

Так уж получилось, что «Sega Saturn» не прижилась у нас в России. Причин тому было немало, а следствие только одно — мы пропустили целый пласт прекрасных, замечательных игрушек. Фанатам ролевых игр должно быть обидно вдвойне — несмотря на то, что почти все флагманы RPG-производства перешли в лагерь «Sony» и ее игровой станции, «Sega» своими силами плюс помощью нескольких компаний сумела издать немало безусловных ролевых шедевров.

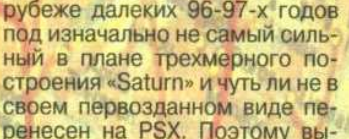
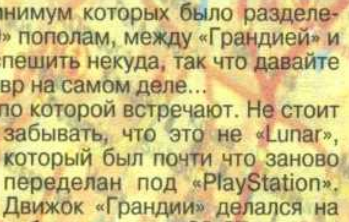
Это и потрясающая «Panzer Dragoon: Azel», и продолжение культового сериала «Shining Force», и «Magic Knight Rayearth», и еще много чего интересного. Одной из самых дюжных фирм, дольше всех державшихся за тонущий лайнер с надписью «Sega» на борту, была японская компания «Game Arts», известная своим сериалом «Lunar». В



конце 1997-го года они выпустили в Японии игру под амбициозным названием «Grandia», которая стала одновременно и прощальным салютом «Game Arts» своему многолетнему партнеру. Однако оный партнер был занят собственным выживанием на рынке, и посему игра осталась даже не переведенной на английский. Но еще с самого 97 года «Grandia» стала последним аргументом для всех нелюбителей «Final Fantasy». Коллекционеры и прочие ценители лишь таинственно цокали языками и вздыхали что-то типа «вот были игры в наше время...» или «не то, что нынешнее племя!». Подтвердить или опровергнуть их доводы было почти невозможно для рядового геймера, пока «Game Arts» в попытках отхватить свой кусок прибыли с рынка PSX не объявила о переиздании «Грандии» с продажей права на перевод американскому отделению «Sony». В октябре 1999 игра была уже в магазинах. И сразу же со всех сторон посыпались восторженные отклики и рецензии, программой-минимум которых было разделение трона «лучшей RPG 1999» пополам, между «Грандией» и сами угадывайте чем. Но нам спешить некуда, так что давайте разберемся, что это за шедевр на самом деле...



Начнем, пожалуй, с одежды, по которой встречаются. Не стоит забывать, что это не «Lunar», который был почти что заново переделан под «PlayStation». Движок «Грандии» делался на рубеже далеких 96-97-х годов под изначально не самый сильный в плане трехмерного построения «Saturn» и чуть ли не в своем первоизданном виде перенесен на PSX. Поэтому вы-



GRANDIA

глядит все как сильно недоделанный «Xenogears» — множество ограниченный в движении камеры, скудность текстурного оформления, «топором рубленные» объекты... Многие журналисты отмечали отсутствие уродливых пикселей, но это объясняется просто



— камера никогда не подъезжает к героям на близкое расстояние, так что это не плод долгой работы программистов, а обычная маскировка. Сами герои сделаны спрайтовым методом, с достаточно хорошей анимацией. В 1997 году это выглядело вполне круто. Правда, для меня осталось непонятным, зачем

было делать такие ужасные фоны для боевых сцен. Созданы они в самом минимальном разрешении, плюс безбожно размыты и в итоге выглядят просто отвратительно, сводя на нет все усилия художников. Даже если это было сделано, чтобы акцентировать внимание на персонажах, столь далеко заходить не стоило...



Однако все слова про скудность относятся к технической стороне. С художественной все обстоит гораздо лучше! Тот же небольшой запас анимаций героев с лихвой компенсируется количеством их портретов, возникающих во время диалогов. Видов эмоций очень

много, и все они сделаны с большим вкусом и разнообразием. Таким способом оформлено большинство сюжетно важных персонажей, хотя конечно же кажется, что их слишком мало... Не менее талантливые люди работали и над архитектурой окружающего мира. Несмотря на



все технические ограничения, им удалось создать немало великолепных местностей, оригинальных и запоминающихся. О заставках надо упомянуть отдельно. Даже если учесть силиконовое великолепие FFB, подавляющее все вокруг в радиусе нескольких свето-

Джастин (Justin)

Возраст: 14
Рост: 155 см
Вес: 47 кг
Безалаберного вида паренек, из всех общественно-полезных видов деятельности избравший для себя поиск приключений на все части тела. Патологически попадает во все возможные неприятности, но почти всегда умудряется из них выкручиваться. Ищет ответы на все вопросы, главный из которых — можно ли изменить судьбу...



Сью (Sue)

Возраст: 8
Рост: 120 см
Вес: 28 кг
Подруга Джастина по всем его «приключениям». Является реальным противовесом безалаберности главного героя, привнося во все здоровую долю скептицизма, но никогда не теряя веры в Джастина. При себе всегда имеет странное существо по имени Puffy (Паффи), которое, кроме поглощения еды, изредка выдает нечленораздельные звуки.



Лиэте (Liethe)

Возраст: 18 (предположительно)
Рост: 170 см
Вес: 55 кг
Таинственная девушка, хранящая секреты падшей цивилизации Анджелило. Периодически появляется и настоятельно рекомендует Джастину посетить город Алент, находящийся неизвестно где. Ближе к концу игры сбросит вуаль таинственности и будет играть немалую роль в судьбе вашей команды.



Физка (Feena)

Возраст: 15
Рост: 160 см
Вес: 47 кг
Лучший искатель приключений в Старом Свете, до прихода неугомонного Джастина. Поначалу даже откажется поздороваться с ним, но в последствии тривиально влюбится. Первый герой на вашем пути, владеющий магией. Имеет сестру Линн и довольно темное прошлое.





вых лет, ролики из Грандии не кажутся чем-то устаревшим или безвкусным. Сделанные по технологии смешения CG-графики (вполне качественной) и аниме (красивого и стильного), они очень хорошо справляются с поставленной задачей — иллюстрировать сюжет. Да, они не являются са-



моценными произведениями искусства, но это уже совсем другая веселая (финансовая) категория... Особенно мне понравился ролик о рождении финальной формы Гайи — настолько мрачно, что начинаешь сомневаться в силах своей команды... Или душераз-

дирающая сцена гибели одной из главных героинь (какой — не скажу) в попытке спасти остальных... Вот что называется хорошая режиссура!

Ну а теперь можно обмолвиться и о моей любимой теме, когда разговор заходит о «Грандии»... О звуковом оформлении! Сбылась моя давняя мечта — в ролевой игре появилась озвучка диалогов! В японской версии в записи участвовал поистине звездный состав — Фуджико Такимото (Анита Кассандра в «Princess Maker 2»), Хидака Норико (Аканэ в «Ranma 1/2»), Юми Тоума (Дидлит в «Lodoss War»), Юи в «Fushigi Yuugi»), Канпей в «Gunnm») и

Ямагучи (Ранма в «Ranma 1/2»), Юро в «Gunnm») и еще немало звезд японской озвучки. Фанаты «Sailor Moon» при небольшом напряжении слуха могли распознать голос Аии Хисакавы, в сериале известной как Ами Мицуно... Конечно же, в американской версии от такого великолепия не стало и следа. Но даже несмотря на то, что по



Гэдвин (Gadwin)

Возраст: 38
Рост: 195 см
Вес: 135 кг
Здоровенный и не-бритый рыцарь Дайта, посвятивший себя бесконечному совершенствованию искусства фехтования, в целях чего до появления Джастина с друзьями вел уединенную жизнь в горах, убивая драконов. Как и подобает рыцарю, честен до упора. Постоянно рассказывает Джастину, как тот улучшил свое мастерство.



Рэнн (Rapp)

Возраст: 15
Рост: неизвестен
Вес: неизвестен
Внук старейшины деревни Кафу, пытающийся защитить свою малую землю от нападений. По ошибке залюбил в яму-ловушку вашу доблестную бригаду, но после того, как они помогли ему защитить Кафу от армии Гарлайла, поменял свои взгляды. Вспыльчив и остр на язык, в пример остальным.



Мильда (Milda)

Возраст: 19
Рост: 185 см
Вес: неизвестен
Огромнейших размеров женщина (на вид гораздо выше заявленного роста!), отправившаяся в дальний путь, чтобы разрушить Башню Рока — тайную базу Гарлайла. Кроме всего прочего, отличается отклонением в любовной сфере — имеет в мужья быка. Большого. С рогами. И копытами.



Гвидо (Guido)

Возраст: неизвестен
Рост: 120 см
Вес: 28 кг
Представитель малой народности Мо-гов, вечных путешественников и торговцев. Знает все обо всех, но почти всегда отделяется навядыми загадками. Отмечается большой любовью к деньгам, итальянским акцентом и, как потом выясняется, статусом хранителя входа в Храм Анджело.



всей видимости кастинг актеров проходил среди традиционных уборщиц и мойщиков машин, почти во всех случаях голосовое сопровождение вполне подходит характеру героев. Прекрасно получились голоса Джастина, Сью и Гэдвина. Особенно Сью — чего стоить ее бо-

евые реплики... Непонятно одно — в конечных титрах указан почти десяток актеров, но многие голоса (например, у Фини и Мильды) почти идентичны. Чем это обосновано, сказать трудно, но хочется верить, что титры не врут. Еще довольно странен выбор диалогов для озвучки — часто ловишь себя



"I'm staking my pride as a man and my soul as an adventurer on this treasure hunt!"

на мысли, что некоторые действительно важные моменты оставлены без внимания, а другие, наоборот, слишком его удостоены. Тем не менее, какая бы она ни была, озвучка немало украшает игру и заставляет почаще включать звук телевизора.

Другой фактор, который бы мог этому способствовать — музыка, немного подкачал. Трудился над ней, как всегда,

«известнейший японский композитор» Норюке Ивадара, но подвиг он не совершил. Пожалуй, единственный запоминающийся момент — «Symphony of Grandia», главная музыкальная тема во всей игре, которая в той или иной аранжировке звучит на всем ее протяжении. Но



во всей красе она предстает только во время финальных титров — этот вариант записывался с привлечением хорошего симфонического оркестра (напомню, то был 1997-й год, и миллион долларов поп-звездам из Гонконга платить было немодно). Хотя по сравнению с общим состоянием музыки в играх последнего времени звуковая дорожка «Грандии» звучит очень неплохо.



"It's only been half an hour since you asked last."

Еще один важный фактор, который может улучшить мнение о ролевой игре (или окончательно это мнение опознать) — боевая система. Тут создатели «Грандии» решили не изобретать велосипед и ограни-



"Could this pot lid be the shield of light?"

чились модифицированием стандартной пошаговой системы, адаптировав ее под трехмерные сцены. С вашей стороны в бою могут участвовать до четырех человек, которые в зависимости от показателя «Agility» обмениваются с противниками ударами и пинками.



"If it isn't Aunt! Take your sweet time, aren't you? First rate adventure, sweetheart!"



Для большей наглядности в углу экрана присутствует шкала-бегунок, на которой пиктограммами обозначаются все участники сражения. Когда рожца поединщика достигает правого ее края, он может произвести одно из возможных действий. Выбор производится посредством компактной

менюшки, в которой имеются следующие пункты:

- нечто типа магического шара (Moves/Magic) — выбор и применение спец. ударов и магии;
- щит (Defend) — пропуск хода с целью защиты. Причем можно либо попытаться избежать удара (Evade), либо собрать волю в кулак



- и принять урон на грудь (Endure);
- белый флажок (Escape) — тут все ясно, вынос ног с поля боя;
- жиденький меч (Combo) — два удара экипированным оружием;
- толстенный меч (Critical) — один удар, зато мощный;

- карта (Tactics) — назначать стратегию как всему отряду, так и отдельному бойцу;
- увеличительное стекло (Look) — посмотреть кого будет бить выбранный противник в следующем раунде;



- колба химическая, одна штука (Items) — применять предмет.

Сами по себе бои достаточно интересны, проходят в хорошем темпе и до поры не напрягают игрока. Но

ближе к концу их становится слишком много, что серьезно раздражает — постоянное повторение боевых ситуаций утомляет. Но об этом чуть позже...

Кстати, о спец. приемах и магии. Тут вас ждет достаточно интересная (хотя и трудоемкая) система их развития. Всего имеется шесть типов оружия (меч, дубина, топор, лук, нож, кнут) и четыре магических стихии (Огонь, Земля, Вода, Ветер). В смешении стихии дают еще четыре типа магии — Лед (вода и ветер), Лава (огонь и земля), Флора (вода и земля), Гром (огонь и ветер). Каждый герой изначально владеет несколькими видами ору-



жия, магию же ему придется ставить, находя спец. предметы, называемые «Mana Egg». Магия и оружие имеют свои уровни, и по достижении определенных из них вы будете получать новые возможности (спец. приемы и заклинания соответственно). Звучит интересно, но на деле не



все так просто. Из-за несбалансированности вам будет стоить немалых усилий получить и развить до максимальной эффективности всю магию. Из-за ограниченности применения некоторых стихий (например, Флоры, Воды или начальной Земли) развитие их до должного уровня будет являть собой практически пытку... К тому же



ближе к концу игры вам станут доступны супер-заклинания у Фини, но как вам понравится требование в 99 уровней? Очень похоже на издевательство.

Сюжет... С ним разобраться труднее. Поначалу он кажется слишком тривиальным, но с продвижением внутрь игры расцветает на глазах.



Конечно Пулитцеровская премия сценаристам не светит, но со своей задачей они справились — сюжет достаточно закрученный и интересный. Завязка такова:

Давным-давно... Когда еще звезды были молодыми... На земле существовала цивилизация Анджело. За тысячи лет развития они достигли зенита своей славы и были близки к раскрытию самых глубоких тайн мироздания. Но внезапно за один единственный день их мир был разрушен.

Стерт с лица планеты одним мощным ударом. Исчезло все, что строилось сотнями поколений. Что именно произошло в тот день — так и осталось тайной...

Время шло, и на обломках бывшего величия Анджело возлих ростки другой цивилизации. Она разви-



валась сквозь войны, адаптируясь к условиям жестокой окружающей среды и борясь за свое существование. С годами они отвоёвывали у природы многое, расселившись по сему миру. Но до достижений Анджело им было так же далеко, как и до звезд...

В портовом городке Нью-Парм со своей мамой Лилли и извечной подружкой Сью жил 14-летний оболтус Джастин, который всю свою недолгую сознательную жизнь посвятил тому, чтобы стать настоящим Искателем Приключений, как его покойный отец. От него Джастину остался медальон, который отец называл «Spirit Stone» — Камень Ду-



хов. По преданиям Анджело использовали такие камни, чтобы общаться с Духами, олицетворяющими эту планету. Однако доказательств того, что это действительно Камень Духов не было, да и в самих Духов уже мало кто верил. Со времен Анджело они не давали о себе знать...

Лук (Leen)

Возраст: 15
Рост: 160 см
Вес: 47 кг



Сестра Фини, в отличие от которой выбравшая более серьезный путь в жизни — армейскую стезю. Является правой рукой полковника Мьюллина. Несмотря на напускной лед в глазах, сопереживает всем жертвам планов армии Гарлайла, но не сходит с выбранного пути. Почему — это станет ясно в самом конце игры...

Лилли (Lilly)

Возраст: 32
Рост: 159 см
Вес: 46 кг



Родная мать Джастина, владелица ресторана в Нью-Парме. После гибели родителей Сью разделила заботу о ней с ее (Сью) родными дядей и тетей. В прошлом — беспощадная пиратка «Лилли-Череп», после встречи с отцом Джастина пустившая корни на суше. С веселых пиратских времен в совершенстве владеет сковородкой...

Джава (Java)

Возраст: 78
Рост: 165 см
Вес: 38 кг



Единственный в окрестностях Нью-Парма искатель приключений с дипломом. В свое время был лучшим искателем, открыв множество новых земель и спасший батальон принцесс. В данное время сидит по ночам в баре и травит байки. Яркий пример неточности пословицы «дедушка старый — ему все равно...»

Мьюллик (Mullen)

Возраст: 23
Рост: 180 см
Вес: 70 кг



Сын Баала и женщины-полукровки, которая привлекла генерала своими способностями, восходящими к Анджело. Однако, Мьюллик не получил в наследство магической силы, зато приобрел от родителей красоту и острый интеллект. Пользуется в армии Гарлайла огромным авторитетом, иногда даже превышающим авторитет отца.



Пока Джастин учился фехтовать деревянным мечом и мечтал о приключениях, армия Гарлайла под железным командованием генерала Баала положила всю свою силу для того, чтобы найти легендарных Икарийских Близнецов, являющихся ключом к загадке



взлета и падения мира Анджело. И Джастин не подозревал, что скоро его пути пересекутся с военной мощью Баала...

Ну а теперь огромная цистерна дегтя. Ролевая часть игры слаба. Мало того, что все сводится к самому простейшему обходу локаций (зашли в деревню — получили задание — прошли местность с монстрами), так еще разница между сюжетными кусками и боевыми просто безумна. Порой



отпадают разве что к концу, когда просто интересно, чем это все закончится... Причем назвать себя особым привередой я не могу — за спиной прохождение даже таких шедевров тягостности, как «Beyond The Beyond» и «Legend Of Legaia». Может быть я и утрирую насчет желания бросить игру после многих часов прохождения, но нескончаемые битвы и беготня по однообразным локациям сильно раздражают... Каково же резюме? FF8-киллера не получилось. Это было ясно с



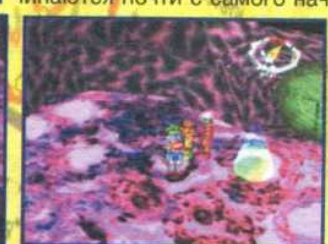
вы будете часами ходить, убивая противников и мечтая о хоть каком-то развитии сценария... Вся середина игры лишена хоть сколько значительных сюжетных сцен, что заставляет проходить бесконечные подземелья и прочие засе-



ленные монстрами площади разве что по инерции... Вероятность того, что не страдающий особой любовью к боевой части RPG игрок просто не дожидается подарка в виде интересной сценарной развилки, очень велика. Такие тенденции начинаются почти с самого начала и



«Grandia» не проходится на одном дыхании, но без сомнений займет ваше внимание на 50-60 часов. А что еще надо нормальному ролевому игроку? Не вина самой игры, что привередливые журналисты избрали ее как флаг борьбы с всеобщим (и справедливый, что уже понятно) поклонением FF8. Она Грандиозна по-своему...



Генерал Баал (Zaal)
 Возраст: 48
 Рост: 190 см
 Вес: 110 кг
 Командующий армии Гарлайла, мрачный и суровый военный с имперскими замашками. Изначально его целью был мир во всем мире (но чтобы «наш бронепоезд стоит» и все такое...), однако с течением времени в нем начали происходить непонятные изменения, заметные только ближайшему окружению...



Жака (Kana)
 Возраст: 16
 Рост: 165 см
 Вес: секретно



Мио (Mio)
 Возраст: 16
 Рост: 162 см
 Вес: секретно

Троица девушек-лейтенантов, находящаяся в прямом подчинении Мьюллина. Кроме субординации, связаны с полковником еще и гораздо более крепкими узами — все трое в него влюблены без ума. К остальным — жестоки и безжалостны. Ненавидят Джастина за его постоянные подставы на их пути завоевания сердца Мьюллина.



Саку (Saki)
 Возраст: 16
 Рост: 160 см
 Вес: секретно



Lord Hanta