Весной этого года на PS5 состоялся релиз масштабного самурайского экшена Rise of the Ronin. Выход проекта прошёл относительно незаметно, особенно в русскоязычном сегменте, однако на самом деле это одна из самых успешных одиночных игр года. Игра собрала множество положительных отзывов за динамичную боевую систему и эпичное воплощение самурайской тематики. Забавно, но недавно авторы игры признались, что в какой-то момент Rise of the Ronin могла превратиться в настоящий симулятор по поиску кошек в феодальной Японии.

Геймдизайнер Rise of the Ronin Фумихико Ясуда в разговоре с журналистами Denfaminicogamer признался, что является большим фанатом кошек. Фактически, это была его идея превратить взаимодействие игроков с кошками в элемент коллекционирования. Разработчик был настолько увлечён этой задумкой, что откровенно перегнул палку в её реализации. В одной из ранних версий Rise of the Ronin игра больше походила на симулятор поиска кошек, чем на самурайский экшен. Разработчикам пришлось скорректировать построение мира и переработать другие важные элементы игры, чтобы снизить влияние этого аспекта. Это помогло сократить количество коллекционных кошек в несколько раз — до 100.

Позднее, по ходу разработки Rise of the Ronin, авторы также вспомнили о собаках. Их можно найти в значительно меньшем количестве, так как в студии Team Ninja всё же предпочитают кошек, да и начали добавлять собак уже слишком поздно.

Все права защищены

save pdf date >>> 07.12.2025