтво й водночас не згадати про жодну новинку. Утім це не так суттєво для нашої теми. Як відомо, мистецтво безсмертне, а отже, й ігри, які ми розглянемо, також безсмертні!

Тому підготуйтеся, читачу! Сурми прозвучали, штандарти підняті, мечі витягнуті. Настав час зануритися з головою в атмосферу комп'ютерних ігор!

«Fallout» (1997) (Постапокаліптична рольова гра)



Фрагмент із постеру до відеогри, на якому зображено падаюча парашутистка Братства Сталя!

З великим захопленням представляю вам першу гру, яку ми розглянемо! Вона одна з найкращих у своєму жанрі й одна з найвідоміших ігор про постапокаліпсис. Так, критики визнали її культовою, чим і увіковічили першу частину «Fallout». Надалі вона отримувала все нові продовження й через 11 років перетворилася на франшизу світового рівня. Давайте розберемося у феномені цієї гри й спробуємо пояснити її небувалий успіх.

Передісторія ігрового світу

У середині ХХІ століття настала світова криза, пов'язана із вичерпанням таких стратегічних ресурсів як нафта й уран. «Щоб отримати ці копальни Китай напав на Аляску, США приєднали до себе Канаду, а європейське співтовариство розпалося на вічно ворогуючі держави-нації... У 2077 році знову спалахнула війна. Усього за дві години більша частина Землі перетворилася на попіл», — ідеться у вступному ролику.



Вступний ролик, у якому американський солдат вбиває полоненого. Компанія, рольова система якої планувалася використовуватися в грі, обурилася такою жорстокістю й розірвала контракт із розробниками.

Незважаючи на знищення світу, людству вдалося вижити... щоправда невеликій кількості. Частина укрилася в так званих спеціальних сховищах — підземних бункерах, розрахованих на проживання впродовж століть; хтось — у підземних тунелях метро; комусь же просто поталанило опинитися поза радіусом смертоносного ядерного грибу.

Передісторія ігрового світу

Однак цивілізація як така назавжди припинила своє існування. У світі укорінилася розруха й постала анархія. Владу в поселеннях захопили аморальні рейдери, жадібні торгівці й місцеві авторитети, а деякі люди навіть здичавіли й повернулися до племінного способу життя. Науково-технічний прогрес зупинився й технології прийшли в занепад. Виробництво припинилося й віднині замість грошей на пустках циркулюють кришки від пляшок — єдиний усіма визнаний платіжний засіб.

Словом, людство втратило всі свої надбання за останні сторіччя й остаточно деградувало.

Світоустрій гри

Для постапокаліптичної гри назва «Fallout» є глибокою й багатозначною. Її можна перекласти як «Радіоактивні осадки», так і «Руйнівні наслідки». Така назва чудово передає сетинг*, адже сюжет якраз і розгортається після ядерної війни на спустошених вибухами пустках*.

Власне, сетинг якраз і є особливістю «Fallout». Події відбуваються в 2161 році в ретро-футуристичному майбутньому, тобто в такому, яким його уявляли американці в 50-х. Незважаючи на те, що цивілізація

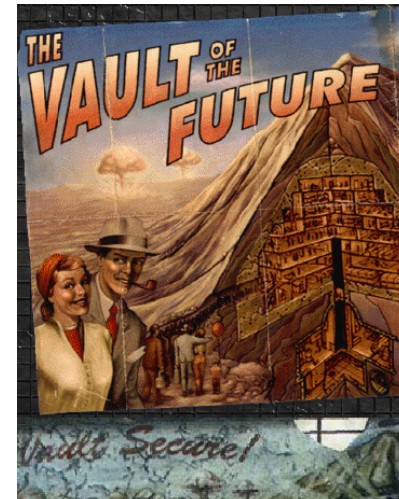
* Сетинг — сукупність різнопланових елементів (час, місце), які визначають ігровий світ з-поміж інших.

Пустки — тут і далі синонім до слова «поверхня».

«Fallout» (1997)

загинула у XXI столітті, на пустках досі стоять іржаві машини, дизайн яких дуже схожий на старомодні американські авто, у шафах висять брючні костюми, фетрові капелюхи й хустинки в горошок, а на столах лишилися радіопрогравачі, з яких іноді лунає джаз.

Водночас зі світоглядом американців до Всесвіту «Fallout» перекочували фізичні закони з 50-х. Тут наука спирається здебільшого на атомні дослідження, вона оптимістична й сильно спрощена. Лампові технології зробили значний крок уперед, повсюди випуклі монохромні екрани й гігантські комп'ютери, а на покинутих військових базах можна знайти атомні батарейки й кишенькові мікроядерні реактори. Це дозволяє жителям пусток конструювати лазерну й плазмову зброю з будь-якого непотребу.



Рекламний плакат 70-х років XXI століття. Зверніть увагу на його стиль і людей.

Світоустрій гри

Якщо тобі вдалося пережити ядерну війну — ти щасливчик; якщо тобі вдалося вижити на пустках — ти щасливчик зі щасливчиків. Адже пустки — це цілком інший світ, жорстокий і безкомпромісний. Перш за все потрібно навчитися себе прогодовувати. Для того, щоб заспокоїти бурчання шлунку, є кілька способів. Можна стати фермером, полоти город і сумлінно вирощувати двоголових корів браминів; можна стати шукачем непотребу й відкрити власний магазинчик; можна записатися в лави охоронців і захищати каравани від злобних мутантів; можна виконувати небезпечні доручення місцевих авторитетів; а можна начхати на моральні цінності, стати рейдером і брати все, що душа забажає!

Однак, читачу, бурчання шлунку — це не найбільша проблема, з якою можна зіткнутися на пустках. Радіація не тільки не лишилася на поверхні й докучає променевою хворобою та передчасною смертю —



Вхід до одного з поселень на пустках — до Джанктауна.

«Fallout» (1997)

вона породила кілька різновидів кровожерливих мутантів. Свинопацюки — шкідники й розносники хвороб — є найнебезпечнішими... одразу після величезних богомолів, здичавілих собак і двометрових радскорпіонів. І, так, усі вони голодні, дуже територіальні й готові роздерти на шматки будь-яку тварину чи людину.

Утім це тільки частина ареалу мутантів, адже є ті, що виникли внаслідок інших причин. Якраз вони й займають найвищу позицію в ланцюзі живлення. Наприклад, кігті смерті — кількаметрові хижакі, схожі на демонів — є результатом довоєнних експериментів США зі створення штурмових підрозділів. Нікому не відомі, вони покинули зруйновані лабораторії й розселилися по пустках. Спочатку про них розповідали тільки якісь диваки, котрим ніхто не вірив, однак про них говорили все частіше й частіше. Легендарні монстри поступово

Для місцевих навіть сміття слугує захистом, зокрема іржаві машини й бочки.

переставали бути страшилкою й починали наводити страх навіть на досвідчених, по обидва боки тертих порохом жителів.



Типовий ланцюг живлення «кіготь смерті — людина».

На щастя, кігті смерті не настільки розповсюджені, щоб цілком винищити популяцію людей. А-от наступний різновид мутантів якраз-таки ставить під сумнів існування людства як такого.

Супермутанти — зелені велетні — відрізняються від усіх попередніх, адже їхнім праобразом є... людина! Їхня поява також зумовлена довоєнними експериментами й пов'язана зі створенням біотехнології, вилучення штучної еволюції (ВШЕ).

Спочатку мета експерименту була благородною й полягала в підвищенні імунітету в боротьбі з китайською біологічною зброєю. Як і було заплановано, він змінював структуру ДНК хазяїна, робив пацієн-

та дуже витривалим, повністю невразливим до хвороб і радіації. Проєкт справді був багатообіцяючим, хоча спостерігалися побічні ефекти ВШЕ: збільшення розмірів значне нарощення м'язів хазяїна, потовщення й зміна кольору шкіряного покриву, підвищення агресивності, зникнення статевих ознак як у жінок, так і в чоловіків. Утім Третя світова завадила вченим усунути ці проблеми. Ядерне бомбардування знищило сховища з ВШЕ й він потрапив у атмосферу. На щастя, його концентрації в повітрі виявилось недостатньо для перетворення всіх жителів на злобних велетнів. Для того, аби людина стала супермутантом необхідно або постійно вводити ін'єкції ВШЕ, або здійснити одноразовий контакт з його великою концентрацією, наприклад, стрибнувши в чан із ним.

Утім не всі посудини з вірусом були знищені. Багато з них ще лишилися на військових базах. Деякі шукачі пригод та рейдери, котрі наважувалися їх досліджувати, з необережності контактували з ними й перетворювалися на агресивних супермутантів. Однак до вище зазначених ефектів ВШЕ додавалося ще стрімке зниження інтелекту. Річ у тім, що заражені радіацією особи неодмінно втрачали глузд, свою особистість і ставали дурниками, які здатні виконувати тільки найпримітивніші дії.

Філософія супермутантів доволі проста — усі форми життя нікчемні й тільки за ними стоїть майбутнє. А для того, щоб це довести, вони готові втоптати співрозмовника в ґрунт чи розстріляти з кулемета.



Типовий супермутант, який не може визначити расу співрозмовника.
«Гаррі заплутався. Ти не гуль*. Ти не людина. Хто ж ти? Гм...»

Як ви вже встигли пересвідчитися, постапокаліптичний світ — дійсно суворе місце. Тому — так, я здивую вас — метаморфоза в такого мутанта не є такою страшною перспективою... принаймні, як порівняти, з гуліфікацією*.

Як я вже писав, фізичні закони й наука тут доволі оптимістичні. Тому, якщо хтось вхопить значну дозу радіації, то він не помре в пекельних муках, а всього лишень перетвориться на живого мерця. У таких істот значно підвищується больовий поріг, вони стають невразливими до радіації й живуть на-

* Гуль — людина, яка перетворилася на живого мерця.
Гуліфікація — процес перетворення на гуля.



Робота Скотта Роденгайзера над макетом гуля і, власне, сам гуль у грі.

багато довше за людей. Однак за такий «дарунок» потрібно платити. У гулей зникає волосся, розкладається шкіра, випадають очі й гниють м'язи.

Живих мерців дуже не люблять на пустках і в найкращому випадку їх стараються уникати. У гіршому — їх принижують, ізолюють, виганяють чи навіть убивають. Тому, пригнічені таким соціальним тиском, гулі тримаються подалі від людей і живуть у окремих поселеннях. Щоправда, деякі з них не витримують такого ставлення, тікають світ за очі й дичавіють.

Однак, відміну від супермутантів, гулі не втрачають свій інтелект і здоровий глузд. Насправді ця раса доволі товариська й вони обожнюють самоіронію. Якщо з ними поближче познайомитися, то можна виявити, що за гнилою плоттю досі б'ється людське серце.

Читачу, тепер ви можете спитати: «Невже у цьому світі є лише одні потвори й поганці? Невже тут не лишилося світлої сторони? Невже на пустках зникло людське добро?» Розчарую й напишу: так, зникло. Коли була випущена перша ядерна ракета, то людство вже приречено себе на цілковиту розруху й безповоротну деградацію. Тому не дивуйтеся, що жителі пусток егоїстичні, жорстокі й відстоюють свої інтереси та плани навіть ціною чужих життів. Однак Земля досі носить тих, хто має хоч якісь моральні цінності й за необхідності можуть зупинити бандитське свавілля чи наступ супермутантів. Тож зустрічайте військову організацію із середньовічним благородним устроєм, фанатичною пристрастю до довоєнних машин і найсучаснішими технологіями — Братство Сталі!

Історія його виникнення доволі давня й сягає ще довоєнних часів. Засновником організації є капітан армії США Роджер Максон. У 2077 році, незадовго до ядерного бомбардування, він перебував у загоні полковника Спайндела на військовій базі Марипоза й забезпечував охоронний супровід науковцям. Утім військовослужбовцям відкрилася страшна таємниця: вчені проводили звірські експерименти над канадськими й китайськими полоненими із застосуванням вірусу штучної еволюції. Шокований такою новиною, полковник закрився в своєму кабінеті й через кілька днів застрілювався.

Максон як найстарший офіцер був змушений взяти на себе командування базою. Він вбачав у експери-



Агітаційний військовий плакат, який пропагує записатися до лав військових сил США.

ментах з ВШЕ злочин проти людства, а тому спершу допитав науковців, а потім, почувши, що вони тільки виконували накази командування, розстріляв їх. Розчарований у федеральному уряді, Максон заявив у радіоефірі, що він і його загін більше не підпорядковуються військовому командуванню, і оголосив про незалежність від штатів.

Згодом, коли бомби вже впали, капітан не бачив сенсу лишатися на військовій базі, а тому зібрав своїх підлеглих і їхні сім'ї та віддав наказ рушати до більш надійного укриття — до закинутого урядового бункеру Лост-Гіллз. Саме там і тоді зародилося Братство Сталі.

За своєю суттю, організація колишніх військовиків є нейтральною. Хоч вони й не ворогують з жителями пусток, але Братство є доволі замкненим і недолюблює чужинців. Для того, щоб стати членом цієї організації або потрібно народитися там, або, як виняток, проявити небачений навіть для них талант у бою.

Однак, як порівняти з іншими угрупованнями, члени Братства Сталі — янголи, що спустилися з небес. Вони не тільки майже невразливі в бою через свою унікальну силову броню, а й протистоять найлихішим поганцям. Наприклад, у 2155 році вони розгорнули воєнну кампанію проти Гадюк — фанатичних рейдерів, що не давали спокою караванам і торговому місту Хаб. Банда тероризувала пустки впродовж довгих 14 років, однак Братству знадобився тільки один місяць, щоб цілком її знищити. Завдяки цьому між хлопцями в силовій броні й представниками з Хабу були встановлені міцні торгові зв'язки.



Окрім рейдерів, ще тими ворогами Братства є зловісні супермутанти.

Братство Сталі являє собою технократичне суспільство, місією якого є збереження довоєнних технологій і сувора заборона на їхнє розповсюдження. Водночас вони, маючи передові знання, проводять дослідження й постійно вдосконалюють своє устаткування. Таким чином Братство є двигуном науково-технічного прогресу всього людства.

Структура організації нагадує середньовічний орден, має Кодекс — святий документ-закон, що регламентує їхню діяльність — і чітку ієрархію організації. Керує нею верховний старійшина, який обирається пожиттєво. Будь-хто починає послужником і для того, щоб стати керівником, потрібно прослужити на кожній посаді. Умовно Братство можна розмежувати на чотири гілки. Першими є старійшини, яким належить провідна роль лідерів і які визначають політику організації. Наступні — так звані писці — науковці, які займаються вивченням і розвитком технологій. Далі йдуть паладини — військова еліта, що виконує найнебезпечніші й стратегічно важливі завдання. І нарешті рицарі, котрі відповідальні за все виробництво, починаючи від приготування їжі й закінчуючи виготовленням зброї. У кожній гілці, за винятком старійшин є молодше, основне, старше звання й звання майстра. Кожне звання підпорядковується наступному. Таким чином у Братстві організовано сувору ієрархію й накази керівництва не обговорюються, а виконуються.



Емблема Братства Сталі, яка відображає їхню ієрархію.
Крила — це старійшини, меч — паладини, шестіріні — писці.

Жителі пусток по-різному сприймають Братство Сталі. Хтось їх вважає народними героями, які захищають людство від навали мутантів, хтось — звичайними колекціонерами довоєнних технологій, хтось же — поганцями, які приносять в жертву щенят. Однак усі погодяться, що Братство є найпотужнішою військовою організацією, дії якої можуть змінювати їхнє майбутнє та майбутнє світу.

Сюжет гри

Перш ніж перейти до переказування історії зазначу, що вона напівканонічна*, але допускає існування суттєвих розбіжностей з реальним ігровим досвідом, адже це врешті-решт гра, де геймер* сам вирішує як йому діяти.

Події розгортаються в 2161 році на території Південної Каліфорнії — одного зі штатів США — у Сховищі 13. Воно мало відкритися через 200 років після початку ядерної війни, тобто аж у 2277, але поломка водяного чипа* змушує наглядача* Джейкорена порушити протокол, аби врятувати жителів від зневоднення й тяжкої смерті. Було вирішено відправити на поверхню когось зі своїх, аби той відшукав інше Сховище під номером 15 і взяв звідти запасний чип.

Головному героєві, якого пізніше нарекли Вихідцем зі Сховища, доручають цю надважливу місію. У нього є тільки 150 днів, поки в жителів не скінчиться питна вода. Озброївшись довоєнним пістолетом і портативним комп'ютером-браслетом «PIP-BOY 2000», Вихідець вирушає на поверхню, сповнену радіацією, мерзотниками й мутантами.

* Напівканонічна історія — така, що не визнана офіційною, але не суперечить загальним постулатам гри.
Геймер — тут і далі синонім до слова «гравець».
Наглядач — офіційно призначений керівник Сховища.
Водяний чип — пристрій, який генерує питтєву воду.



Вихідець зі Сховища вперше опиняється за межами своєї домівки.

На шляху до пункту призначення герой натрапляє на поселення Шейди Сендс (пер. — Тинисті Піски), мешканці якого виявилися нащадками жителів зі Сховища 15. Аби прогородувати себе, він допомагає поселенню, винищує популяцію надокучливих радскорпіонів і навіть визволяє доньку старійшини Арадеша з полону рейдерів Ханів. У цьому ж поселенні Вихідець знайомиться з Яном — охоронцем караванів — і переконує його приєднатися до нього.

Утім у Шейди Сендс нічого не знають про довоєнні технології, зокрема й про водяний чип. Тому герой відправляється до Сховища 15. Прибувши до нього, він з'ясовує, що воно цілком розграбоване й жодних справних довоєнних технологій там немає. Тепер герой змушений шукати чип де-інде.

Ян розповідає Вихідцю про більші поселення на півдні — Джанктаун (пер. — Сміттєве місто) і Хаб (пер. — Центр). Не маючи кращого вибору, обидва вирушають до найближчого — до міста-смітника, яке названо так, бо його стіни вибудовані з металобрухту. Там вони виконують кілька замовлень від мера Кілліана, викривають місцеву банду «Черепа» й цинічного власника казино Гізмо. Також Вихідець знаходить безпритульного песика Догміта та бере його із собою на пошуки чипа.



Караванник Ян має дурну славу стрільця й дуже часто промахується.

Тепер герой з командою вирушає до торгового центру Південної Каліфорнії — до Хаба — у надії хоч там знайти якусь інформацію про довоєнні технології. Від торговців водою він дізнається, що Некрополь — місто населене гулями — давно відмовився від поставок води, а тому, імовірно, його жителі мають власну водоочисну систему. Вихідець укладає з торговцями угоду про постачання води в його Сховище й виграє додаткові сто днів.

У Хабі герой зустрічає релігійний культ під назвою «Діти Собору». Їхня філософія полягає в тому, що ядерний апокаліпсис був великим очищенням планети від людської пихи та егоїзму. І тепер, коли священне полум'я пронеслося Землею, настав час зцілити людство любов'ю й зробити його одним цілим. Для цього вони пропонують мирянам зцілення тілом — безкоштовна допомога в їхніх лікарнях — та душею — приєднання до культури й проповідкування їхніх ідеалів. «Чада Собору» мають кілька закладів у кількох поселеннях і головну церкву, названу Собором. Утім Вихідець не розділив їхні погляди і поставився до них із недовірою.

Уже перед безпосереднім відправленням герой знайомиться з диваком-мутантом Гарольдом, який народився ще до ядерної війни. Він розповів свою життєву історію та про військову базу «Марипозу», яка, за його словами, нині є табором супермутантів, що безжально тероризують пустки.



Незважаючи на зовнішність гуля, Гарольд не є ним.
Він мутував не від радіації, а через ВШЕ.

Досі лишається загадкою чому він не перетворився на супермутанта.

Для Вихідця та його команди похід у Некрополь виявився дуже тяжким. Уже в місті на них напало кілька супермутантів, один з яких спалив Яна вогнеметом. Хоч і з бойовими втратами, але герой просувається Некрополем і дізнається від місцевих гулів про існування під містом Сховища 12 та про справний водяний чип, який дарує Некрополю питну воду. Вихідець постає перед тяжким моральним вибором: забрати пристрій і приректи на загибель гулів чи продовжити пошуки й приректи своє Сховище? Однак компроміс був знайдений. Герой зумів відремонтувати водоочисний насос на поверхні, а гулі дозволили йому взяти чип.

Вихідець дістається до свого Сховища вчасно й виробництво води знову налагодилося. Однак наглядач Джейкорен стурбований розповідями героя про зовнішній світ, зокрема агресивними

настроями супермутантів. Він вбачає в них загрозу для власного Сховища й вважає, що вони прийдуть так само, як прийшли до Некрополя. Тому наглядач доручає Вихідцю як єдиному жителю, що побував на поверхні, знищити джерело появи супермутантів, їхнього ватажка й таким чином забезпечити захист Сховищу 13.

Герой відправляється до бункера Лост-Гіллз (пер. — Загублені Пагорби), і хоч доклавши титанічних зусиль, але переконує Братство Сталі, що супермутанти — загроза світового рівня, проти якої необхідно виступити тут і зараз. Верховний старійшина Максон відправляє загін паладинів до «Марипози» й ті розчищають Вихідцю центральний вхід.

Уже самотужки герой просувається базою. На жаль, тут скінчив життя його песик Доґміт, якого розчавило силовим полем, але самому Вихідцю вдалося дістатися до командного пункту непоміченим. Це дозволило йому підслухати розмову посланця та супермутанта-командира. Виявляється, що ватажком супермутантів є так званий Творець, плани якого втілюють «Діти Собору». Їхня мета — перетворити усіх жителів пусток на супермутантів і створити єдину ідеальну расу.

Вихідцю вдається зламати головний комп'ютер «Марипози» і запустити протокол самознищення бази. Він успішно покидає табір супермутантів, поховавши під уламками сотні чанів з ВШЕ й значну частину армії Творця.

Утім самого Творця серед них не було. У героя лишилася єдина зачіпка — головна церква «Дітей Собору». Однак спершу Вихідець заскочив до Братства, доповів про знищення «Марипози» і поспілкувався з Врі — головним писцем, яка проводила розтин мертвого супермутанта. Результатом її дослідження став висновок, що супермутанти — цілком стерильні та їхнє перше покоління стане останнім. Як доказ вона віддала героєві голодиск* зі своїми дослідженнями.

Вихідець спочатку відправляється до Хаба, де дізнається від представників «Дітей Собору» розташування їхньої головної церкви, а потім вирушає до руїн Лос-Анджелеса, до поселення під назвою «Могильник». Там, у центральній бібліотеці, він зустрічає «Послідовників Апокаліпсису» — просвітницьку організацію, створену для того, щоб зупинити кровопролиття у пустках. Вони не довіряють «Дітям Собору» і підозрюють їх у зв'язках із супермутантами. Тому героєві не склало зусиль переконати «Послідовників Апокаліпсису» допомогти йому.

Вихідець і четверо розвідників вриваються до головної церкви «Дітей Собору» і одразу зустрічають супротив супермутантів, зокрема Дітей ночі — елітних загонів Творця. Тільки героєві вдається пережити їхній напад і прорватися нагору. Там він знаходить верховного жреця Морфея та дізнається

* Голодиск — електронний носій інформації, що нагадує касету.

від нього про існування демонстраційного Сховища під Собором і Творця, що в ньому. Вихідець вбиває жреця, перевдягається в його мантію й спускається в підвальні приміщення. Там він знаходить потаємний вхід, що веде до Сховища.

Прикинувшись одним із «Дітей Собору», герой спускається на найнижчий рівень демонстраційного Сховища. У приміщенні Наглядача він і зустрічає Творця — біомасу мало чимось схожу на людину й очільника супермутантів. Той стверджує, що служить благородній меті — створити одну єдину расу, яка покладе кінець війнам і стане домінантною на Землі. На його переконання,



«Єдність створить расу Творця. Творця! Творця! Єдиних, хто здатні вижити чи навіть принести мир у пустки. Поки ми маємо розбіжності, ми розриватимемо один одного на шматки й вічно воюватимемо. Нам потрібна єдина раса. Раса! Раса! Єдина мета. Мета! Мета! Єдиний народ... щоб знайти кращу долю. Долю.*

за супермутантами стоїть майбутнє, адже вони найбільш придатні для виживання в суворих умовах постапокаліпсису.

Зрештою, Творець пропонує Вихідцю стати одним із них. Утім герой не піддається на вмовляння очільника й каже, що супермутанти стерильні, а отже, колись повністю вимруть. Для того, щоб підтвердити це фактами, він дає Творцю голодиск із дослідами Врі. Той обробляє отриману інформацію й розчаровується у своїх ідеалах. Із тяжким каменем на серці він визнає свою помилку, запускає ядерну бомбу й відпускає героя, кажучи, що в нього є ще надія на краще майбутнє. Демонстраційне Сховище й Собор вибухають, поклавши кінець терору супермутантів.

Вихідець повертається до Сховища 13, де його на порозі зустрічає Джейкорен. Наглядач вітає його, називає справжнім героєм і вважає, що він врятував не тільки їхню домівку, а й усе людство. Утім вираз обличчя й тон Джейкорена різко змінюється. Він хвилюється, що нове покоління, захоплене подвигами Вихідця, буде його наслідувати, почне досліджувати пустки й прирече Сховище на запусітіння. Наглядач не хоче так ризикувати, а тому виганяє Вихідця назавжди, таким чином зберігши Сховище ізольованим від зовнішнього світу.

* Єдність — формальна назва угруповання супермутантів, яку очолює Творець.



«Я вже ухвалив безліч тяжких рішень з тих пір, коли обійняв цю посаду. Однак жодне не було таким складним як це. Ти наш порятунок, але ти й наша загибель. Мені дуже шкода. Ти герой... і тобі доведеться піти».

Не маючи вибору, Вихідець покидає місце, яке було його рідною домівкою й заради якого він пролив стільки поту й крові, і відправляється на пустки шукати кращу долю.



Фінальний кадр гри.
На фоні грає сумна джаз-пісня «Maybe».

Культурна спадщина гри

Як ви вже встигли пересвідчитися «Fallout» — це не просто комп'ютерна гра, суть якої зводиться до постійного клацання мишкою по екрану. Це дещо більше. Унікальний сетинг, яскраві персонажі, захопливий сюжет і чудове візуальне виконання ставлять «Fallout» в один ряд з культовими фільмами всіх часів. Однак багато в чому він і їх випереджає. Чи знали ви, наприклад, що текстове наповнення гри складає 1700 сторінок А4 формату, серед яких перші 700 — тільки імена й назви? Погодьтеся, що це не може не вражати.

Критики розхвалили гру настільки сильно, наскільки це можливо. Впродовж перших 15 років «Fallout» постійно потрапляв в списки найкращих ігор і був зразком якісного RPG*, а в 2012 році він навіть став експонатом тематичної виставки в Смітсоновському музеї американського мистецтва.

Для гейм-франшизи 90-х «Fallout» був дійсно унікальним явищем. Він набув шаленої популярності, не вдаючись до жанру фентезі, у стилі якого тоді випускалося безліч ігор. Розробники зуміли побачити, що на ринку немає ігор у жанрі постапокаліпсису, а тому почали працювати в цьому напрямі. Як бачимо, таке рішення виявилось дуже успішним.

* RPG — англійська аббревіатура, яку можна розшифрувати й перекласти як «рольова гра»



Засила фентезійних ігор на ігровому ринку 90-х.
Перша й третя гра є частинами великої серії «Dungeons & Dragons».

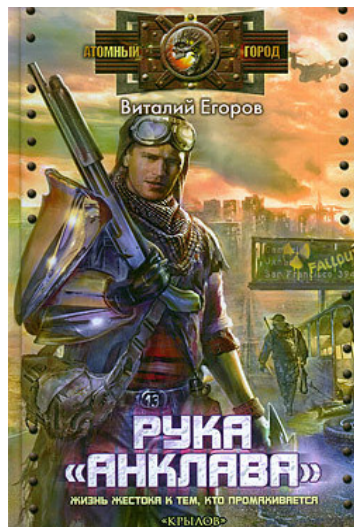
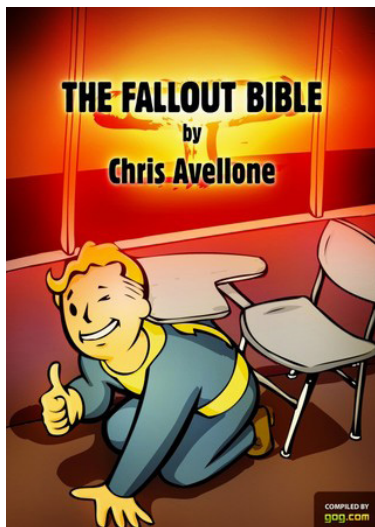
Я як гравець іноді ставлю собі питання: коли ж насправді гра стає популярною? На моє переконання, це відбувається тоді, коли фанати самі починають творити проекти, засновані на їхньому улюбленому фандомі*. Такий успіх спіткав і «Fallout», малюнки* до якого є лише незначною частиною доробку шанувальників.

Так як всесвіт гри є доволі великим, складним і для цілковитого розуміння потребує систематизації, то в середовищі фанатів виникла ідея створити довідник, присвячений «Fallout». Шанувальники написали три перші глави й блог став настільки популярним, що його помітив один із розробників гри Крис Авеллон. Він об'єднав їхній матеріал,

* Фандом — неформальне об'єднання фанатів.
Малюнки про «Fallout» — частина з них використана в цьому розділі, за що я дуже вдячний художникам.

оновив та видав під назвою «Біблія 0», а потім сам почав писати й опублікував ще шість глав. Загалом, суть довідника полягала в тому, що автор розповідає якісь цікавинки про гру, спростовує певні міфи й відповідає на питання фанатів. Біблія «Fallout» стала не тільки пізнавальною періодикою для читачів, а й певним каноном* для розробників третьої частини гри*.

Серед фанатів також було популярним вести блоги про цю гру, писати короткі історії й складати навіть власні романи.



Розробники «Fallout» подарували світові не тільки першокласну гру, а й посприяли розвитку літератури.

* Канон — усталена норма; тут у значенні «дороговказ». Третя частина «Fallout» розроблялася вже іншою компанією.

Однак найвищим проявом любові фанатів, на моє переконання, є створення модифікацій до оригінальної частини й навіть власних повноцінних ігор, заснованих на всесвіті «Fallout». Дві з них стали особливо популярними, а остання зовсім новенька й вийшла 2020 року.

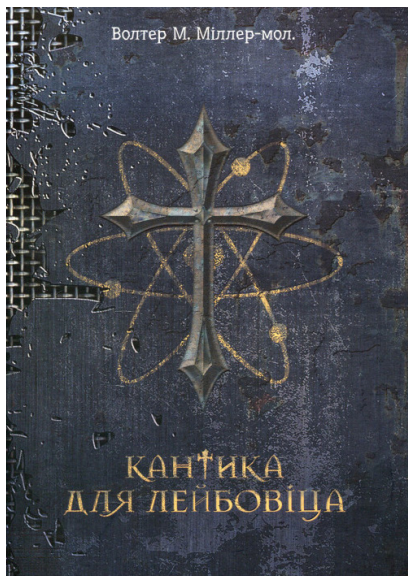


Російським шанувальникам настільки сподобалася оригінальна частина, що вони почали робити власні ігри.

Якщо писати про культурну цінність «Fallout», то не можна не згадати скільки великодніх яєць* у грі. Вони не тільки розважають гравців, а й дають уявлення про те, чим надихалися розробники під час створення гри. Найбільш впізнаваними є бандитська шкіряна куртка з фільму «Божевільний Макс 2: Воїн доріг», пістолет калібру .223 із кінострічки «Той, що біжить по лезу», реальний журнал «Guns and Ammo»,

* Великоднє яйце — секрет або прихований жарт у сучасному медійному або програмному продукті.

слово «ментат» із роману Ф. Герберта «Дюна», монстр Апдайк із твору «Кентавр» і назва «брамин» з індійської міфології. Великодні яйця аж ніяк не порушують авторське право чи псують сетинг. Вони скоріше є такими собі цікавинками, знаходження яких є винагородою для дуже уважних гравців.



Деякі ідеї розробники запозичили з науково-фантастичної книги, яка вважається класикою такого жанру як постапокаліпсис.

«Fallout» став настільки успішним проектом, що розробники не засумнівалися у створенні серії таких ігор. Уже через рік вони випустили другу частину, яка навіть перевершила першу, щоправда здебільшого в плані геймплею*.

* Геймплей або ігровий процес — особливості взаємодії геймера з відеогрою.

Планувалося зробити третю під назвою «Van Buren», але компанію розробників розпустили через банкрутство материнської компанії «Interplay» і проєкт закрили. Права як на гру, так і на франшизу купила інша фірма під назвою «Bethesda Softworks». Хоч і третя частина «Fallout» була випущена, але це була вже зовсім інша гра з іншим сюжетом, мало чимось схожа на перші дві. Згодом «Bethesda Softworks» створила ще три схожі гри: «Fallout: New Vegas», «Fallout 4» і «Fallout 76» — які можна віднести вже до другого покоління цієї серії.



Відмінністю другого покоління є перетворення рольової гри на шутер від першої особи*

Особисто на мене «Fallout» справив величезне позитивне враження. Таке, що навіть пишучи ці рядки, я не можу позбутися радісних емоцій, що переповнюють мене. Через це важко зберігати об'єктивність... а знаєте, у пекло її!

* Шутер від першої особи — жанр відеоігор, де необхідно знищувати ворогів з різноманітної вогнепальної зброї; особливістю жанру є вид «з очей» головного героя.

Культурна спадщина гри

Для мене ця гра стала найулюбленішою й лишається такою досі. Багато в чому «Fallout» мені нагадує книгу, але дуже інтерактивну, адже саме від моїх дій і рішень залежало те, чи зможу я врятувати пустки від експансії супермутантів. Я перепройшов гру кілька разів, але кожного разу відкривав її з нового боку. Саме цим вона захоплює мене й по сьогодні.

«Fallout» мене навчив відстоювати свої ідеали до кінця та показав, що досягти мети можна різними шляхами, а підкорити вершини — тільки власними силами.

«Undertale» (2015)

(Рольова гра в стилі магічного реалізму)



Гра «Undertale» стала справжнім феноменом для світу ігор. Створена за 32 місяці однією людиною Тобі Фоксом вона захопила серця мільйонів геймерів, а критики охрестили її культовою. Перемога в таких номінаціях як «Найкраща гра для персональних комп'ютерів», «Глядацька нагорода», «Найкраща гра профінансована гравцями», «Нагорода Метью Крампа» і «Оригінальна рольова гра (New IP)» назавжди увіковічили «Undertale». Тож давайте не гаяти час і одразу зануримося в атмосферу цієї непересічної гри!

Передісторія ігрового світу

Світ «Undertale» багато в чому схожий на наш сучасний. Насправді єдине, що його відрізняє, — це історичний контекст. У вступному ролику йдеться про таке: *«Дуже давно Землею правили дві раси: люди й монстри. Одного дня між ними спалахнула війна. Зрештою, після тривалої битви люди перемогли. Магічним закляттям вони запечатали монстрів під землею».*



Кадри зі вступного ролику.
Загалом, піксельна графіка є невід'ємною частиною «Undertale».

Причиною кровопролиття став страх людей, що почвари здатні поглинати їхні душі. Один монстр принаймні з однією людською душею ставав надістотою з величезною силою та необмеженими можливостями. Водночас люди не здатні були поглинати душі монстрів, адже ті занадто слабкі й зникають одразу після смерті почвари. Утім, оголосивши війну, людям вдалося повністю розгромити монстрів без жодних втрат. Вони заточили почвар під горою Еботт* і прирекли їх на вічну темряву.

* Гора Еботт має свій прототип — гору Еббот, що знаходиться в штаті Каліфорнія, США.

Після перемоги людство почало розвиватися як зазвичай. Його історія лишалася б незмінною, якби до підземелля не впала людська дитина...

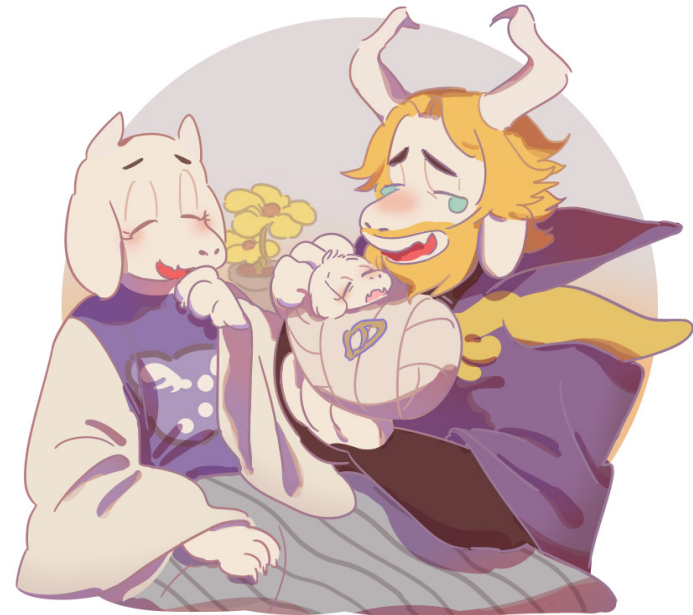
Світоустрій гри

Події «Undertale» відбуваються безпосередньо в катакомбах, населеними монстрами, а тому про зовнішній світ майже нічого невідомо.

Семеро найкращих людських магів подбали, щоб заточені під землею почвари ніколи не зуміли повернутися на поверхню. Для цього вони запечатали вхід так званим Бар'єром — дуже могутнім і потужним закляттям. Будь-хто міг увійти до підземелля, але ніхто з нього не міг вийти. Аби зруйнувати його необхідна сила, що еквівалентна сімом душам людей. Хоч монстри й уміють поглинати людські душі, але ізоляція від зовнішнього світу звела нанівець усі їхні шанси знов побачити сонце.

Зрештою, почвари змирилися із заточенням і почали налагоджувати своє життя. Королівська родина на чолі з Азгором Дрімурром засновує столицю свого нового королівства — Дім. Разом з іншими монстрами вони відбудували місто і перетворили підземелля на казкову місцину.

Однак якось до монстрів впала людська дитина на ім'я Чара. Її знайшов Азрієль — син Дрімуррів — і відвів до батьків. На великий подив, ті не заподіяли



Дрімурри — це монстри-боси із сильнішою душею, ніж у інших почвар.

Зовнішньо вони нагадують кіз.

Зліва направо — мати Торієль, син Азрієль, батько Азгор.

їй ніякої шкоди, а, навпаки, вирішили допомогти дитині та стали її новими батьками. Дрімурри виховували Чару як своє власне дитинча. Вона зростала разом з Азрієлем і ні в чому собі не відмовляла.

Для королівства настав золотий період. Дрімурри вирішили, що людей не варто боятися, а тому вони перебралися ближче до Бар'єра. Пройшовши крізь снігові буревії, болотні місцини й лавові ривчаки, монстри заснували нову столицю значно розширеного королівства — Новий Дім.



Зовнішньо Дім і Новий Дім відрізняються тільки кольором каменю, з якого вони збудовані.

Утім одного дня Чара сильно захворіла. Дрімурри робили все можливе, щоб її вилікувати, але їхні зусилля були марними. Перед смертю дитина висловила бажання побачити золоті квіти з її рідного селища, але і його втілити не вдалося. Зрештою, вона померла. Сильно засмучений втратою найкращого друга, Азріель поглинув душу Чари й вирішив виконати її останнє бажання.

Із силою людської душі монстрові вдалося перетнути Бар'єр і потрапити на поверхню. Він дійшов до центру рідного селища Чари, де натрапив на луг із золотими квітками. Азріель збирався вже покласти тіло Чари, але раптом його побачили люди. Злякавшись монстра, вони вирішили, що саме він вбив дитину, а тому кинулися на нього з усією зброєю, що мали.

Азріель мав достатньо сил для того, щоб знищити всіх людей. Однак він стримувався й терпів усі їхні атаки. Йому вдалося повернутися до підземелля, але на порозі батьківського дому він помер від отриманих ран, а його тіло розвіялося як тлін.

Для королівства й родини Дрімуррів це був найгірший день за всю їхню історію. За один день вони втратили обох дітей, на які покладалися великі надії. Розгніваний Азгор оголосив війну людству й поклявся, що відтепер кожна людина, яка потрапить до підземелля, буде вбита. Король запалився бажанням помсти й закортів назбирати сім людських душ, аби знищити Бар'єр і відвоювати Землю.

Торіель не розділила поглядів чоловіка. Вона посварилася з Азгором і зачинилася за масивними дверима Дому, який з моменту заснування нової столиці прозвали Руїнами.

Час ішов і до підземелля потрапило ще шість людей. Так як вилом, із якого вони падали, знаходився в Руїнах, то всіх їх зустрічала Торіель. Вона застерігала людей, щоб ті не йшли вглиб підземелля, але ніхто її не слухав. Урешті-решт Азгор накопичив шість людських душ. Для втілення свого задуму йому лишалася тільки одна...

Однак не всі почвари схожі на їхнього короля. Узагалі за своєю суттю монстри добрі й сповнені любові, надії та чуйності. Це пов'язано з особливостями їхньої душі. На відміну від людської,

що здатна існувати навіть після фізичної смерті, душа монстра прив'язана до тіла й при його знищенні зникає одразу. Їхня фізична сила безпосередньо пов'язана з духовною. Наприклад, якщо вони не хочуть битися, то вони значно слабшають й стають легко вразливими для агресора. Саме з цих причин почвари — раса невойовнича, яка усіляко намагається вирішити конфлікти мирним шляхом.

Азгор хоч і здається зловісним, але в нього все одно природа монстра. Незважаючи на смерть дітей, втечу дружини та відчай, що охопив усе королівство, він як і в старі часи прогулюється своїми володіннями й залюбки спілкується з монстрами. Через це всі його поважають та люблять.

Із часу заснування Нового Дому королівство значно збільшилося в розмірах. Частина монстрів, які брали участь у експедиції зі створення другої столиці, осіла на землях, крізь які вона проходила.

Першим поселенням в королівстві стало розташоване посеред соснового лісу містечко Сновдін. Свою назву воно отримало через сніг, що вічно лежить там. Клімат там доволі морозний, утім жителі постійно зігріваються святковою атмосферою, що дуже схожа на людське Різдво.

Сновдін — містечко доволі маленьке, будинків налічується не більше десятка, більша частина з яких є частиною інфраструктури. Зокрема, це магазинчик побутових товарів і готель,



Вхід до містечка з написом «Ласкаво просимо в Сновдін!»

власниками яких є дві сестри-кролиці, невеличка бібліотека та, звісно, серце цього містечка — бар «Гріллбі», де завжди панує дружня атмосфера.



Вкрай іронічним є той факт, що вивіска бібліотеки написана з помилкою. Власник закладу знає про це, але ніяких заходів не вживає.

Однак є тут і дуже важливий промисловий об'єкт для всього королівства. Це конвеєр із виробництва великих шматків криги. Єдиний його працівник — здоровий м'язистий вовк, який кидає лід у річку, що за течією потрапляє до Ядра. Він охолоджує розпечені механізми й таким чином забезпечує постійне електроживлення всього королівства.

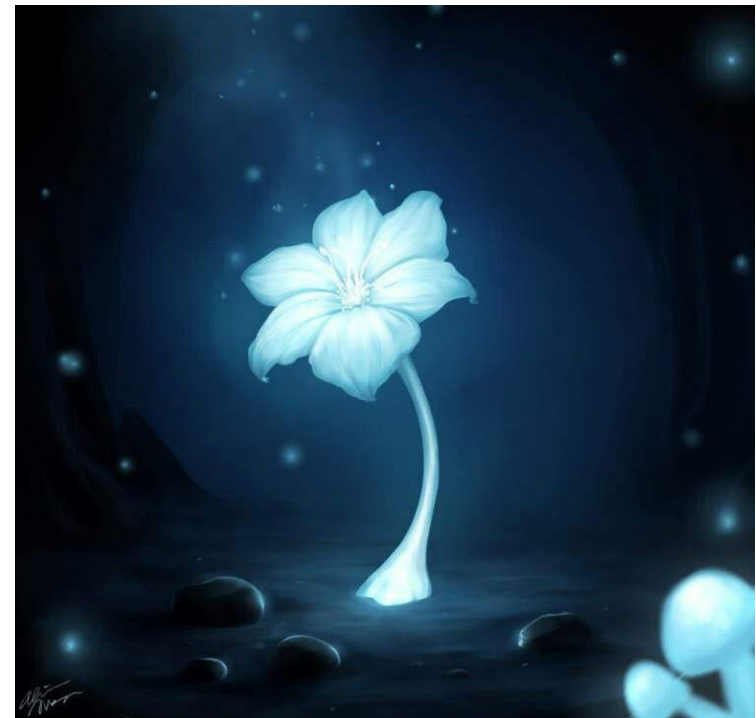
У центрі Сновдіна стоїть його головна прикраса — по-новорічному прикрашена ялинка. Місцеві монстри мають традицію класти під неї подарунки. Ідея виникла після того як монстри-підлітки тривалий час знущалися над оленями-гіфтротами. Ті вдягали на роги тварин, що дуже нагадують мініатюрні ялинки, усіляке сміття й непотріб. Монстри-батьки побачивши таке, насварили дітей за таку поведінку й опісля почали класти під ялинку, яка символізує ріг гіфтрота, подаруночки. Таким чином вони хотіли поспівчувати тваринам і вшанувати їх.

За час свого існування в Сновдіні сформувалася своя локальна культура, відмінна від інших поселень в королівстві. Місцеві монстри пишануться нею й раді вітати кожного їхнього гостя. Утім в останній час з Нового Дому почало приїжджати все більше почвар на постійне проживання. Жителі занепокоїлися цієї хвилею еміграції, адже вважають, що з часом їхній місцевий колорит може зникнути.

Не так далеко від Сновдіна розкинулися печери з дещо теплішим кліматом. Там темно, доволі вогко й зі стін б'є потоками чорна вода.

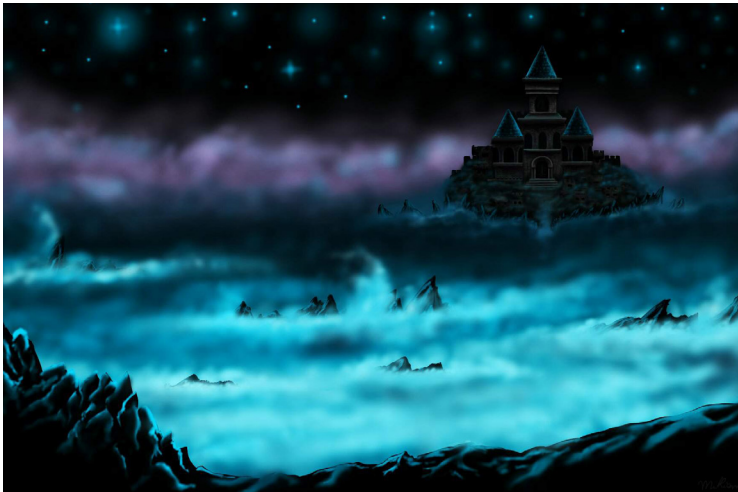
У стелі виблискують сині камінці, які створюють ілюзію зоряного неба, під ногами плюскотять бірюзові ставки, а в деяких місцях навіть іде дощ. Монстри називають цю місцину Водоспадом.

Флора Водоспаду доволі різноманітна. Уздовж усього комплексу зустрічаються такі рослини як очерет, латаття, ехо-квітки й навіть гриби, що світяться в темряві. Тут вони комфортно себе почувають і тішать мандрівників своєю красою.



Ехо-квітка — унікальна для всього королівства рослина. Вона повторює звуки, слова чи навіть речення, котрі чула в останнє.

Поступово монстри почали заселяти Водоспад. Зрештою, він став для них домівною не гіршою за Новий Дім чи Сновдін. Тут живе привид Напстаблук, який утримує ферму равликів і заробляє гроші на равликових перегонах, найстаріший житель королівства й ветеран Війни людей і монстрів Герсон, що володіє торговою лавкою, капітан королівської гвардії Андайн і ще декілька монстрів. Також тут розташовано селище, населене дивакуватими почварами на ім'я Теммі, у яких вже з'явився власний діалект.



Чарівний вид на Новий Дім із Водоспаду.

Однак справжньою визначною пам'яткою Водоспаду є величезне сміттєзвалище. Увесь непотріб, який викидають люди, потрапляє якраз-таки сюди. Монстри з цим подіяти нічого не можуть, а тому намагаються використати сміття зі своєю користю.

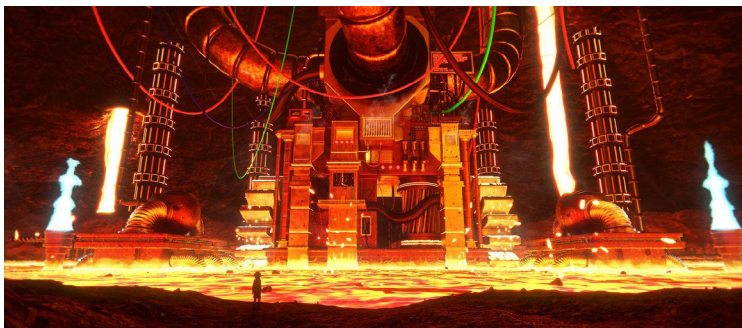
Наприклад, королівська науковиця Альфіс вивчає історію людства за викинутими книжками й фільмами, а деякі авантюристи заробляють копійчину, продаючи знайдений непотріб. Таким чином це сміттєзвалище лишається єдиною ланкою, що з'єднує підземелля з поверхнею.

Вологі печери поступово змінюються на сухі, потріскані скелі. На одній із таких висить електронне табло з постійно повторюваним написом «Ласкаво просимо в Готланд». Прохід, розташований за ним, веде до цілком іншої місцини, де вже замість чорної води булькотить розпечена лава. Саме через жаркий клімат цей регіон і отримав назву «Готланд».

Спершу може здатися, що Готланд — непридатна для життя пустка із застиглою магмою й сірчистими викидами, але насправді це не так. Готланд кипить життям.

Тут знаходиться двоповерхова лабораторія Альфіс — науковий центр всього королівства, Клуб художників, Павуча ярмарка з продажу випічки, п'ятизірковий готель-ресторан «МТТ» із ліфтом до столиці та Ядро — величезна технологічна вежа й джерело електроенергії для всього королівства.

Для того, аби полегшити пересування таким великим регіоном, було створено мережу ліфтів. Загалом, Готланд нараховує три поверхи, кожний із яких ділиться на праву та ліву частину. Кожна частина відрізняється одна від одної, а третій поверх



Зведення Ядра — заслуга колишнього королівського науковця В. Д. Гастера. Його життя трагічно обірвалося, коли він впав в один зі своїх винаходів.

узагалі побудований не на застиглій магмі, а на штучній червоно-фіолетовій платформі.

Готланд слугує майданчиком для Меттатона — харизматичного робота й місцевої шоу-зірки. Він веде кілька власних програм, зокрема вікторину, кулінарне шоу, новинні випуски й навіть мюзикл. Також він є власником готелю-ресторану «МТТ», названого на його честь. У найкоротший час Меттатон зумів завоювати популярність, створити власний бренд і стати для королівства рятівником від нудьги та депресії.

Як ви вже встигли пересвідчитися монстри постійно творять свою культуру. Однак вони не забувають своє минуле, свої традиції та свою історію. Так, у королівстві збереглося давнє пророцтво, зображене у вигляді руни. Хоч і з часом його сенс був втрачений, але сам малюнок став офіційним символом королівства — справжнісіньким гербом. У підземеллі його можна побачити будь-де: на стінах, одязі, прикрасах і навіть обладунках.



Герб королівства монстрів — руна Дельта. Найчастіше вона зображується на фіолетовому тлі.

За народними повір'ями, трикутники символізують монстрів, а крила й коло — янгола, що спуститься з поверхні й зробить підземелля порожнім. Герсон як історик і мудрець ділиться двома трактуваннями. Перше оптимістичне й полягає в тому, що прийде посланець з поверхні, зруйнує Бар'єр і принесе бажану свободу монстрам. Друге, навпаки, дуже моторошне. Виявиться, що то янгол смерті, який і справді звільнить всіх монстрів, але ціною їхньої смерті.

Нині це пророцтво майже забулося й ніхто його не сприймає всерйоз, навіть сам Герсон. Із часу заточення пройшло кілька десятків поколінь, а тому монстри вже давно звиклися з думкою про вічне перебування під землею.

Сюжет гри

Як і у випадку з будь-яким жанром RPG, «Undertale» допускає кілька варіантів проходження, а отже, і кінцівок. Тут буде розказано про найбільш позитивний і визнаний канонічним* шлях, який дістав назву «Істинний пацифіст».

Головною героїнею є людська дитина на ім'я Фріск, що ненароком впала в підземелля. Понад усе вона бажає вибратися на поверхню й повернутися додому. Хоч Фріск і дитина, але її рішучість непохитна. Саме ця сила її живить, дозволяє долати випробування й неухильно наблизитися до головної мети.

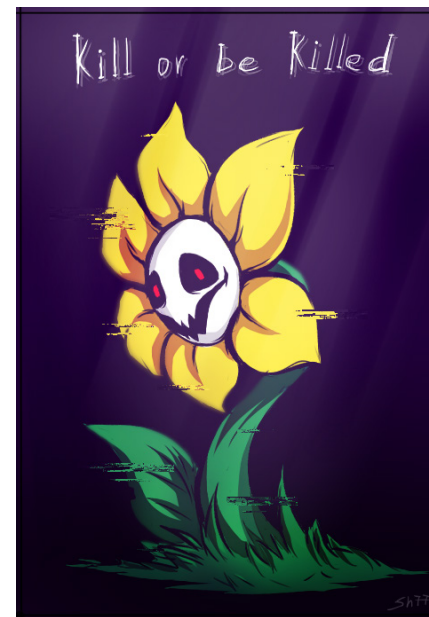


У грі навмисно не зазначено стать Фріск.

Це дозволяє гравцям по-різному уявляти героя.

Однак найпопулярніший варіант — дівчинка в смугастому светрі й шортах.

Після падіння Фріск опиняється перед входом у Руїни, де її зустрічає істота на ім'я Квітик. Той із посмішкою вітає дитину, заводить товариську розмову й пропонує розважитися. Однак раптом його пелюстки стають гострими, мов лезо, і раниють Фріск. Лице Квітика стає схожим на демонічну подобу, він оточує дитину кільцем зі смертоносних пелюсток і під зловісний сміх збирається поглинути її душу.



Коронна фраза Квітика:

«У цьому світі вбивай або будеш вбитим!»

* Канонічний — той, що визнаний автором як єдино можливий і правильний; утім я лишаю за собою право трохи видозмінювати сюжет для більш цікавого й наочного викладу.

У найслухніший момент з'являється Торіель і вогняним шаром проганяє Квітика, таким чином врятувавши Фріск від смерті. Вона запрошує дитину до Руїн, розповідає про тутешні пастки й застерігає, що тут, як і в підземеллі, треба пересуватися вкрай обережно. Торіель також повчає Фріск, що будь-який конфлікт можна вирішити мирним шляхом, наприклад, розповівши який-небудь жарт. Вона наголошує, що причин вдаватися до насилля немає.

Після невеликої екскурсії Руїнами Торіель покидає дитину, але обіцяє, що неодмінно повернеться. Для зворотнього зв'язку вона дарує їй телефон, а сама вирушає до свого будиночку.

Хоч Торіель і просила Фріск залишатися на місці й не гуляти наодинці, утім дитина все ж порушує заборону. Вона починає досліджувати Руїни й знайомиться з кількома монстрами, зокрема з привидом Напстаблуком. Також Фріск вдається вирішити кілька загадок і навіть дістатися до будинку Торіель.

Здивована появою дитини почвара просить вибачення, що змусила чекати так довго. Зрештою, вона запрошує Фріск до себе, вітає її з новою домівкою й пригощає сюрпризом на який пішло так довго часу — ірисковим пирогом з корицею.

Хоч Фріск і була вдячна за такий теплий прийом, але вона не могла відповісти тією ж любов'ю



Гравцям настільки сподобалася історія з ірисковим пирогом, що інтернет-простір вмить почав наповнюватися рецептами його приготування.

і залишитися тут. Перспектива зростати в ізоляції від зовнішнього світу, де єдиним співрозмовником є занадто турботлива прийомна мати, видавалася жахливою. Утім Торіель не бажала відпускати дитину, адже вона була переконана, що Азгор вб'є її. Тому почвара наважилася на рішучий крок — знищити єдиний прохід до решти підземелля й назавжди його відрізати від Руїн.

Торіель намагалася переконати Фріск, що вона це робить заради неї самої, але дитина не піддавалася на її тривалі вмовляння й слідувала за нею. Зрештою, обидві зупинилися перед виходом із Руїн, де мала вирішитися подальша доля Фріск. Стомлена дитячою наполегливістю, Торіель вирішила піти на компроміс. Якщо дитина зуміє довести, що вона здатна постояти за себе,

то тоді їй буде дозволено піти, якщо ні — їй доведеться лишитися тут до кінця своїх днів.

Торіель напала на Фріск, застосовуючи свої вогняні закляття. На її великий подив, дитина хоч і успішно ухилялася від ударів, але сама не атакувала. Торіель обурилася такою поведінкою й спонукала Фріск до битви, але та продовжувала ігнорувати її слова. Кожна наступна атака Торіель ставала все більш непевною й слабкішою до тих пір, поки почвара не вирішила зупинитися.

Торіель зрозуміла наскільки сильно Фріск хоче повернутися додому. Тому заради неї вона готова пожертвувати своїми очікуваннями та бажанням за кимось доглядати. Почвара обіймає дитину та відпускає її, наостанок додавши, щоб та більше ніколи не поверталася до Руїн.



Розлука Фріск і Торіель — емоційно важка сцена. Підготуйте хустинки, бо суму в грі вдосталь.

За дверима Фріск знову зустрічає Квітик. Однак на цей раз він не атакує, а тільки насміхається над дитиною. Він піддає сумніву її доброту й припускає, що одного дня вона зустрінеться з безжальним вбивцею і їй доведеться зробити вибір: або померти від чужих рук, або вбити самій. А до цього часу Квітик пильно спостерігатиме за Фріск. Під свій зловісний сміх він зникає, а дитина, сповнена рішучості, вирушає вглиб підземелля.

Фріск опиняється в засніженому сосновому лісі, де знайомиться з двома скелетами-братами на ім'я Санс і Папірус. Вони вартові лісу, головне завдання яких — ловити людей і відправляти їх до Азгора в Новий Дім. Утім, як виявилось, Фріск ніщо не загрожує. За словами Санса, сам він не зацікавлений у захопленні кого-небудь, коли Папірус, хоч і фанатичний мисливець за людьми, але не є небезпечним, навіть якщо намагається бути таким.



Знайомство Фріск із Сансом. Скелет розігрує дитину кишеньковою подушкою-пердушкою.

Узагалі Папірус горить бажанням захопити людину, бо марить про надзвичайну популярність і почесне членство в королівській гвардії. Однак, коли він зустрічає Фріск, то для нього процес захоплення перетворюється у щось на кшталт гри. Разом із Сансом він створює серію жартівливих випробувань, яку дитина, звісно, долає і від якої навіть отримує радість.

Зрештою, Фріск потрапляє до Сновдіна, де і живуть брати-скелети. Там вона знайомиться поближче з монстрами й розуміє, що вони навіть не знають як виглядає справжня людина, а тому сприймають її як свою.

Фріск, перепочивши в готелі й закупившись необхідним у місцевому магазинчику, рушає вперед на пошуки виходу з підземелля. Уже на околиці Сновдіна її зупиняє Папірус. Він зізнається, що чудово мати такого друга як вона, але його обов'язок схопити людину значно важливіший.

Папірус розпочинає битву й намагається подолати Фріск, але після тривалих побіженьок він дуже втомлюється. *«Очевидно... Ти не можеш, хух, подолати мене!... Тому я, великий Папірус, вирішую помилувати тебе!... Це твій шанс прийняти моє милосердя»*, — намагається приховати свою поразку скелет.

Зрештою, він визнає, що не зумів зупинити навіть дитину. Папірус починає жалітися, що капітан Андайн розчарується в ньому, сам він не потрапить

до королівської гвардії, а його коло друзів не розшириться. Усе, заради чого він так наполегливо працював, не буде досягнуто.

Аби хоч якось його підтримати, Фріск пропонує йому свою дружбу. Скелет одразу веселішає, а його мовлення стає схвильованим. Він пропускає Фріск уперед і ділиться вказівками куди треба йти, щоб досягти виходу з підземелля. Зокрема, Папірус радить звернутися до самого короля Азгора й той, на переконання скелета, неодмінно допоможе дитині дістатися до Бар'єра.

Фріск вирішує поки що відкласти свій похід і цей вечір проводить із Папірусом. Її запрошують до будинку братів-скелетів, де вона знайомиться з їхнім побутовим життям.

Після невеличкої екскурсії Фріск здійснюється з Папірусом до його кімнати, де вони й влаштовують вечірку. Щоб усе пішло належним чином, скелет заздалегідь взяв із бібліотеки довідник як потрібно веселитися з друзями. За час гостювання Папірус встиг похизуватися своїм особливим нарядом, названим секретним стилем, і продемонструвати свою кулінарну майстерність з приготування спагеті.

Скелету дуже сподобалося проводити час із Фріск. Тому він дав їй свій номер телефону й сказав, щоб та не соромилася й телефонувала йому в будь-який час.



Побутове життя Санса й Папіруса.

Аномальна книга жартів, у яку вкладено книгу з квантової фізики, у якій книга жартів, у якій книга з квантової фізики й так до безкінечності.

Смердюча шкарпетка Санса з купою папірців, де Папірус просить її прибрати, і відповідями від Санса.

Домашній улюбленець у вигляді камінця, якого годують блискітками.

Набридливий собака, що живе під раковиною.

Таким чином Фріск стала другом і бажаним гостем у Сновдіні.

На наступний день вона покидає містечко. Тепер її шлях до Бар'єра лежав через печери Водоспаду.

На її великий подив, в одному з тунелів вона зустрічає Санса. Виявляється, той має безліч постів по всьому королівству, а тому буде бачитися з Фріск доволі часто. Вирішивши взяти обідню перерву, він запрошує дитину на дружню розмову в бар «Гріллі».

Санс, перекинувшись кількома словами про свого брата та який він наполегливий молодчина, розповідає дивну історію. У печерах Водоспаду Папірус бачив, коли нікого немає навкруги, як з'являлася дивна квітка й нашіптувала щось ехо-рослинам, щоб ті повторювали її слова. На переконання Санса, ця квітка небезпечна й грає злий жарт із його братом, а тому попереджає Фріск бути обачною та обережною. На цій ноті скелет прощається з дитиною, а та продовжує свій шлях до Бар'єра.

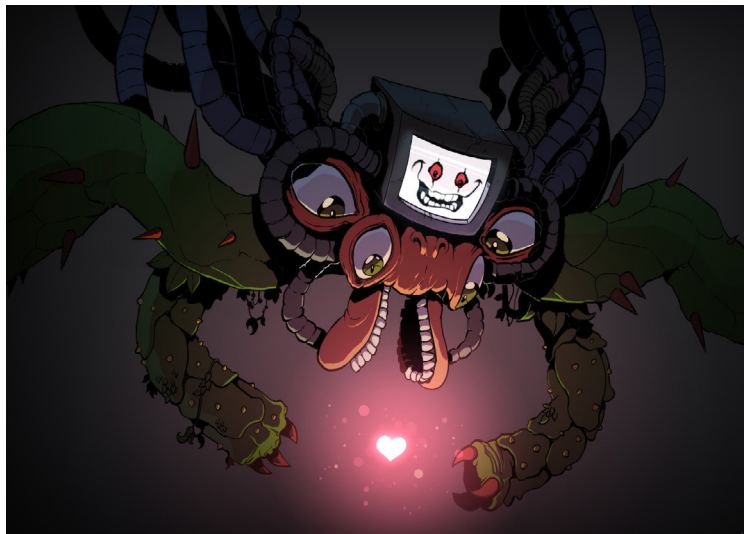
Доклавши значних зусиль, Фріск вдається пройти крізь болотисті печери Водоспаду, спекотний Готланд, Новий Дім і навіть завести безліч нових друзів серед монстрів, зокрема потоваришувати з Андайн, Альфіс та Меттатонем.

Однак наприкінці шляху їй стає відомо, що для того, аби пройти крізь Бар'єр, однієї її душі недостатньо. Щоб отримати бажану свободу, їй необхідно вбити короля Азгора й поглинути його душу.

Зрештою, коли вона зустрічає короля, то між ними починається битва, результат якої змінить долю всього підземелля.

Фріск вдається перемогти Азгора, але вбивати його вона відмовляється. Натомість з'являється Квітик, що завершує почате дитиною, і поглинає душу Азгора разом із шістьма людськими.

Квітик перетворюється на напівбога, якому підконтрольні час і простір. Він усіяко знущується



Омега Квітик власною персоною.

над дитиною, убиває її та знову відроджує, аби вдалась награтися. Однак Фріск знаходить підхід до Квітика: вона звертається по допомогу до кожної людської душі й, зрештою, ті постають проти свого господаря, підриваючи його захист.

Квітик знову стає маленькою квіткою й просить Фріск його вбити. Однак як і у випадку з Азгором, вона відмовляється це робити. Урешті, здивований Квітик користується милосердям і тікає, а стомлена дитина непритомніє.

Фріск прокидається вже по той бік Бар'єра. Їй телефонує Санс і розповідає як змінилося підземелля після її візиту й смерті Азгора. На жаль, для королівства настали найгірші дні, хоча

монстри й намагаються це виправити. Урешті, Санс кладе слухавку, а перед Фріск знову з'являється Квітик.

Він дивується, що дитина хоч і намагалася робити все правильно, але все однаково пішло шкереберть. Антагоніст пропонує кращу кінцівку й завантажує точку відновлення, де Азгор ще живий, а у Фріск ще є нагода не вступати з ним у бій.

За рекомендацією Квітика дитина відправляється до лабораторії Альфіс, де знаходить секретний підземний комплекс. Виявляється, що Квітик — це ніякий не монстр, а результат експерименту королівської вченої, що вийшов з-під контролю. Коли їй відкривається ця таємниця, то він же силоміць і відправляє Фріск назад до Нового Дому.

Дитина знову зустрічається з Азгором, однак на цей раз бій зупиняє Торіель, що прийшла звідси із самих Руїн, бо хвилювалася за життя Фріск. Вона переконує, що вбивство когось заради того, щоб інший зміг покинути підземелля, недопустимо. До неї долучаються Андайн, Альфіс, Папірус, Санс і Меттатон зі словами підтримки.

Однак, як виявилось, ця зустріч була спланована Квітиком. Поки монстри розмовляли з Фріск, той знову поглинув шість людських душ. Із новоотриманою силою, він паралізував монстрів і розпочав свій монолог з дитиною.

Квітик пояснює свій вчинок тим, що вважає цю дійсність просто грою, і якщо Фріск зуміє покинути підземелля, то вона виграє. Антагоністу це не подобається, адже тоді з ним ніхто більше не гратиме. Тому кожного разу, коли Фріск буде наближатися до щасливої кінцівки, то Квітик буде виривати її з рук дитини знову й знову, знущаючи над нею до безкінечності.

Він заганяє її в глухий кут і починає стріляти в неї пелюстками. Уже майже мертво Фріск рятує Торіель, що з останніх сил застосувала захисне закляття. Надалі Квітик відчайдушно намагався добити дитину, але щоразу її захищав хтось із друзів. Зрештою, на місце битви збіглися почвари з усього королівства, кожний із який дарував Фріск частинку свого здоров'я.

Розгублений Квітик спочатку не знав що робити й не вірив у те, що відбувається. Утім насправді це для нього виявилось справжнім подарунком. Він назвав кожного монстра дурнем, а потім поглинув душу кожної почвари в цьому підземеллі.

Біле саяво осліпило Фріск і перед нею з'явилася справжня форма Квітика — Азріель Дрімурр.

Потенціал антагоніста став безмежним, він отримав силу еквівалентну сімом людським душам. Тепер Азріель збирається прибрати єдину перешкоду, що стоїть на його шляху, — Фріск, а потім зробити повне перезавантаження світу, щоб прожити своє життя до цього моменту знову.



Коли Азріель повернувся із селища Чари, то його тлін розвіявся по всьому батьківському саду.

У ньому проросли золоті квітки з поверхні, один із яких виріс надзвичайно швидко.

Альфис у межах експерименту з людськими душами ввела ін'єкцію найбільшій квітці.

Так переродився син Дрімуррів.

Утім він відрізнявся від колишнього себе відсутністю душі й будь-яких почуттів.

Незважаючи на надзвичайну силу Азріеля, Фріск вдається чинити йому супротив. Рішучість дитини щоразу повертала її до життя, а Дрімурра все більше дратувала.

Аби перемогти в протистоянні, Азріель перетворюється в ще більш могутню форму самого себе. Утім дитина продовжує опиратися й звертається до душ своїх друзів, які після кожної її смерті все сильніше забувають про їхню з нею дружбу. Відновлюючи спогади монстрів, Фріск вдається обмежити сили Азріеля. Однак вона відчуває, що всередині нього є ще хтось, хто потребує рятунку.

Сюжет гри

Фріск звертається до самого Азрієля. Той намагається змусити замовчати дитину, але, зрештою, ламається під тиском емоцій. Він зізнається, що єдина причина, через яку він усе це робить, — це страх знову залишитися одному й втратити свого єдиного друга.

Азрієль перетворюється на дитину, якою колись був, і просить у Фріск вибачення через свою поведінку. Він робив жахливі речі, коли був квіткою, бо був позбавлений яких-небудь емоцій. Однак нині з душами всіх монстрів він знову отримав змогу співпереживати. Зокрема, Азрієль відчуває єдине бажання, що падає у серцях монстрів, — повернутися на поверхню.

Дрімурр об'єднує шість людських душ і душі всіх монстрів підземелля в одну єдину силу, якою знищує Бар'єр. Опісля він відпускає всіх монстрів, а сам відправляється до Руїн, аби вберегти світ від своєї зловісної форми Квітика.

Фріск прокидається вже в оточенні своїх друзів. Ті дуже хвилювалися за стан дитини, але, побачивши, що з нею все гаразд, радять востаннє прогулятися підземеллям, адже незабаром воно спорожніє.

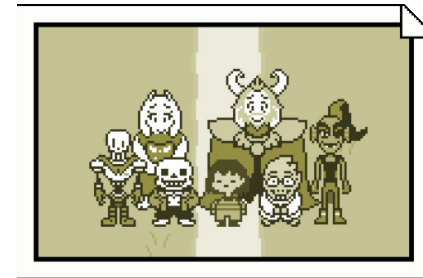
Зрештою, монстри покидають своє королівство й опиняються на омріяній поверхні, з якої їх незаслужено вигнали ще кілька сотень років тому.

Вражені красою зовнішнього світу, монстри по-доброму заздять Фріск. Вони одразу діляться своїми планами й просять дитину бути їхнім посланцем між людьми.



Насправді підземелля набагато більше за гору Еббт.
Про це свідчить вихід із Бар'єра,
із котрого відкривається мальовничий краєвид на саму гору.

Утім, незважаючи на міцну дружбу, що виникла між Фріск і монстрами, та має місце, де на неї чекають. Якби їй не було важко, але вона прощається з почварами, а на згадку робить з ними спільне фото.*



Щасливий, але сумний кінець.

* У грі також є альтернативний варіант, де Фріск залишається з Торієль, яка стала її мамою.

Культурна спадщина гри

Ще до свого офіційного виходу «Undertale» став надзвичайно популярним. Так, користувачів настільки зацікавила гра, що на вебсайті «Kickstarter»* замість запланованих 5000 доларів було зібрано понад 50 000!

Наприкінці 2015 року в попередньому звіті «Steam Spy» було зазначено, що «Undertale» став найбільш продаваною грою у мережі «Steam». Уже в лютому 2016 року було продано понад мільйон примірників гри.

Численні спеціалізовані видання назвали гру культовою, а критики про неї дуже схвально відгукнулися, відзначивши закладений у грі гумор, неповторних персонажів і надзвичайно чудову музику. «Undertale» отримав дуже високі оцінки й рейтинги на вебсайтах-оглядачах, а саму гру неодноразово включали в добірки найкращих ігор десятиріччя і навіть усіх часів.

Перебуваючи на хвилі популярності, Тобі Фокс випустив стікери для соцмереж, збірку нот для композицій, використаних у «Undertale», артбук зі спрайтами* персонажів і навіть брендовий одяг.

* «Kickstarter» — вебсайт з фінансування творчих проєктів. Будь-хто може пожертвувати будь-яку суму на запуск обраного стартапу.
Артбук зі спрайтами — фотоальбом з образами персонажів.



У мережі стало популярним відтворювати композиції з «Undertale». На цьому фото — виконання музики з гри симфонічним японським оркестром.

У чому ж такий феноменальний успіх гри? Чи заслужено до творця прийшла така популярність, чи це просто був щасливий збіг обставин? Давайте розберемося.

Тобі Фокс створював «Undertale», намагаючись зробити дійсно неповторну гру. Для цього він унікав, а подекуди й руйнував кліше, які встигли закарбуватися у відеоіграх. Так, він описує «Undertale», як *«рольову гру, де вам не потрібно нікого знищувати»*. Узагалі, це інноваційний підхід у такому жанрі як RPG, головна суть якого зводилася до вбивства ворогів, накопичення досвіду й розвитку свого персонажа. Тобі Фокс показав, що можна створювати цікаві рольові ігри, уникаючи цього штампу.

Також у «Undertale» відсутні побічні квести* з пошуку усіляких предметів, які так популярні в інших різновидах ігор. На думку Фокса, такі завдання тільки навіюють нудьгу й відволікають від основного сюжету. Натомість він зосередився на природньому наповненні світу й створенні персонажів із особистістю.

Наприклад, за спостереженнями Фокса, у іграх бракувало нефальшивих материнських образів. Таким чином йому спало на думку створити протиставлення шаблонним персонажам-напарникам з інших ігор — почвару Торіель.

Однак найбільше «Undertale» цінують за душевну, теплу історію, наповнену живими персонажами та гумором, і за незвичні геймдизайнерські рішення. Так як перший пункт ви можете знайти на попередніх сторінках, то давайте перейдемо одразу до другого.

«Undertale» — доволі специфічна гра. Вона є однією з небагатьох, яка наважилася на знищення четвертої стіни. Тобі Фоксу не тільки вдалося знищити бар'єр між грою і гравцями, а й органічно вписати цю концепцію в саму гру.

Дозвольте детально пояснити. Усі відеоігри зберігають ігровий процес у файлах на пристрої.

* Побічний квест — необов'язкові завдання, які виконує гравець, щоб підвищити свій рівень чи знайти більш краще спорядження.

Гравець може в будь-який момент завантажити цей файл і повернутися до будь-якого моменту гри. Водночас ігровий досвід залишиться таким же, яким був до завантаження.

«Undertale» руйнує цю систему. Гра немов оживає на очах і стає цілком незалежною. Наприклад, якщо гравець вже відповідав на поставлені йому питання, то гра «запам'ятає» вибір і при наступному завантаженні «вгадає» його. За такою системою вибудовуються цілі діалоги. Деякі з них несуть жартівливий характер, інші ж мають важливе смислове навантаження, що краще розкривають світ «Undertale».



Знищення четвертої стіни.
Персонаж Фрогіт знає функції кнопок,
які натискає гравець.

Наведу ще один приклад. Якщо гравець ненароком уб'є Торіель, то, щоб виправити ситуацію, він може

завантажити попередньо збережений файл, де почвара ще жива. Однак, незважаючи на те, чи залишиться Торіель живою після повторного проходження чи ні, Квітик здивує гравця й скаже, що він знає про вбивство. Антагоніст додасть, що він також вмів зберігатися, але рішучість Фріск позбавила його цієї можливості.

Упродовж проходження «Undertale» гравець не раз стає свідком знищення четвертої стіни. Через те, що це явище цілком закономірне, фандом зумів вибудувати власну теорію, щодо світоустрою гри. Так, прийнято вважати, що «Undertale» має безліч часових проміжків і деякі персонажі про це знають і навіть використовують на свою користь, зокрема Санс і Квітик.

Однак це далеко не єдина особливість геймплею. Коли гравець тільки розпочинає гру, то йому необхідно ввести ім'я людини, що впала в підземелля. Якщо він буде вписувати імена існуючих у «Undertale» персонажів, то гра по-різному на це реагуватиме. Наприклад, якщо це буде «Papyrus», «Gerson» чи «Metta» — з'являться жартирливі написи, що дозволяють використовувати ці імена; «Flowey», «Sans», «Undyne», навпаки, заборонені; а якщо ввести «Gaster», то гра закрийється самотужки. Таким чином це також знищення четвертої стіни, адже названі персонажі ще не знайомі Фріск, а розмовляють безпосередньо з гравцем.

Чи не найбільшою загадкою для фандому є персонаж В. Д. Гастер. Сам він прихований у грі, а знайти його можна тільки шляхом прямого редагування файлів, зміни значення «fun»* чи завдяки надзвичайно великій удачі.

Інформація про Гастера базується тільки на здогадках гравців. За великої удачі, під час проходження можна зустріти так званих послідовників Гастера, які опосередковано згадують про нього. Вони стверджують, що той був королівським науковцем до Альфіс, але якось впав до одного зі своїх винаходів і тепер він *«розщеплений у часі й просторі»*.



У грі можна потрапити до темної кімнати, де, імовірно, стоїть Гастер. Його репліка написана унікальним шрифтом «Wingdings». Якщо її розшифрувати, то можна отримати слово «відредаговано», контекст якого незрозумілий.

* Значення «fun» — змінна в коді гри, яка відповідає за ефект раптовості.

Однак не можна довіряти словам цих монстрів, адже достеменно невідомо чи були вони послідовниками Гастера та чи взагалі знали його особисто.

Сам Тобі Фокс не коментує цю ситуацію, а тільки натякає, що нетерплячість гравців тільки все ускладнює.

Знаково, але таємничість Гастера тільки розпалила інтерес фандому до нього. Зрештою, фанати почали використовувати його образ у своїй творчості. Він став героєм безлічі малюнків і анімаційних роликів. У них він постає загадковим, всезнаючим, дещо моторошним та іноді навіть негативним персонажем.

Узагалі фан-база «Undertale» дуже творча й активна. Незважаючи на те, що гра вийшла вже як 5 років тому, вона продовжує наповнювати інтернет своїми роботами, присвяченими саме їй.

Новинна стрічка в гугл постійно оновлюється дописами про гру. Серед заголовків можна побачити «Найбільша загадка “Undertale”», «Тобі Фокс розкриває мистецтво внутрішньої ігрових відео», «Чому “Undertale” залишається таким популярним п'ять років поспіль» та багато інших. Знаково, що на момент написання цього абзацу, найсвіжішому допису всього 20 годин.

Коли я добирав зображення до цього розділу книги, то здивувався як багато є малюнків, при-

присвячених «Undertale». Складається враження, що кожний, хто пройшов гру, неодмінно зображував її графічно. В інтернеті є не просто всі знакові сцени з «Undertale», а й купа їхніх варіацій, плюс абстрактні або відірвані від сюжету малюнки. Звісно, серед них є відверто дилетантські й гидотні роботи, але все ж таки професійних значно більше.

Імовірно, така активність пов'язана з піксельною графікою «Undertale». Її простота пробудила у фанатів фантазію й ті одразу почали переосмислювати ігрову дійсність.



Серед художників стало надзвичайно популярним зображувати Санса, якого доволі часто вважають символом гри.

Найчастіше його зображують усміхненим розбишакою з оком, що світиться від його неймовірної сили.

Така активна фан-база не обмежилася тільки дописами й малюнками. Багато хто залюбки оформлює свою творчість у форматі відео й завантажує її на ютуб. Такі відеоматеріали бувають глибокими, аналітичними й тривають понад півгодини;

бувають, навпаки, короткі й креативні, що ведуться, наприклад, від особи якогось персонажа гри. Також частим явищем є створення топів пісень «Undertale» або ж вигадання історій на кшталт «Що буде якщо...». Фанати таким чином висловлюють свої теорії, переосмислюють гру з логічного боку або просто розважають інших поціновувачів фандому.

На ютубі можна знайти проходження і самого «Undertale» на будь-який смак. Хоч англійською, хоч російською, хоч з активними коментуванням, хоч мовчазне, хоч із будь-якою кінцівкою. Зазвичай, такі відео тривають близько 5 годин, але іншим поціновувачам до вподоби їх переглядати й наповнюватися ностальгією.

Однак найвищим проявом творчості й любові фанатів є створення коротких мультфільмів, присвячених існуючим або вигаданим сценам із «Undertale». До речі, останні за вдалої ідеї не тільки розважають глядачів, а й краще розкривають ігровий світ. Звісно, їх не так багато як малюнків, але, мабуть, найбільше, ніж у будь-якого іншого фандому.

Ми вже з'ясували ставлення суспільства до «Undertale», тож давайте тепер я висловлюся.

За свій чотирнадцятирічний досвід геймера я вважав, що бачив уже все, а тому здивувати мене вже неможливо. Утім виявилось, що це зовсім не так. Під час проходження «Undertale» гра постійно мене тримала в стані легкого напруження, адже через її оригінальність я ніяк не міг передбачити подальший



Мультфільми дуже різноманітні як за стилем намалювання, так і за емоціями, що вони викликають.

розвиток сюжету. Живі персонажі та якісний американський гумор не дозволяли мені нудьгувати жодної секунди. Я із захопленням досліджував кожний регіон підземелля й знайомився з унікальною культурою почвар, щоразу їй дивуючись. Без перебільшень скажу, що «Undertale» стала для мене справжнім відкриттям.

Гра змусила мене переосмислити свої цінності й стати більш толерантним, адже будь-який конфлікт, навіть найгостріший, можна вирішити конструктивним шляхом, і твій найгірший ворог стане твоїм найкращим другом.

Популярне видання

Денис Вигонний

Війна світоглядів: чи є комп'ютерні ігри злом?

Популярний огляд
культових комп'ютерних ігор

Формат 84x108/32. Ум. друк. арк. 4,62.
Тираж ∞ прим.
Зам № x-x x x.

Видавництво «Вулкан»,
вул. Героїв Севастополя, 11-Б,
м. Київ, 03124.
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № x x x x від 03.10.2020.

ВАТ «Поліграфкнига»,
вул. Довженка, 3,
м. Київ, 03057
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 218 від 12.10.2000.

Вважаєте, що комп'ютерними іграми захоплюються тільки діти і невдахи, на яких розробники заробляють гроші? Вірите, що вони спричиняють деградацію і підвищують рівень насилля і жорстокості? Стверджуєте, що комп'ютерні ігри – це зло?

Поспішаю вас запевнити, що це маячня і все з точністю до навпаки. Насправді комп'ютерні ігри – це витвір мистецтва, як картина, роман чи навіть фільм. Не погоджуєтесь? Тоді розгортайте книжку, я з вами залюбки поа diskutую!

