

ЗМІСТ

HOGWARTS LEGACY	3
Нова історія, старий світ і закутки Гогвортсу.....	3
Ігролад: весело, динамічно, ідеально	5
Графіка та звук: дивовижний аудіовізуал не без проблем.....	6
Висновки: головний претендент на титул «Гра року».....	6
Плюси	7
Мінуси	7
THE MOON HELL.....	8
Трейлер The Moon Hell	8
Ігролад	8
Графіка і звук	10
Висновок	11
Плюси	11
Мінуси	11
SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED	12
Трохи контексту	12
Сюжет: від лондонського розслідування до жахів за Лавкрафтом	12
Ігролад: незручне відтворення подій та круті сайдквести	13
Візуальна частина: компроміси і перевикористання	14
Україна і великодки	14
Висновок	15
Плюси	15
Мінуси	15
ASSASSIN'S CREED MIRAGE	16
Асасин-ідеаліст у жорстокому світі.....	16
Вихідні у Багдаді	18
Асасини на своєму місці.....	18
Акробатам і воїнам на замітку	19
Арабська краса, французька відшліфованість.....	20
І яке ж воно, повернення до витоків.....	21
Плюси	21
Мінуси	21
GUARDIANS OF THE GALAXY	22

Сюжет	22
Геймплей	23
Вуха старого покоління, баги та невдалі рішення	24
Варта уваги чи ні	24
MARVEL'S SPIDER-MAN 2.....	26
Павутиння сюжету та скандал через Чорну пантеру.....	26
Все заради пересування і Мері Джейн, як найстрашніша зброя.....	28
Проблеми з ворогами, анімаціями та висновки	30
Плюси	30
Мінуси	30
ALAN WAKE 2	31
«Ця історія — монстр, а у монстра є багато обличь». Про сюжетну складову.....	31
50 відтінків атмосфери	32
Американські гірки в жанрі жахів.....	33
А ось і справжній нексген!	37
Переклад, якого ми не заслуговуємо	37
Очікування були не даремними	37
Плюси	38
Мінуси	38

HOGWARTS LEGACY

6 лютого 2023 року вийшла Hogwarts Legacy — найгучніший ігровий реліз лютого та одна з головних ігор 2023 року. Екшн-РПГ від американської студії Avalanche Software є двадцятотою грою у всесвіті Гаррі Поттера, але може стати першою, що отримала всі головні індустріальні нагороди. На те є багато причин: потужний сюжет на десятки годин, велетенський та яскравий відкритий світ, а також шалена кількість цікавих, кумедних і драматичних персонажів.

Ми встигли пройти гру до релізу і розповідаємо, чому Hogwarts Legacy сподобається не тільки затятим шанувальникам поттерверсу, а й широкому загалу. Одразу попередимо: хоч ми й намагалися уникнути критичних спойлерів, інколи це було просто неможливо.

Нова історія, старий світ і закутки Гогвортсу

У Warner Bros. давно зрозуміли: світ Гаррі Поттера не обмежується історією хлопчика, що вижив. Вигадавши Гогвортську школу чаклунства, Джоан Ролінг створила фундамент, який студійні боси можуть розширювати, експлуатувати та доповнювати майже нескінченно. У кіно цей план спрацював не дуже добре через скандал навколо Джонні Деппа і претензії хардкорних фанатів до «Фантастичних звірів». Але в іграх набагато більше ступенів свободи.

Події Hogwarts Legacy відбуваються наприкінці XIX століття. Головному герою із загадковим минулим надходить той самий лист з Гогвортсу. Але це ще більш непересічна подія, ніж зазвичай — його беруть одразу на п'ятий курс! Тут треба зазначити, що зовнішній вигляд протагоніста цілком залежить від гравця: він обирає ім'я, стать, расу, голос; налаштовує риси обличчя, додає шрами, родимки чи ластовиння. Хочете створити азійку з синіми дредами? Будь ласка! Може, індійця з приголомшливою зачіскою? Теж можливо! Плануєте грати за рудого, блакитноокого хлопця? І така опція є.



Супроводжувати головного героя чи героїню доручають професору Елеазару Фігу. Колись він залишив мрії про солідну позицію у Міністерстві, щоб допомогти своїй дружині Міріам з'ясувати загадку зникнення древньої магії. Врешті-решт Елеазар втомився від пошуків та пішов працювати у Гогвортс. Коли ж його дружина загинула під час однієї з експедицій, Фіг відчув себе винним й тепер усіма силами намагається завершити її роботу.

Цю історію він розповідає головній героїні в дорозі, і виявляється, що вона бачить відбитки давньої магії. Тієї ж миті екіпаж атакують дракони, трощать карету та з'їдають одного з NPC. Вже тут відчувається рівень уваги до правил поттерверсу — щойно цей персонаж вмирає, гравець починає бачити тєстралів. Такий нюанс легко не помітити, але подібна любов до деталей приємно дивує.

Нова історія, старий світ і закутки Гогвортсу

Рятуючись від драконів, Фіг і героїня опиняються у загадковій печері, а згодом — у магичному сховищі. Після кількох діалогів, коротенького брифу щодо загальних механік і невеличкої катцени ми знайомимося з основним злодієм. Це гоблін Ранрок. Він ненавидить людей та хоче влаштувати проти них повстання за допомогою тієї самої давньої магії. Перша сутичка з антагоністом вчить гравця основ бойової системи та базових заклинань. Після цього ми нарешті бачимо заголовок гри та опиняємося у Гогвортсі.

Далі у гравця кілька масштабних завдань: розплутати історію зникнення давньої магії, потоваришувати з однокурсниками, лишитися живим та успішно скласти OWLs (головний тест для п'ятикурсників). Щоб виконати все це, потрібно буде відвідувати уроки, досліджувати найнеочікуваніші закутки школи та допомагати іншим студентам.

Причому багато з активностей навряд чи вийде пропустити. Бо, наприклад, на уроках чародійства вивчають заклинання для дуелей та сутичок, а на зілляваріння можна створювати тутешні аптечки. Втім для цього потрібно буде самому виростити інгредієнти у класі гербології. Або ж купити вже готові у Гогсміді. Загалом навчання побудоване дуже цікаво відносно історії. Оскільки гравець вступає одразу на п'ятий курс, у нього багато позакласної роботи. Вона, своєю чергою, формує рамку сюжету, від якої потрохи розходяться побічні квести.

Наприклад, у грі обов'язково знадобиться заклинання «акціо». Щоб опанувати його, потрібно відвідати відповідний урок, а потім вступити до клубу дуелянтів і перемогти у кількох дружніх сутичках. Виконуючи цей основний квест, ви знайомитеся з іншими студентами, а вони вже просять вас допомогти їм щось знайти, зробити чи створити. Так у вас з'являються побічні квести.

Від таких завдань можна відмовитися, але робити цього не хочеться — розробники провели титанічну роботу з персонажами. Кожен має окремий характер, свою манеру говорити, свої вподобання та проблеми. Інколи здається, що діалогів для екшн-гри у Hogwarts Legasy забагато. Тим більш, що вони дуже часто оформлені окремими катценами. Але зовсім скоро гравець поринає у ці розмови й з них починає розуміти, хто є хто.

Когось булять однокурсники, хтось не уявляє, чому «левіосу» треба вчити на п'ятому курсі, а хтось взагалі погано ставиться до вас майже з першого погляду. Серед NPC є і нові обличчя, і пов'язані з оригінальною історією чаклуни: шефство над гравцем одразу бере замдиректорка Візлі, у коридорах можна зустріти Плаксиву Мірту, а паличку вам робить дехто на прізвище Олівандер. Все це створює напрочуд насичений, цілісний світ, в якому другорядні й навіть третрорядні персонажі формують загальний сюжет, а з ним і враження від гри.



При цьому творці гарно попрацювали над так званою diversity: тут є чаклуни з Уганди, відьми з Близького Сходу, студенти нордичної зовнішності та викладачі індійського походження.

Загалом Hogwarts Legacy не боїться експериментувати з характерами, сюжетними твістами та розширенням оригінального всесвіту. Історія цієї гри розкривається через тривалі діалоги, записки та листи, підслухані сварки, зради та героїчні дії ваших нових друзів. І все це в надзвичайній обгортці з магії на рушії Unreal Engine.

Ігролад: весело, динамічно, ідеально

Спершу трошки історії. Компанію Avalanche Software заснували чотири програмісти у далекому 1995 році. Згодом студію купила Walt Disney Company, але закрила її у 2016-му. За рік на обрії з'явилася Warner Bros. Interactive Entertainment, викупила актив та знову відкрила Avalanche Software. До чого це?

На перший погляд здається, що компанія нічим не примітна. За останні роки вона розробила кілька посередніх ігор для попередніх поколінь PlayStation та Xbox, серед яких можна згадати Disney Infinity та Cars 3: Driven to Win. Здавалося б, чи варто доручати їй настільки масштабний проєкт, як Hogwarts Legacy? Виявилося, що так, цілком.

У HL є все, що можна вигадати: динамічні сутички, розвинена бойова система, безліч луту, крафт, мініігри, пазли, математичні загадки, польоти на мітлі, пірнання у річку, елементи платформерів тощо. Іноді створюється враження, що розробники спитали у Warner Bros. «які вам активності потрібні?», а ті відповіли «так». Щоб масштаби були зрозумілішими, у грі є: 34 типи ворогів, 26 заклинань, 57 побічних квестів, 95 випробувань Мерліна, 603 предмети для колекціонування, три погоні на мітлах та дві бойові арени. Тож про все послідовно.



Розподілення та бойова система. Передусім гравцю дадуть обрати факультет — знавці франшизи легко зможуть потрапити хоч до Грифіндору, хоч до Слизерину. Головне згадати, де і які особисті риси цінуються попри все. Аналогічна історія з паличкою. У спеціальному магазині можна обрати її вигляд, серцевину, гнучкість і довжину, і все це певним чином впливає на її якість.

Битися у Hogwarts Legacy — справжнє задоволення. Напевно, це найпотужніший елемент гри: динамічний, різноманітний, яскравий. У гравця є базове заклинання, яке просто б'є супротивника чи довколишні предмети. Та що далі, то більше відкривається нових заклинань і то триваліше й потужніше можна роботи комбо.

Наприклад, можна підняти ворога у повітря «левіосою», стрільнути кілька разів, притягнути «акцію», випустити струмінь полум'я, знову стрільнути і так до перемоги. Паралельно можна жбурлятися предметами. А на останніх етапах гри можна просто пуститися берега та використовувати сумнозвісну «аваду кедавуру». І все це з перекатами, стрибками, розхідниками та захисними чарами. Втім, якщо битися не дуже хочеться, можна просто розвивати свої стелс-навички та максимально уникати сутичок.

Графіка та звук: дивовижний аудіовізуал не без проблем

Інша потужна і важлива річ у грі — дослідження навколишнього світу. Розробники зробили все, щоб це було весело. Гравець не просто бігає та відчиняє рандомно розташовані скриньки. Щоб потрапити у кімнату з особливо цінним лутом, потрібно вирішити дивну математичну задачу; щоб протиснутися катакомбами — активно використовувати вогняне закляття на отруйні рослини. Деякі елементи будуть прихованими, тому найкращим другом гравця стане закляття «ревеліо». Воно у Hogwarts Legacy має функцію відьмачого чуття з The Witcher 3, або ж режим детективу з серії Batman: Arkham.

Важливо зазначити, що це не просто дослідження заради дослідження. Гра нагороджує допитливих новим одягом, показники якого впливають на захист і атаку; окулярами, зіллями чи навіть золотом, за яке у спеціальних магазинах можна придбати нові рецепти чи косметичні предмети. Якщо ж стане сумно, то можна просто ходити та гладити котиків, які будуть муркотіти вам прямо у геймпад.

Якщо підсумовувати, то ігроладу HL можна ставити тверду десятку — в цьому аспекті гра зроблена на максимально професійному рівні. Тут немає нудних чи зайвих механік, витриманий баланс між динамікою та спокійними квестами, все виглядає максимально органічно для Гогвортсу. І не важливо, це польоти на мітлі, місцевий аналог боулінгу чи вивчення нових здібностей.

Графіка та звук: дивовижний аудіовізуал не без проблем

Про аудіовізуальну складову Hogwarts Legacy писати найскладніше. Просто тому, що гра виглядає дивовижно й описувати це дуже складно, а подекуди навіть безглуздо. Пейзажі, текстури, персонажі, VFX, анімації — все виконано якісно та дивовижно. Немає значення, де ви: Гогсмід, Заборонений ліс, Гогвортс, катакомби, спогади. Все на 9 з 10.

Чому не на 10, спитаєте ви? Бо помітно, що гру не встигли оптимізувати. Інколи текстури завантажуються занадто повільно, іноді видно, що їх ще б на волосинку відшліфувати. Якщо не чіплятися, наче немає особливих проблем, але інколи це впадає в око. Особливо це помітно після масштабних локацій, де все так і кричить про те, що на художниках тут не економили. Напевно, саме тому версії гри для попередніх поколінь консолей відклали на кілька місяців. Нагадаємо, що на PS4 та Xbox One гра вийде 4 квітня, тоді як для ПК, PS5 та Xbox Series X/S вона виходить вже 10 лютого (7-го для тих, хто купив делюкс-версію).

Що ж стосується звуку, то перед командою вкотре потрібно знімати капелюха. Hogwarts Legacy звучить в кращих традиціях Джона Уільямса, який написав оригінальну тему для кінофраншизи. Весь звук тут можна описати трьома словами: магія, юність, пригоди. Більше додати нічого — вам треба або пограти в гру, або послухати саундтрек на стрімінгах. Воно того варте.

Висновки: головний претендент на титул «Гра року»

Поки що невідомо, якою буде решта ігор 2023-го. Але якщо за якістю вони хоча б на 50% дотягнуть до Hogwarts Legacy — на гравців чекає непоганий рік. Продукт у Avalanche Software виявився грандіозним, цікавим, драйвовим та напрочуд гарним. Гра не дає занудьгувати ні на хвилину, підкидаючи нові квести та нових цікавих персонажів.

До того ж вона гнучка в плані особистих уподобань гравця. Якщо ви хочете бути видатним дуелянтом і використовувати цілий спектр заклинань для атаки — будь ласка. Якщо ви хочете спеціалізуватися на рослинах і зіллях — будь ласка. Якщо ви хочете проходити більшу частину гри у режимі стелсу та посваритися з усіма студентами — будь ласка!

Єдина порада, яку ми можемо дати: не поспішайте. Як раніше зазначали розробники, сюжетна частина займе 15-30 годин, а повне проходження — 60-70. Оберіть другий варіант. Не скіпайте діалоги, спілкуйтеся з сусідами та викладачами, не женіться за основним квестом та виконуйте побічні завдання, насолоджуйтеся. Hogwarts Legacy — страва, яку не варто їсти поспіхом.

HOGWARTS LEGACY

Плюси

Дивовижний за своєю красою світ. Команда Avalanche Software зробила дійсно потужний проєкт в плані аудіовізуального оформлення. Все, від текстур до анімацій виглядає канонічно та неперевершено.

Потужний ігролад. Хочете цікаву бойову систему з величезним набором комбо? Це Hogwarts Legacy. Хочете міні-ігри на польоті на мітлі? Це Hogwarts Legacy. Хочете драйвову гру, що наповнена активностями? Ви знаєте, що вам потрібно.

Нереальна кількість персонажів. Усі, від професорів до студентів, від ельфів до гоблінів в грі мають свій характер і свій підхід. І хоча в грі справді трошки забагато діалогових катсцен, іноді це йде в плюс.

Мінуси

Гру треба ще трошки відполірувати. Відчувається, що розробникам не вистачило буквально кількох місяців. Навести лад тут, підтягнути текстурку там, оптимізувати той об'єкт.

9/10

THE MOON HELL

17 лютого у Steam виходить гра The Moon Hell — рольовий екшн із суворою боївкою у сетингу темного фентезі. А ще це інді-проект від двох українських розробників А.М. Team, які створювали гру понад три роки і попри обмежений бюджет додали повну українську локалізацію з озвученням.

Ще з першого анонсу і появи The Moon Hell у Steam її розробники наголошують на двох моментах:

The Moon Hell — це *справді* складна гра і «справжній виклик для любителів хардкору».

Це не соулзлайк.

Ми встигли пройти The Moon Hell до релізу, тож розповідаємо, чи справді все так складно й суворо та кому варто звернути на неї увагу.

Трейлер The Moon Hell

Історія починається з того, що король помер, а з ним і мир в країні. На місце правителя тепер претендує купа лордів, навколо сіється розбрат і страшна смута, а з Храму Сонця викрали Місячний гримуар. Ці письмена відкривають дорогу до пекельних демонів — і якщо потраплять до рук Темного культу, настануть злі часи.

Тому верховний жрець Сонячного Храму відправив людей знайти гримуар, щоби врятувати світ і запхати демонів назад до пекла. Це і є основне завдання гри, наш герой — посланець, який вже 78 днів у дорозі й починає свій шлях у лісі Східного Королівства.

До речі, початок сюжету розповідається у римованій формі та з українським дубляжем, що звучить доволі професійно.

Гравців одразу знайомлять з туторіалом — це картки з типовими механіками для руху, ударів, комбо-атак. Ще нас вчать вмикати камінь світла (ліхтарик), зберігатися і відновлювати здоров'я біля вівтарів-чекпоінтів. До слова, їх у цій грі достобіса — і це принципове рішення розробників, яке відрізняє гру від соулзів. Деся можна пити зілля, щоб підлікуватися, а тут можна часто зберігатися та жити одразу на чекпоінті.

Одночасно нам показують монастир, де явно коїться щось лихе, і це вже встигли помітити місцеві селяни. Історія в грі розповідається через записки, розкидані по локаціях. Вони особливо не впливають на геймплей, але іноді бувають корисними, щоб зрозуміти, що ми робимо і куди врешті йдемо.

Ігролад

Гра має шість рівнів, кожен з яких це, по суті, розгалужений коридор (ліс, печера, монастир), який треба минути й вбити всіх супротивників. Ще можна шукати секрети, розгадувати загадки, читати записки й насолоджуватися краєвидами з паланням лави.

Основна механіка гри проста: біжи — бий — ухиляйся. По дорозі не забувай знаходити книжки, які прокачують зброю, броню і щит. На початку щит дає небагато: з ним вмираєш з трьох ударів, а не двох (як це і зазначають розробники). Тож прокачувати на майбутнє його варто. Зброї в грі є кілька видів: мечі, сокири, молоти, списи. Щось б'є сильніше, а щось зберігає відстань до ворога — тобто безпечніше для гравця.

Чи не найважливішим ресурсом є витривалість, або стаміна. Вона витрачається буквально на все — перекочування, удари, навіть біг, а тому її постійно бракує. Спочатку це незвично і змушує понервувати, але згодом звикаєш і вчишся витрачати ресурс обачно. Наприклад, під час бою можна зайвий раз не перекочуватися, а просто відійти, щоб зберегти стаміну для ударів.



Коридори з монстрами, темні монастирі, підземелля й обмежені ресурси — оце все звучить схоже на соулзлайк. Але розробники не дарма наголошують: це не він. За відчуттями гра більше схожа на хардкорну суміш «Готики» та «Принца Персії» 1989-го (складно, ретростиль, багато ітерацій, все як у дитинстві). Є і соулзове напilenня: насамперед через дарк-фентезі сетинг і правило «не поспішати». Просто вийти й зарубати всіх ворогів не вийде, спочатку треба кілька разів померти, постежити за монстрами й зрозуміти, що і як працює та чи можна ці обмеження обіграти собі на користь. Інколи це складно і терпіння може забракнути.

Підозрюю, що такий підхід розробників може відштовхнути частину гравців. Зокрема, розчаруються ті, хто очікує, що The Moon Hell — це такий собі український Demon Souls. До того ж не забуваймо, що гру створили двоє людей, тож і планка очікувань тут має бути як до інді-проекту, а не як до тайтлу іменитих японських компаній.

Перший рівень The Moon Hell — найскладніший і найзліший. Якщо його пройти (хоча б половину) і зрозуміти закони гри, все піде більш-менш гладенько, навички поступово прокачуватимуться, раптових смертей і обурень поменшає. Тож можна насолоджуватися проходженням гри і спостерігати за розвитком демонів і сюжету. Загалом на проходження потрібно від 8 до 20 годин — залежно від того, хто як грає.

Вороги з часом б'ються приблизно однаково за складністю, але приємно входити в ритм і послідовно їх нищити — з характерними звуками, сийвом і повторенням рухів, у цьому щось таки є.

Щодо мінусів: під час проходження, а особливо на початку, дуже бракувало текстових описів. Скільки ХР у ворога? А скільки шкоди завдає удар? Чи довго ще бити, хоч приблизно? Відповіді доведеться шукати/вгадувати власноруч. Як і називати монстрів: вони були «повзучка», «вибухачка» і «цей чувак, якого я поважаю». Трохи прикро, що немає справжніх імен.

Але відсутність текстового супроводу і будь-яких пояснень — це задум розробників і бажання зробити гру складнішою.

Щодо монстрів і босів — з опису розробників може здатися, наче противники у цій грі складні через якісь особливі риси, вигадливі рішення, хитромудрі механіки або що. Насправді це не зовсім так. Основна складність полягає в тому, що обмежена стаміна не дає бити й ухилитися, коли заманеться. У ворога життя багато, а в тебе мало, 2-3 удари — і смерть.

Якщо навчитися з цим жити, то з більшістю демонів можна впоратися без особливих проблем. Чи захочуть це робити гравці й чи буде це цікаво — то вже інше питання.

Графіка і звук



Водночас кілька демонів у грі захопливі та підтверджують, що розробники вміють робити поєдинки блискучими й непередбачуваними. Та навіть з типовими ботами The Moon Hell має свій шарм, гарно передану атмосферу, й після подолання першого рівня гри хочеться пройти до кінця.

Графіка і звук

The Moon Hell — це інді-гра, тож очевидно, що команда концептерів і 3D-артистів над нею не працювала. Розробники щось малювали самі, лавових монстрів робили через Houdini, та загалом користувалися асетами і блупринтами з маркетплейсу Unreal Engine. Це помітно, але навряд чи можна назвати мінусом. Зрештою, графіка має пристойний вигляд. Є різноманітні чудовиська з вогню й каміння, декоративні локації у місячному сяйві й виразні пекельні боси.

До того ж The Moon Hell динамічна — гра весь час розвивається, битися стає веселіше, а бігати рівнями цікавіше і різноманітніше. Прокачування й амулети додають надії і роблять процес не надто гнітючим.



Інша річ — The Moon Hell справді темна, і не в тому «морочному» сенсі, на який сподіваєшся з опису. Подекуди просто доводиться мружитися і вглядатися в екран.

Вороги світяться, та яскраві контрастні картини не буде; і схоже, що розробники обрали цей шлях свідомо. Можливо, щоб досягти загадкової чи злої атмосфери. Але стільки чорноти очам просто важко сприймати. Як на мене, то хоча б кілька «світлих» моментів пішли б The Moon Hell на користь.

THE MOON HELL

Звук у грі на висоті, тішить як голос оповідача, так і саунд-дизайн із шарудінням лісу, костельними співами, гуканням нічних птахів. Найкраще атмосфери додають лунання криків з лісу.

Інтерфейси в The Moon Hell не дуже зручні (хотілося б закривати їх тією ж кнопкою, що й відкриваєш). Але ж це атмосфера хардкору і ретро, тож може бути. Поки що гра не адаптована до геймпаду чи консолей, тож грати можна лише на ПК.

Висновок

The Moon Hell — це непоганий проєкт, який дає змогу поностальгувати за складними іграми з дитинства, до того ж українською мовою. Я не пригадую в нас ігор такого жанру, ще й з озвучкою, тож це величезний плюс. Графіка, звук, атмосфера цілком на рівні. В грі є трохи багів, особливо під час боївки, але це нормально і все можна відшліфувати з часом.

Значно складніше буде змінити очікування гравців після гарних трейлерів та описів. Динамічних, привабливих, загадкових, як і належить промоматеріалам. Але треба зважати, що це нішева гра, яка зайде не всім, насамперед через складність і механіку боївки. Тож надмірні очікування можуть піти на шкоду.

Утім після проходження першої локації з'являється азарт, можна насолоджуватися гумором, челенджем, доки не дійдеш до кінця (фінал, до речі, не розчаровує). The Moon Hell має потенціал і свою аудиторію точно знайде, тож я бажаю успіху розробникам на цьому шляху.

Плюси

- український текст і якісне озвучення;
- гарні локації та атмосфера;
- ностальгійність.

Мінуси

- картинка досить темна, можливо, для атмосферності, але очам важко;
- бракує хоча б дрібки текстового супроводу;
- основна складність боївки полягає в обмеженні стаміни, це може сподобатися не всім;
- з певного моменту вороги стають приблизно однаковими за складністю.

6,5/10

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

11 квітня київська студія Frogwares випускає свою оновлену гру Sherlock Holmes The Awakened. Вона виходить на ПК, Switch і консолях PS та Xbox обох поколінь. Ми встигли пройти The Awakened до релізу, тож ділимося враженнями й скриншотами.

Трохи контексту

Цей проєкт — ремейк однойменної гри, оригінал якої Frogwares випустила у 2007-му, а через рік зробила ремастер з покращеною графікою та режимом від третьої особи. Його й досі можна завантажити зі Steam, і він є основою нової версії.

Сучасна The Awakened суттєво відрізняється від попередників — починаючи від загального вигляду головних героїв і світу й закінчуючи ігровими механіками та змінами в сюжеті. А ще в новому релізі є українська текстова локалізація і немає російської мови, тоді як в оригіналі було навпаки. Та розповімо про все по черзі.



Студія Frogwares уперше анонсувала нову Sherlock Holmes: The Awakened у травні 2022 року. Тоді вона ще мала кодову назву «Проект Паляниця», а вже офіційно гру презентували в липні.

Після цього розробники запустили краудфандингову кампанію на Kickstarter — щоб зібрати кошти на завершення виробництва. Поставили за мету \$70 тисяч, які зібрали за шість годин.

Оскільки фінальні етапи розроблення припали на часи регулярних відключень світла, реліз довелося відкласти на кілька тижнів. Від початку розробки до релізу минув рік — і вихід проєкту присвятили «усім воїнам, волонтерам, усім, хто їм допомагає, та загалом усім людям, які на своїх плечах тримають нашу країну».

«Наша гра — це акт непокори проти хаосу й жахів, якими ворог намагається сповнити наші життя», — зазначають розробники на початку гри.

Сюжет: від лондонського розслідування до жахів за Лавкрафтом

У ремейку The Awakened дія розгортається через кілька років після подій у Sherlock Holmes: Chapter One (реліз якої відбувся наприкінці 2021 року). Тут уже з'являється доктор Ватсон, що дорікає молодому Шерлоку за ексцентричну поведінку й украдений обід та допомагає не збожеволіти детективу від нудьги. Ватсон пропонує звернутися до свого пацієнта Стенвіка, в якого зникло «цінне капіталовкладення» — слуга-маорієць на ім'я Кімігія. Поліція не хоче його шукати, а Шерлоку саме бракує якоїсь справи для розслідування.

Під час пошуку зниклого Кімігії гра і набуває своїх лавкрафтіанських рис: герої натрапляють на сліди злочинного культу, який не гребує жертвоприношеннями, викрадає людей і вклоняється підводному демонові з купою щупалець.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

Сюжет прописаний блискуче — це класична й захоплива історія про пригоди детективів. Тут є все: змова, подорожі, ідолопоклонництво, Луїзіана, пошук скарбів, любовна історія з гепіендом та алігатор.

Історія ділиться на вісім глав (плюс-мінус година кожна): спочатку розвивається обережно і вводить гравця в ігровий світ, а тоді стрімко набирає обертів. Відкритіший простір чергується із замкнутими підвалами, бруківка Лондона змінюється на лабіринт психлікарні десь у Швейцарії, булькання боліт у Новому Орлеані або скелясті береги Шотландії.

Хоча загальна канва приблизно зрозуміла весь час, у сюжеті знаходиться місце для неочікуваних висновків Шерлока, гумору й захопливих деталей. Ліричних та м'ясистих катсцен не замало і не забагато — якраз стільки, щоб розбити глави й задати потрібний ритм. Одним словом, цікаво.

Ігролад: незручне відтворення подій та круті сайдквести

Загалом ігрові механіки у The Awakened мало чим відрізняються від ігроладу в попередніх частинах серії. Тут так само треба шукати відповіді в покоях мислення, ретельно вивчати зовнішність персонажів, знаходити зачіпки на місцях злочинів та через дослідження в архіві. Інколи треба подумати, іноді — просто потицяти.



На жаль, невдалі рішення із серії теж перекочували в нову гру.

Як і в Sherlock Holmes: Chapter One, гравцям пропонують прикріплювати текстові зачіпки й докази на екран. Це сприймається просто як елемент інтерфейсу — начебто щоб не забути якусь деталь, для зручності. Аж поки гравець не застрягає в грі й тоді з'ясовує, що без чіплення тексту на основний екран далі нічого не піде.

Задля справедливості зауважимо, що ця механіка описана в меню з інструкціями. Але, ймовірно, багато гравців розраховують на інтуїтивний ігролад з підказками й не очікують, що елемент інтерфейсу перетвориться на критично важливу частину геймплею. Словом, якщо застрягли й хоче зберегти нерви, читайте інструкцію до гри.

Класичні механіки в грі трохи розбавляють маленькими квестами, як-от відкриванням замків, плаванням на човні, стрілянням з рушниць й пулянням отрутою в санітарів. На одній з перших локацій гравцям пропонують пройти чарівний і сумний сайдквест з дитячими ляльками. Він гарно зроблений і потребує дециці уваги з боку гравця, тож я сподівалася, що такі речі будуть на кожному рівні. На жаль, ні.

Левелдизайн у The Awakened інколи кульгає. Хоча мапи й коридори зрозумілі, всюди турботливо поставлені позначки, та в грі є чимало шляхів і закутків, які просто нікуди не ведуть.

Також є механіка відтворення подій — коли Шерлок намагається уявити, як усе відбувалося, і гравець має вибрати потрібні варіанти. Мінус у тому, що кадри, з яких треба вибирати, інколи просто ідентичні — вони відрізняються хіба що звуками, які нічого не дають

Візуальна частина: компроміси і перевикористання

(в одному кадрі щось хрипить і човгає, а в іншому шурхотить; це не допомагає). Тож доводиться просто тицяти пальцем у небо й сподіватися, що вгадаєш. Зазвичай це відбувається довго і не те щоб потребувало якоїсь дедукції.

Значно більше захоплення викликає нова механіка «божевільня» Шерлока. Подекуди його свідомість перекидає у фантомні морочні місця, з яких треба знайти вихід. Ці рівні не пройдеш сліпим угадуванням — і видно, що розробники квестів на цих рівнях щиро вкладалися. Ці фрагменти дещо схожі на рівні з Monument Valley, але замість загубленої принцеси — Шерлок з галюцинаціями, а замість кольорових сходинок — чорне каміння з присутністю зла. Результат вийшов вдалий.



Візуальна частина: компроміси і перевикористання

Тут варто зауважити, що The Awakened — це гра для фанатів головоломок та історій про Шерлока. Графіка в грі є радше компромісною, на неї намагаєшся не звертати увагу (хоча в деяких моментах полігони все-таки ріжуть очі, інколи дуже важко сказати, що ми говоримо про реліз 2023 року).

Певні асети були явно запозичені з попередніх ігор, і це не дивно, враховуючи обставини студії й те, що проєкт не мав видавця.

Але складно не помітити перевикористання тих самих асетів буквально **в усій** грі. У попередньому проєкті студії був відкритий світ, тож недосконалість графіки й однаковісінькі елементи там легко пробачити. Натомість у The Awakened на кожній локації є максимум кілька вулиць, відкритих для дослідження, тож ідентичні предмети й NPC тут уже засмучують.

Звісно, студія мусила заощаджувати й робила гру в умовах війни. Але, наприклад, якщо ми довго взаємодіємо з героїнею Герди (маємо кілька діалогів, бачимо її в катсценах), а потім її ж обличчя є на десятох NPC в інших локаціях, це вже виглядає як недбалість. Не кажучи про однаковісінькі меблі в маєтках Швейцарії та Луїзіани.

Щодо приємного перевикористання асетів — Шерлок зберіг з попереднього проєкту свою вишиванку, і її вже не треба купувати: сорочки одразу є в гардеробі обох героїв. Образ Шерлока можна також доповнити капелюхом, шрамом, вусами чи окулярами, а Ватсон буде весь час просто Ватсоном. Щоправда, в деяких катсценах герої зняті в конкретному одязі — й після заставки саме він з'являється в грі (тож якщо знов хочете вишиванку чи кумедний капелюх, доведеться переодягатися).

Україна і великодки

Sherlock Holmes: The Awakened не бракує дотепних жартів і великодок, тут їх повно, що, зокрема, робить гру цікавою. Мені було радісно знайти відсилання до кріпових медсестричок із Silent Hill та плакати Tom of Finland.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

Українського контексту загалом багато. Скажімо, в кімнаті Шерлока з одного боку стоїть Шевченко, з іншого — Франко; а книгарня за рогом пропонує купити твори Миколи (не Ніколая) Гоголя.

Напружено пливучи в човні болотами Луїзіани, Шерлок каже Ватсону: «Ми наближаємося до серця темряви», — і цим відсилає гравців до роману «Серце півми» письменника Джозефа Конрада, який народився в Бердичеві.



Та й без українського контексту розробники чарівно кепкують із чванькуватого шерифа, самозакоханої британської аристократії та гомеопатів. У грі є чимало кадрів, які просто-таки хочеться розтягнути на меми (не в останню чергу завдяки вдалій локалізації).

Висновок

Frogwares вдалося освіжити хороший сюжет з минулого, доповнити його й випустити гідну та захопливу гру на кілька вечорів. Sherlock Holmes: The Awakened занурює, тримає увагу й розважає, хоча це і не шедевр, а з графікою та деякими геймплейними рішеннями доводиться миритися. Проте й ціна на гру суттєво менша за красиві AAA-релізи. Тут вдала українська локалізація, і над грою працювали розробники в Україні під час війни. Однак навіть без цього контексту гра точно варта уваги та підтримки.

Плюси

- динамічний і захопливий сюжет;
- багато українського контексту;
- вдала локалізація та гумор;
- чергування локацій і механік;
- продумані квести в «божевіллі» Шерлока.

Мінуси

- неочевидні механіки, які пояснено лише в ігровому меню;
- візуальна частина подекуди зроблена абияк;
- інколи геймплей зводиться до простого проклацування. Якби трохи підвищили рівень складності й додали більше головоломок, проєкт лише б виграв.

7/10

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

Ну що, дочекалися? Assassin's Creed повернулася до витоків. І не тих що, в Origins, а справжніх — родом з 2007 року. Принаймні, так стверджувала Ubisoft. Вся маркетингова кампанія продовження серії з підзаголовком Mirage будувалася на відсиланнях до першої частини. Розробники навіть називали гру «любовним листом», присвяченим пригодам Альтаїра.

Заяви підкріплювалися демонстраціями ігроладу. Арабський антураж, акцент на стелс, мінімум рольових елементів, невеликий відкритий світ — все це дійсно виглядало, ніби Ubisoft озброїлась принципом «все нове — це добре забуте старе». І багато фанатів справді зраділи цьому, бо неодноразово просили французьку компанію повернути франшизу у попереднє річище. Однак була й певна підозра.

Розробники не приховували, що Assassin's Creed Mirage народилася з ідеї створити доповнення до Valhalla. Тобто початковий проєкт вирішили збільшити в масштабах. Окремі гравці вважали, що це просто спроба продати DLC за повну ціну, а повернення до витоків — рекламний хід, щоб виправдати обмежену кількість контенту під красивою обгорткою. Так це чи ні, розбираємося у свіжому огляді. Ми пройшли гру й зараз розповімо, які в Assassin's Creed Mirage шанси отримати культовий статус на рівні першої чи навіть другої частини серії.

Асасин-ідеаліст у жорстокому світі

Assassin's Creed Mirage хоч і переросла у самостійний проєкт, проте все ще тісно пов'язана з Valhalla. Головний герой гри — це Басім, який був одним з ключових персонажів минулої частини. Ubisoft вирішила заглибитись в біографію цього неоднозначного асасина та показати його передісторію. Саме тому події Mirage відбуваються за дванадцять років до початку сюжету Valhalla — у Багдаді IX століття. Ідея виглядала ризикованою, проте розробники знайшли, чим зацікавити гравця.

Оповідь розпочинається з молодості Басіма, коли він з подругою Ніхаль заробляв на життя крадіжками. Деякі з замовлень надходили від Ордену Незримих — предтеч асасинів. Головний герой жадав доєднатися до організації, тому наважився на деяку авантюру. План очікувано провалився, й Басіма оголосили в розшук, та до лав убивць в білих каптурах його все ж прийняли. Звісно, спочатку довелося пройти довге навчання та фірмову посвяту. Після цього стартує основна частина, яка присвячена протистоянню з Орденем Древніх, предками тамплієрів. Так, класичний конфлікт, покладений в основу серії, нарешті повернувся.



Основну сюжетну лінію виконано у форматі омажу на розслідування з першої Assassin's Creed. У гравця зазвичай є одна або кілька великих цілей. Щоб виконати їх, необхідно здобути додаткову інформацію. Для цього доведеться займатися меншими дорученнями, названими підказками. Зазвичай це невеликі місії, на які витрачається до 15 хвилин часу. Варіативність тут лише у виборі порядку виконання завдань.

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

Гравець сам вирішує, за яке з відкритих доручень взятися зараз. Проте завершувати потрібно всі місії зі списку. Можливості досягти мінімального бар'єра, щоб пропустити частину менших завдань і взятися за основну ціль, як в першій *Assassin's Creed*, в *Mirage* немає. Проте гра набагато рідше нав'язує рутинні й однакові доручення. І це був би однозначний плюс, проте є питання до режисури місії.

Початок в *Assassin's Creed Mirage* вийшов не дуже вдалим. Короткі й напроцуд шаблонні завдання, сумбурна подача й стрибки у часі. Останні спробували компенсувати завдяки завчасно відрендереним роликам, які переривають ігровий процес. Таке рішення вже давно стало пережитком минулого, бо виринає з занурення. Проте в *Mirage* до цього повернулися, хоча інколи навіть відео немає — перехід через чорний екран, та й по всьому.



Менші доручення, які оточують важливі основні завдання, теж не відрізняються якісною постановкою. Вкради предмет, проникни на аванпост, щоб здобути дані, визволи декількох заручників та інше в цьому ж дусі. Ще й доволі часто є сегменти, де потрібно повільно слідувати за якимось персонажем. Це ще у *Revelations* було не дуже весело. Тобто претензій до режисури вистачає, однак вони гаснуть, коли починаєш виконувати центральні квести на вбивство.

Ось де розробники точно постаралися. Завдання влаштовані за принципами *Unity*: є ціль і кілька способів, як її досягти. Потрібно обрати, яким шляхом рухатися. Ця варіативність та необхідність певного планування дарують задоволення під час проходження таких місій. А коли завершуєш квест, то відчуваєш себе справжнім асасином, який зміг домогтися результату у ворожому оточенні.

Взагалі, весь Багдад відчувається як величезне лігвище супротивника. І це чудово, бо таким чином вдається передати відчуття роботи в підпіллі. У *Assassin's Creed Mirage* асасини діють... як асасини. Вони працюють з тіні, ховаються у прихистку Ордену з входом на даху, непомітно отримують інформацію та крок за кроком знищують Древніх.

Ця атмосфера підпільної діяльності напроцуд вдало відсилає до першої частини серії. Та й інтрига у цій сюжетній лінії зберігається. Хочеться дізнатися, яка справжня мета противника, чому вони так активно шукають таємничі артефакти, й для чого предки тамплієрів взяли під міцний контроль Багдад. І в цілому цей виток історії не розчаровує — ні атмосферою, ні розвитком подій.

З партизанським спротивом Древнім поєднується персональна сюжетна лінія Басіма. Й тут з реалізацією теж все добре. Головного героя чудово прописали: сценаристам вдалося передати тонке відчуття духовної боротьби всередині нього. В поведінці протагоніста прослідковуються певні розбіжності та містичний слід, які задають його шлях. Саме тому спостерігати за рішеннями та трансформацією Басіма було цікаво, не дивлячись на знання про фінал його історії.

Решта персонажів основного плану теж вийшли доволі непоганими. Особливо запам'ятовуються наставниця головного героя, сильна й досвідчена Рошан, та хитрий, хвалькуватий і не дуже серйозний керівник повстанців Алі. От би ще вони не розмовляли в

Вихідні у Багдаді

стандартних ситуаціях говіркою, яка більше підходить для джентльменських зустрічей в епоху Вікторіанської Англії. Проте таких ситуацій, як і пласких жартів, небагато й безперечних заслуг сюжету вони не перекривають. Історія в цілому, не дивлячись на перелік проблем, стала фактором, заради якого можна впевнено радити Assassin's Creed Mirage до проходження.

Вихідні у Багдаді

Атмосфера Близького Сходу стала чудовим доповненням до сюжетних перипетій. Чарівний Багдад у грі має свій унікальний шарм. Його забезпечують сукупність унікальної архітектури, колорит місцевих жителів, кругова структура районів й дуже щільна забудова. А ще древній арабський мегаполіс відчувається компактним, бо світ в Assassin's Creed Mirage в десятки разів менший, ніж у Valhalla та Odyssey. Тут у нас місто середніх розмірів з десятком квадратних кілометрів прилеглих територій. І єдиний мінус, який я вихопив у реалізації світу, це багато зачинених дверей. До Unity, де в кожен дім можна було зайти, новій частині, як від Києва до Багдаду.

Навіть не обов'язкові активності в Mirage не втомлюють, хоча це завжди була найслабша частина в іграх Ubisoft. Традиційні вежі в грі лишилися: вилазимо, дивимось на краєвид, здійснюємо стрибок віри в копицю сіна або ж пальмового листя. Однак тепер вони лише виконують функцію точок для швидкого переміщення. Туман на карті розвіюється автоматично, варто тільки Басіму зайти в нову область. Знову ж таки, прекрасне рішення.

Поруч з вежами є мітки історичних місць, аванпости зі скринями, де сховано цінне спорядження, загадки для пошуку особливого екіпірування, невеличкі доручення на виконання складних крадіжок та контракти. Останні діляться на три види: вбивства, супровід важливої особи, необхідність поцупити предмет з локації, яка дуже добре охороняється.



Активності з'являються на мапі органічно — при пересуванні пішки або на їздовій тварині у відкритому світі. Проте досліджувати оточення можна й за допомогою свого вірного орла Енкіду. Він літає над околицями, показує, де розташовано всі точки інтересу, а також дозволяє знайти сюжетну ціль.

Така необхідність нерідко виникає на місіях. Винагородою за участь в активностях стають монети для купівлі речей та поповнення різноманітних запасів у торговців, наприклад, зілля для відновлення здоров'я. До грошей додаються ресурси, дрібнички на продаж, а інколи — очки навичок та спеціальні жетони. І на останніх потрібно зупинитися детальніше.

Асасини на своєму місці

Отже, розробники не обманули: Assassin's Creed Mirage — це дійсно гра, яка побудована навколо скрадання. У нього Ubisoft вклала найбільше зусиль, що відчувається впродовж усього проходження. І ось перший доказ: соціальна частина механіки повернулася, ще й у частково переосмисленому форматі.

Як все працює: у Басіма є шкала розшуку з поділом на три рівні. На кожному з них вартові будуть активніше пильнувати головного героя. Коли ж показник сягає максимуму, на

протагоніста починає полювати елітний воїн. Щоправда, розробники трішки схитрували й, з великою ймовірністю цей ворог одразу знає місце розташування Басіма. Бо вони напрочуд швидко прибували на локацію і завжди знаходили мене у будь-яких закутках.

Щоб понизити рівень розшуку, потрібно здирати плакати з обличчям протагоніста, які з'являються на стінах будівель. Привіт, Assassin's Creed II. А якщо шкалу повністю заповнено, то потрібно використати спеціальний жетон і дати його глашатаю. Тільки так вдасться позбавитися від пильних поглядів противників, які на останньому рівні розшуку миттєво звертають увагу на Басіма й за декілька секунд починають переслідування.

Значки в цілому діляться на три види й призначені для різних цілей. До прикладу, зелені дозволяють знизити ціни у торговців на 10%. Проте на масштабних завданнях вони часто дають змогу скористатися особливими послугами купців для проникнення на об'єкт. Одного разу я так прикинувся помічником і тарабанів ящик всередину тюрми, щоб минути охорону на вході. Коричневі значки видаються глашатаям, проте паралельно дозволяють на короткий час завербувати найманців, які можуть напасти на вартових. Схожий ефект дають сріблясті жетони, призначені для музикантів. Вуличні барди починають грати, а вороги сходяться з околиць послухати гарну мелодію.

Така система соціального стелсу глибоко інтегрована в ігровий процес, особливо на великих завданнях. Вона забезпечує варіативність і робить навколишній світ живим, бо на дії Басіма буде певна реакція. Так, Ubisoft додала мало нового у цей аспект і навіть спростила певні елементи. От крадіжки перетворилися на мінігру, де треба вчасно натиснути потрібну кнопку. Щоб сісти на лавку, теж необхідно запустити скрипт, бо це тепер не контекстна дія. Але в цілому соціальний стелс вийшов ледве не найуспішнішим аспектом Assassin's Creed Mirage.

Про стандартне скрадання такого вже не скажеш. В цілому тут мало що змінилося з часів Syndicate. Басім пересувається навпочіпки, ховається в сіні та кущах та здійснює тихі вбивства. Для цього достатньо підкрастися непоміченим до противника. Анімації добивання в цьому випадку радують — вони різноманітні, плавні й реалістичні. Тіла ворогів можна пересувати, як, до прикладу, в Black Flag. А побачити розташування противників дозволяє орлиний зір. У Mirage в цьому режимі навіть відображаються конуси зору ворогів, і вони дуже вузькі.

Взагалі, поведінка багдадських вояк виявилася найслабшою частиною скрадання. Стражники майже повністю глухі, добряче сліпі, ходять напрочуд передбачуваними маршрутами й не помічають, як з-під носа зникають їх товариші. Ще й розташування ворогів зробили занадто поблажливим. На основних очевидних маршрутах пересування вони зазвичай стоять спиною до Басіма. І це надто сильно спрощує стелс — напружуватися доводиться в дуже рідкісні моменти.

Акробатам і воїнам на замітку

Якщо хтось на цьому моменті вже вирішив купити гру, то зачекайте, бо хорошого копа змінив злий. Зараз проєкту добряче так дістанеться. А першим на стіл м'ясника потрапив паркур. Ще з часів Unity, яку я нещодавно проходив, Ubisoft обрала шлях спрощення акробатики. У Valhalla він досяг апогею, коли все пересування стало ледве не автоматичним. Проте у попередній частині паркур застосовувався не дуже часто. А от у Mirage з тісною міською забудовою це ледве не основний спосіб пересування. Саме тому різниця не просто впадає у вічі — вона туманить зір.

Паркур у новій грі — це затиснув дві кнопки й трішки повертай камерою. Все. Персонаж самостійно знайде, як зачепитися за виступ, куди стрибнути, а де зробити підкат. Дуже рідко виникають моменти, коли потрібен точніший контроль пересування, зазвичай — в областях, де присутні великі відстані між будівлями. З анімаціями теж не склалося — розмаїття рівня Unity залишилося далеко в минулому. Арно міг пригнути діагонально на стіну, зробити плавний оберт на 180 градусів, змінити руку й рухатися далі. Й все це відбувалося за мить, а візуально виглядало просто прекрасно.

Арабська краса, французька відшліфованість

Схоже, що битви у грі проєктувалися з оглядом не тільки на перші частини, а й на проєкти FromSoftware. Інакше я деякі нововведення пояснити не можу. Почнемо з простого — Басім може виконувати легкі та важкі удари, ухилятися та відбивати атаки. Остання дія, якщо реалізована вдало, віднімає запас стійкості у ворогів. Коли той падає до нуля, відкривається можливість миттєвого вбивства. Нічого не нагадує?

Ідемо далі. Атаки противників діляться на два типи. Перші можна відбити, а від других — ухилитися. Знаєте, яким кольором позначено удари, що не блокуються? Правильно, червоним. Ще й у Басіма з'явилася шкала витривалості, яка знижується при перекидах. Цей та ще частина елементів точно взяті з Dark Souls та Bloodborne, щоб поглибити бойову систему. Проте таке рішення виявилось надзвичайно невдалим.

Не можна просто взяти й інтегрувати елементи з ігор FromSoftware без стійкого розуміння, навіщо вони потрібні. Битви в ранніх Assassin's Creed були додатком до стелсу. А основний акцент в них робився на плавності та вмінні головного героя протистояти багатьом ворогам за допомогою гаджетів та системи відбивання ударів. У Mirage сутичка з натовпом ворогів — це одразу смерть. Вартові нападають одночасно й виконують різні типи атак.

Всі бої відчуються в'язкими, незручними й грубими. Особливо це помітно в протистояннях з місцевими силачами, у яких багацько здоров'я. Враховуючи, що Басім повертається на контрольну точку після чотирьох ударів, а цих стражників доводиться колупати добрих дві хвилини, заняття видається не надто веселим. Коли підіймалася тривога, то я переважно втікав, бо не хотів витрачати час на сутички, які переважно лише дратують.

Тут також можна наділити Басіма вмінням робити автоматичний перекид після падіння. Це чергове спрощення, бо раніше гравцеві треба було встигнути натиснути кнопку перед приземленням. Проте навичка корисна, як і збільшення кількості пляшок із зіллям здоров'я та миттєвий обшук ворогів після вбивства. З них випадають монети й навіть інколи жетони.



Тепер про спорядження. Басім носить меч, кинджал, костюм та косметичний талісман. Зброя відповідає за шкоду, а костюми дають різні бонуси для скрадання чи боїв. Окремо можна покращувати додаткові гаджети, щоб у них з'являлися корисні пасивні бонуси. Прокачування спорядження виконують NPC — ковалі, ткачі та майстер з Ордену, який знаходиться у сховищі.

Якщо дивитися глобально, то можна подумати, що Ubisoft не встояла і додала рольові елементи, хоча обіцяла слідувати канонам ранніх частин. Проте у такому вигляді прокачування доповнює, а не визначає ігровий досвід. Це приємний інструмент розширення доступної кількості можливостей, який в цілому обережно вплетений в загальну конструкцію.

Арабська краса, французька відшліфованість

На PlayStation 5 в режимі продуктивності Assassin's Creed Mirage видає пристойну картинку. Зрозуміло, що це взагалі не некст-ген. За рівнем графіки нова частина лише трішки обійшла Valhalla. Це стосується переважно візуальних ефектів, наприклад, вогню та вітру, деталізації оточення та реалізації рослинності.

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

А от художники Ubisoft знову на висоті. Вони тонко підібрали м'яку палітру кольорів, щоб передати атмосферу Багдада IX століття. Якщо хтось любить Assassin's Creed за можливість відчувати епоху, то Mirage у цьому аспекті не розчарує. Мінімалістичний і доступний інтерфейс теж варто відзначити. За нього відповідали переважно українські студії, які чудово впоралися зі своєю задачею.

Про музику сказати майже нічого. Є декілька мелодій, які непогано підкреслюють головні місії. Проте більшість композицій — це фоновий ембієнт для супроводу ігровладу. І це не дуже радує, бо хочеться чути музику на вістрі атмосфери. Але закінчимо все ж на приємній ноті: в Assassin's Creed Mirage хороша оптимізація.

Стабільні 60 кадрів/с трималися майже все проходження, за винятком декількох заставок. Єдина претензія до технічної складової — це величезна кількість багів колізії. Моменти, де Басім проходить крізь предмет чи наполовину застрягає у тілі перехожого, зустрічаються постійно. Та це дрібниці, яку швидко виправлять. Критичних помилок та аварійних завершень гри не було. А у 2023 році така, здавалося б, норм стала рідкістю. Особливо в іграх, де є відкритий світ, безліч систем, а на вулицях зустрічаються десятки NPC.

І яке ж воно, повернення до витоків

Assassin's Creed Mirage не позбавлена проблем. Деякі з них дуже важливі й роблять цілі частини ігровладу не надто приємними. Однак головне авторам вдалося. Вони створили цікавий пригодницький action про суперечливого героя, помістили його у світ, який реагує на дії гравця, місцями доповнили стелс та обгорнули все це в чудову арабську атмосферу. Хочеться, щоб Assassin's Creed Mirage стала основою для наступних ігор в класичних традиціях серії, де розробники будуть більше експериментувати й отримають достойні бюджети для реалізації всіх ідей.

Плюси

- Цікавий сюжет, в якому показано шлях Басіма, його трансформацію та приділено багато уваги асасинам;
- Соціальний стелс повернувся в повному обсязі з декількома оновленнями;
- Арабська атмосфера та компактний відкритий світ Багдаду;
- Чудово підібрана стилістика.

Мінуси

- Спрощений паркур, який відчувається надто примітивним;
- Грубо виконана бойова система, в сутички взагалі не хочеться вступати;
- Фонова музика абсолютно не запам'ятовується.

8/10

GUARDIANS OF THE GALAXY

Кілька років тому видавець Square Enix уклав угоду з Marvel на створення ігор за мотивами коміксів. Першою ластівкою став торішній пригодницький екшен Avengers від студії Crystal Dynamics, який, попри популярність кінофраншизи, отримав від гравців ганебні 3,3 бала на Metacritic.

А 26 жовтня вийшла Guardians of the Galaxy від розробників стелс-екшену Deus Ex: Human Revolution. Ми вже пройшли її та готові розказати, чому гра за мотивами «Вартових Галактики» не повторить трагічну долю «Месників».



Зазвичай перед релізом великих проєктів розробники кранчать ледь не по 7 днів на тиждень, поліруючи гру і виправляючи маленькі недоліки. Саме тому справжньою несподіванкою стала новина від Eidos Montreal, творців Guardians of the Galaxy, які за місяць до виходу гри перейшли на 4-денний робочий тиждень без змін умов праці та заробітної плати. Це перша AAA-студія, що наважилась на такий крок.

Схожа ініціатива неодмінно потребує окремої дискусії. Однак нам стало трохи тривожно за сам проєкт, який, між іншим, виходить одразу на всі платформи, включаючи Nintendo Switch і старе покоління консолей — PS4 та Xbox One. Невже гра настільки ідеально працює всюди, що можна трохи розслабитися, чи, може, кранчити немає сенсу, бо її вже не врятує навіть диво? І ось тиждень тому ми отримали прескопію, а з нею і відповіді на наші запитання.

Сюжет

За сьогоднішніми стандартами AAA-блокбастерів Guardians of the Galaxy — це компактна пригода приблизно на 18 годин, тому забагато говорити про сюжет ми не будемо, адже не хочемо спойлерами зіпсувати вам проходження. Однак про зав'язку сказати варто.

Події Guardians of the Galaxy відбуваються через 12 років після завершення масштабної галактичної війни між расою Крі та Читаурі. Загін «Вартових Галактики», у складі якого Пітер Квілл на прізвисько Стар-Лорд, Гамора, Грут, єнот Ракета і Дракс, на віддаленій планеті полює на загадкового монстра. Чудовиськом виявляється синя космічна лама — не дуже цінна здобич, але вже яка є. На зворотному шляху Вартових зупиняє «Корпус Нова», міжгалактична військова та поліцейська організація.

Корабель обшукують і знаходять не лише ламу, яка становить біологічну загрозу, а й цілий ящик з контрабандним брукхтом Ракети. За перевезення небезпечного вантажу світить чималий штраф у 9 тисяч юнітів, який треба виплатити в обмежений термін. Щоб знайти гроші, Вартові не вигадують нічого кращого за подорож до королеви монстрів Леді Хелбендер, щоб продати (а потім визволити) Ракету як одного з найнебезпечніших чудовиськ

GUARDIANS OF THE GALAXY

галактики. Події йдуть не за планом, і герої вирішують пограбувати скарбницю королеви та накивати п'ятами. Повернувшись для виплати штрафу, Вартові бачать, що космічну станцію «Корпусу Нова» захопила таємна організація «Вселенська церква істини». Тепер герої мусять зупинити її, поки вона не підкорила собі всю галактику.

Сюжет *Guardians of the Galaxy* спирається саме на комікси, і за ним справді цікаво спостерігати. А за геймерську «сцену» після титрів взагалі варто додати бал — створено гарно і зі смаком.

Але ще у грі відчувається загальний настрій фільмів «Вартові Галактики» режисера Джеймса Ганна — герої весь час сваряться між собою і не припиняють порожні балачки ні на секунду. Комуś це може сподобатись, а комуś ні. Мені, наприклад, постійні розмови спочатку створили потрібний настрій, але згодом почали трохи набридати.

А ось за що іще хочеться накинути бал грі, так це за музику. Розробники не тільки додали у *Guardians of the Galaxy* хіти рок-гуртів 80-х на кшталт Mötley Crüe, Wham! чи Kiss, а й записали цілий альбом вигаданого гурту Star-Lord, фанатом якого за сюжетом є Пітер Квілл. І це напрочуд вдале рішення. Я вже тиждень слухаю на повторі їхній трек *Zero to Hero*.

І вже справжнім забороненим прийомом від розробників є те, що під час затягнутої бійки вмикається, наприклад, *The Final Countdown*, і ось ви, забувши про все, несамовито лупцюєте ворогів.

Геймплей

Головним героєм гри виступає Стар-Лорд — грати доведеться саме за нього, а іншим персонажам треба буде давати вказівки. Гамора може видертись на високу платформу або розрізати ліани, які заважають пройти, Дракса можна попросити перенести важкі предмети, Ракета здатен пролізти у вузькі місця, а Грут — сплести невеликий міст через прірву. Досліджуючи локації, вам неодноразово доведеться просити їх це зробити.

Під час бійки персонажам теж можна давати команди. В кожного з них є унікальні атаки та прийоми, які треба відкривати за очки досвіду. Це ж стосується і самого Пітера Квілла.

Головний герой озброєний двома бластерами. Крім звичайного режиму, в них є ще кілька видів альтернативного вогню. Наприклад, можна стріляти льодяними снарядами — так ви зможете тимчасово знерухомити ворогів або заморозити водоспад, щоб створити крижану платформу та перебратися на інший бік прірви. У зброї немає патронів, але іноді вона перегрівається. В такому випадку пістолети заклинить, як і кнопку R2, якщо ви граєте на PS5. Тоді доведеться зачекати кілька секунд або вчасно натиснути кнопку, щоб зброя ментально перезарядилась.

Комбінуючи власні вміння з навичками напарників, можна видовишно добивати суперників. Однак інколи на папері це звучить краще, ніж у самій грі. Річ у тому, що бійки зазвичай проходять на невеликих аренах, а деякі вороги в *Guardians of the Galaxy* воліють битися з вами на близькій відстані. Ви також можете битися руками, але колупати таким чином противників доведеться довго. Тому треба буде бігати колами та відстрілюватись від шипастих створінь у желейних кубах — не дуже вдалий дизайн монстрів, до речі.

З ворогами-людьми вже починаються повноцінні перестрілки. І вони відчуваються краще за бігання колами від монстрів. Але й тут є недоліки. Солдати «Вселенської церкви істини» наче губки, що здатні увібрати безліч пострілів. Тож бої можуть затягнутися надовго. Але ви прямо під час сутички можете зібрати команду на літучку. В цей момент запускається кат-сцена, де Пітер вмикає плеєр і кличе команду до себе. Тут вам потрібно вибрати один з двох варіантів коротенької промови для натхнення команди. Якщо зробите все правильно, Вартові отримають позитивний ефект для зброї та зможуть завдати суперникам більшої шкоди. А якщо неправильно підберете слова, то баф отримає тільки Пітер Квілл. Та найголовніше, що після літучки увімкнеться крутий саундтрек, під який перестрілки стануть значно веселішими.

Вуха старого покоління, баги та невдалі рішення

У перервах між сутичками вам ймовірно доведеться розв'язувати загадки. Хоч зазвичай вони й не дуже складні.

Вуха старого покоління, баги та невдалі рішення

Локації у грі красиві та великі, але скрізь усяні ботлнеками, вузькими проходами, щоб був час завантажити наступну ділянку. Відчувається, що «Вартових» розробляли з прицілом і на старе покоління консолей. Вузьких проходів тут стільки, що Guardians of the Galaxy можна сміливо назвати чемпіоном за кількістю ботлнеків — і це не комплімент. Та принаймні таке рішення розробників можна зрозуміти. А ось навіщо вони додали у гру Quick Time-івенти — справжня загадка.

QTE як елемент геймплею ніколи не були цікавими в інших іграх, і вони абсолютно не потрібні у «Вартових Галактики». Працюють вони так: якщо ви не зможете дострибнути до наступної платформи, то Пітер Квілл схопиться за край і висітиме там, поки ви дуже-дуже швидко не натиснете одну кнопку. Провалите QTE, і герой впаде. Без такої «захопливої» механіки можна було б і обійтися.



Ваші рішення у грі впливають на сюжет, але не глобально, просто подивитесь іншу кат-сцену. У розмовах між персонажами вам також часто доведеться робити вибір, який наче теж має впливати на стосунки у команді, але не дуже. Наприклад, у главі з Леді Хелбендер я постійно був на боці Ракети — Дракс двічі пропонував перекинути єнота через величезну прірву, щоб той активував міст. Я не давав цього зробити, а потім ще захищав від гніву команди, коли той провалив завдання. Весь цей час у кутку екрана мені показували повідомлення, що Ракета оцінив моє рішення, але потім у розмові на кораблі він все одно посварився зі мною, наче всі мої зусилля були нічого не варті.

З технічного боку до Guardians of the Galaxy зауважень небагато, принаймні на консолях нового покоління. Під час проходження було декілька візуальних недоліків, наприклад, персонажі проходили один крізь одного. А ще іноді я ловив софтбокси — з гри не викидало, але рухатися далі було неможливо. Якось я скликав літучку, команда зібралася, а варіанти натхненної промови не з'являлися, тож кілька хвилин на мене з екрана дивилося четверо персонажів. Без варіантів діалогу вийти з режиму літучки було неможливо. Тож я просто завантажив попередню контрольну точку.

Варта уваги чи ні

Guardians of the Galaxy не позбавлена недоліків. Тут не надто цікава бойова система, безліч ботлнеків та ще більше порожніх балачок, які можуть врешті набриднути. Та все ж гра зроблена з душею.

GUARDIANS OF THE GALAXY



У «Вартових Галактики» напрочуд цікаво спостерігати за сюжетом, досліджувати видовищні планети та слухати рок-хіти 80-х. І окрема подяка Eidos Montreal за «сцену» після титрів — такого раніше в іграх не робили. Guardians of the Galaxy заслужила свої 8 балів з 10.

8/10

MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Нова гра про Людину-павука увірвалася в рейтинги PlayStation та поставила абсолютний рекорд для Sony за темпами продажів. Лише за добу після релізу сиквел розійшовся накладом у 2,5 млн копій, оглядачі назвали його ідеальним продовженням, а зірковий геймдиректор Масахіро Сакурай вважає, що цей «шедевр можна порадити будь-кому».

Ми пройшли гру і розповідаємо, що розробники з американської студії Insomniac Games поліпшили, чому Marvel's Spider-Man 2 має всі складові, щоб претендувати на звання «Гри року» та які в неї є проблеми. Одразу маємо попередити, що хоч в тексті ми намагалися максимально уникнути сюжетних спойлерів, вони все ж присутні на скриншотах. Тому гортайте їх обережно.



Павутиння сюжету та скандал через Чорну пантеру

Після того, як Пітер Паркер здолав команду Отто Октавіуса, а Майлз Моралез зупинив жорстоку війну між корумпованою корпорацією Роххон та високотехнологічними злочинцями з «Підпілля», обидва Павуки намагаються налаштувати своє життя. Поки Пітер мріє про роботу вчителя фізики, Майлз хоче вступити до коледжу, де планує вивчати музичні технології. Але, як усім відомо, Нью-Йорк — найнебезпечніше місце на землі і не буває навіть доби, щоб один чи навіть кілька хмарочосів не зруйнував якийсь катаклізм.

У випадку з Marvel's Spider-Man 2 таким катаклізмом стає несподіваний напад Пісочної людини на «Велике яблуко». Поставивши побутовий клопіт на паузу, Пітер та Майлз вирушають на битву з пісочним велетнем та його більш скромними клонами і, очевидно, виходять переможцями з цієї сутички. Втім, на цьому їх мирне життя завершується. Далі героїв чекають лише випробування.

Пітера звільняють, Майлз заляк і не може написати обов'язкове есе для вступу, а під час трансферу двох суперзлочинців з в'язниці Raft на них нападає армія таємничих Мисливців. Нью-Йорк наповнюється проблемами, пересічними злочинцями з вантажівками та сяючими біцепсами «олімпійських» розмірів, послідовниками таємничого культу, необов'язковими пазлами від родичів, цивільними негараздами та хижими аферистами. Словом, місто перетворюється на справжні мисливські угіддя.

Воно й не дивно, оскільки одним з головних ворогів Людини-павука цього разу став скажений російський чи то олігарх, чи то супермисливець Сергей Кравіноф він же Крейвен. Схиблений на філософії домінування, він шукає антагоніста, який став би йому гідним конкурентом під час полювання. Супротивниками Крейвен для себе обирає суперлюдей бетонних джунглів — Скорпіона, Ящура, Тумбстоуна, Чорну кішку і Павуків.

MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Довгий час здається, що в фіналі гравцю доведеться перемогти Крейвена та його армію. Проте сюжет робить декілька запаморочливих твістів і уводить зовсім в інший, хоча й давно всім знайомий бік — на сцені з'являється симбіот. Культовий прибулець з всесвіту Людини-павука, вже традиційно, хоч і дає своєму носію надзвичайну силу та витривалість, але пробуджує його найгірші якості. Це ставить під загрозу не лише життя Пітера та Майлза, а цілого міста і навіть всієї планети.



Загалом історія — один з найпотужніших аспектів Marvel's Spider-Man 2. Вона стала більш комплексною і куди глибшою, ніж у попередніх частинах. Примітно, що крок вперед зробили не тільки сценаристи, але й наративні дизайнери. Річ у тому, що більшу частину гри не користувач йде по сюжету, а саме сюжет рухається навколо головних героїв. Вони ж просто живуть у своєму світі та намагаються не померти від чергової пастки Містеріо чи полювання на гігантського Ящура.

Хоч сюжет тут і лінійний, його форма більше нагадує павутиння, де кожна ниточка веде кудись ще. Наприклад, після втрати роботи в основній гілці сюжету Пітер думає, як би йому виплачувати іпотеку (так, навіть у Людини-павука є кредит). Одразу ж виникає його старий друг з газети, який платить за знімки «душі Нью-Йорка» і на мапі з'являється побічна активність. Нічого серйозного — сфотографувати хлопців, що кидають фризбі через будинок чи візок з хот-догами.

Але варто зробити одну-дві фотографії й ось вже на обрії черговий суперзлочин, який порушить рівновагу життя. Цікаво, що саме завдання з фотографування міста приводить гравців до українського контенту — цей квест починається з того, що користувачу потрібно сфотографувати невеличкий ринок продуктів. Тому назву магазину «Склепочок», де продаються медівники, борщ та голубці пропустити майже неможливо. Ба більше, потім у «маленьку Одесу» (так ще називають район Брайтон-Біч) заводить і основна сюжетна лінія.

Все заради пересування і Мері Джейн, як найстрашніша зброя



Та не тільки форма історії є перевагою гри. Про те, як побічні квести перегукуються з проблемами головних героїв теж варто розповісти. Ось конкретний приклад. Під час виконання сюжету Майлзу потрібно забігти до мами на роботу. Вона своєю чергою жаліється, що в культурному центрі Гарлема якісь негаразди. Гравець летить туди, дізнається, що музей грабують і намагається врятувати музичні інструменти, які мають неабияке значення для культури темношкірих американців (мова про барабани Фанкі Драмера, саксофон Чарлі Паркера тощо). Паралельно сам Майлз рефлексує на свою музичну кар'єру. Річ у тому, що хлопець віддає перевагу комп'ютерній музиці, а про традиційні інструменти знає мало і, якщо чесно, більше дізнатися не прагне. Але це зміниться, коли він поверне усе награбоване.

Водночас квест з музичними інструментами є гарним прикладом того, наскільки політичною є ця гра. Мова навіть не про веселкові прапори чи мурали Black Lives Matter. Головним злодієм описаного вище квесту є білий філантроп, який намагається привласнити артефакти «чорної» культури. Піймавши його, Майлз навіть проговорює доволі популярну зараз у США тезу: так, білій людині, можливо, і не байдужа ця музика, але належить вона ком'юніті Гарлему.

Іншим прикладом політичності гри може стати скандал, що розгорнувся навколо жесту «Ваканда назавжди». Так, серед костюмів Майлза Моралеза Insomniac Games додали такий, що нагадує іншого героя Marvel — Чорну пантеру. Якщо вдягти його та відправитися до посольства вигаданої держави Ваканда, чорному Павуку дозволять зробити традиційне вітання цієї країни (схрещені на грудях руки). А от Пітер Паркер такої можливості не має і багатьох цей факт надзвичайно обурив.

Та попри такі локальні шорсткості історія гри все одно є потужним інструментом, через який розробники доносять свої тези та ідеї. Так, іноді вони занадто грішать подіями у покинутих будівлях (щонайменше, тут є покинутий зоопарк, покинута школа та покинутий готель). Іноді діалоги не витримують темпу оповідання і стають дещо пласкими. Однак загальне враження лишається незмінним — це гарна, міцна та емоційна історія про відповідальність, дружбу та пріоритети в житті.

Все заради пересування і Мері Джейн, як найстрашніша зброя

Якщо ж казати про ігровий процес, то як і майже все в сиквелі, він став більше, соковитіше і яскравіше. При чому принцип бойової системи майже не змінився — гравець спамить одну кнопку та завдає руйнівних ударів ворогам, іноді підсмаплює іншу і підтягується до сусідніх противників на павутинні. Інколи потрібно робити добивання, інколи — лікуватися. Що є новим у цій системі, так це декілька суперздібностей, які є унікальними для кожного окремого героя. Через них та старі добрі павучі гаджети поле бою перетворюється на щось шалене, де космічні мацаки поєднуються з біоенергією, а додаткові кінцівки — зі звуковими гранатами.

MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Куди важливіше сказати про філософію переміщення по місту. Вже звичне гравцям гойдання на павутинні нікуди не ділося. Хіба що тепер можна впасти з висоти і розбитися. Але річ навіть не в тому. Для сиквелу розробники додали механіку павутинних крил, за допомогою яких можна майже літати по місту, підхоплюючи потоки повітря та конденсаційні сліди від дронів. Якщо ж комбінувати гойдання і ці польоти, пересування по Нью-Йорку стає ще веселішим.

І навіть це не єдиний експеримент з пересуванням, який є у грі. Зокрема, тепер Людина-павук може спокійно сісти на велосипед та покататися вулицями Мангеттену. Це очевидно не одразу і багато хто може пропустити таку функцію, але основний сюжет в будь-якому разі продемонструє гравцю цю механіку. Гарна сублімація для тих, хто у дитинстві так і не навчився користуватися педальним транспортом.

Для тих, кому вже набридло гойдатися на павутинні чи милуватися архітектурою Нью-Йорка, є можливість швидкого переміщення. Інтернет вже давно рясніє невеличкими відео, в яких видно, що вони дійсно Швидкі з великої букви Ш. Все що потрібно для цього, так це зачистити район від побічних завдань, обрати будь-яку точку на мапі і буквально за секунду стрибнути туди.

Не вийде пройти і повз міні-ігор у Marvel's Spider-Man 2. Просто тому, що вони тут буквально на кожному кроці. У певних випадках потрібно розгадати просторовий пазл, в інших — дослідити, куди веде електромережа і що з нею не так. Цей підхід використовувався і в попередніх іграх, але цього, разу, з'явилися, наприклад, кілька цікавих місій для спайдерботів. Буквально, Людина-павук запускає у вентиляцію невеличкого дрона, який повинен знайти людей, відволікти злодіїв тощо.



Ну, і гра про Людину-павука не була б грою про Людину-павука, якби в ній не можна було пограти за звичайних людей. Зокрема, є тут кілька місій за наречену Пітера Паркера Мері Джейн Вотсон, яка вже дуже здивувала інтернет своїми здібностями до ближнього бою. Річ у тому, що бої за головних героїв бувають відверто «душними»: потрібно контролювати кілька ворогів одночасно; стежити, щоб в тебе не поцілили стрілою чи ракетою; вчасно використовувати здібності та гаджети; обирати, що зараз доцільніше — виконати добивання чи додати собі здоров'я. Все, що потрібно за Мері Джейн — підкрастися і вирубити двометрового амбала шокером.

Хоча не тільки за неї є місії. Зокрема, Insomniac Games дають змогу пограти за подругу Майлза, яка не чує і спілкується лише мовою жестів. При цьому і для гравця звуки в цій активності майже відсутні, а емоції людей демонструють емоджі над ними. Такі квести знімають напругу центральної сюжетної лінії і нагадують, що головна ціль Людини-павука — бути дружнім сусідом-супергероєм.

Завершити цей розділ хотілося б рівнем візуалізації гри. Про графіку в Marvel's Spider-Man 2 говорити безглуздо — тут дійсно варто побачити все на власні очі. Але пройти повз

Проблеми з ворогами, анімаціями та висновки

того, що зробили художники в цій грі майже неможливо. Особливо, якщо говорити про художників, які займалися тканинами. На деяких знімках вище помітний рівень їх деталізації і це супроводжує гравця всю гру.

Проблеми з ворогами, анімаціями та висновки

Та не обійшлося в грі без проблем. Перша з них — штучний інтелект ворогів. Навіть на найвищому рівні складності вони відверту не дуже розумні і хіба що наносять більше шкоди гравцеві. На цьому вони закінчуються: ні тобі цікавих комбо-атак, ні розумного переслідування під час місій зі скраданням, ні якоїсь помітної прогресії. Чи є Мисливці, розбійники, окультисти, симбіоти та клони Пісочної людини проблемою? Так. Чи можуть вони заспамити вогнепальною зброєю, чи влаштувати гравцю групове побиття? Так! Чи є все це якимось серйозним викликом? Ні. Куди складніше на льоту хакнути дрона чи морально витримати п'ять фаз фінального боса, ніж розібратися з десятком пересічних мобів.

Друга проблема — анімації. Ні, все що стосується польотів на павутинні, боїв, екшн-сцен та решти наріжних каменів пригодницької гри, то тут на висоті. Але коли ми переходимо у режим цивільного життя, з'являються проблеми.

Третя проблема — деякі деталі. Що характерно, перенеслася ця проблема з попередніх ігор. Захоплений сюжетом та ігровим процесом гравець таких дрібниць майже не помітить, але якщо придивлятися і заглядати у кожен куточок, потім ігнорувати це неможливо. Мова йде, наприклад, про книжні полиці. Майже всі вони містять дуже обмежений набір книг, які повторюються багато разів. Просто придивіться до цього на скриншотах нижче. Хоча це стосується не лише книг. Зокрема, у будинках в сусідніх квартирах може сидіти один і той самий NPC. Це не критична проблема, але іноді вона обриває заглиблення у світ.

Нарешті, четвертою проблемою можуть стати кордони персонажів. Дуже часто вони залізають руками у стіни, або в інших людей, листя кімнатних рослин проривається за межі сусідніх об'єктів тощо. Звісно, з таким масштабом та кількістю контенту дуже складно проконтролювати кожен найдрібніший аспект. Але іноді виходить дуже смішно.

Якщо ж підсумовувати, то *Insomniac Games* випустили потужний, міцний та цікавий блокбастер. Можливо, емоції від нього будуть не такі яскраві, як від першої гри про Людину-павука. Аналогічна ситуація була з поки що диалогією про Бога війни. Та можна з впевненістю сказати, що *Marvel's Spider-Man 2* стане доволі небезпечним конкурентом під час премії «Гра року». Це йому забезпечить гарно збита історія, фантастичний візуальний ряд та нестримний ігровий процес.

Плюси

- Гарно побудована історія, що ніби рухається не гравцем, а живе навколо головних героїв;
- Живі персонажі, що ростуть, змінюються і усвідомлюють ці зміни;
- Сповнена новими можливостями, ще більш динамічна, але зрозуміла бойова система;
- Запаморочливого рівня деталізація персонажів, їхнього одягу, зачісок та загалом навколишнього світу.

Мінуси

- Слабкий штучний інтелект ворогів;
- Певні проблеми з анімаціями «цивільного» життя головних героїв;
- Деякі асети розробники перевикористали аж занадто економно.

8/10

ALAN WAKE 2

В ігровій індустрії масштабні та дорогі горори стали величезною рідкістю. Окрім Capcom з серією Resident Evil, майже ніхто не ризикує вкладатися в такі проекти. Звісно, трапляються поодинокі спроби. Electronic Arts намагається воскресити Dead Space, випустивши якісний ремейк першої частини. Її творці об'єдналися в Striking Distance Studios і розробили The Callisto Protocol. Результат вийшов посереднім, хоча на виробництво горору витратили понад \$150 мільйонів. Konami повернулася до Silent Hill і анонсувала одразу декілька ігор.

Проте на фоні інших жанрів це виглядає краплею в океанічній безодні. Горори перейшли в розряд інді або середньобюджетних проектів. І саме тому кожен новий блокбастер у жанрі викликає хвилю інтересу серед аудиторії. А коли це ще й продовження, на яке чекали понад десять років, ажіотаж подвоюється. Саме так сталося з Alan Wake 2.

Очікування від повернення в Брайт Фолз були дуже високими. І хоча розробники з Remedy Entertainment не давали гучних обіцянок, за них все зробили рекламні матеріали. Неймовірна графіка, густа атмосфера американської глибинки, цікава ідея з двома протагоністами, детективна складова, елементи виживання — в головах багатьох користувачів склався образ ідеального блокбастерного горору. Та чи вдалося фінській студії виправдати ці надії? А от нумо розбиратися. Ми пройшли Alan Wake 2 і зараз розповімо, чи не марним був весь ажіотаж.

«Ця історія — монстр, а у монстра є багато обличь». Про сюжетну складову

Озеро Колдрон. Дика місцина неподалік від Брайт Фолз, де трапилася серія таємничих вбивств. Обставини смерті суперечать одна одній, а останній випадок, що трапився зовсім нещодавно, тільки додав запитань. Розслідувати справу приїхали двоє агентів ФБР — головна героїня Сага Андерсон та її партнер Алекс Кейсі. Після огляду місця інциденту, збору доказів та розмови зі свідками стає швидко зрозуміло, що в Брайт Фолз орудує загадковий Культ Дерева. Проте це лише частина біди.

Вся справа просякнута містикою та паранормальними явищами. Андерсон та Кейсі зіткнулися з подіями, які перевернули їх світогляд. Зникнення людей, монстри, викривлення реальності, паралельний вимір — це тільки декілька неприємностей, що трапилися на шляху агентів. А керує всім дійством лялькар за кулісами. Андерсон постійно знаходить сторінки рукопису з описом подальших подій. І текст завжди виявляється правдивим.

Ще й постійно виринає ім'я Алана Вейка, давно загубленого письменника й другого головного героя. На початку проходження гравцю стає зрозуміло, що він — центральний елемент історії. Проте Андерсон тільки починає про це підозрювати. Вона жадає розібратися з усіма загадовими подіями в Брайт Фолз і все глибше поринає у надприродний вир п'їтьми, жаху й випробувань.

У певний момент проходження в оповідь повноцінно включається Вейк. Після подій першої частини письменник застряг у П'їтьмі й тепер намагається вибратися. Сказати більше про сюжетну лінію цього героя не вийде, бо почнуться спойлери. Навіть перша зустріч протагоністів — це момент, який точно не варто розкривати. Історії Андерсон і Вейка в цілому постійно переплітаються і складають в єдину цілісну картину. А поруч, як виноградна лоза, в'ються ще декілька додаткових оповідних ланцюжків. Всі вони м'яко лягають на основу, завдяки чому з'являється більше деталей та елементів, які збагачують наратив.



Сценаристи Remedy проявили справжню майстерність у побудові сценарію. Поєднання сюжетних ліній, де одна плавно перетікає в іншу, створило відчуття багатошаровості. Кожен пласт сюжету вміщає свої секрети та несподіванки. А разом вони створюють доволі масивний клубок ниток, який поступово розплутується під час проходження. І спостерігати за цим процесом неймовірно захопливо, бо вся історія закутана в інтригу.

Оповідь в Alan Wake 2 зразково підтримує інтерес гравця. На початку сценаристи створюють ситуації, які викликають купу запитань, головне з яких: «Та що тут взагалі відбувається». Далі сюжет порційно видає відповіді, проте натомість створює нові загадки або підсилює увагу до старих. І всі ці тригери сплітаються разом з сюжетними лініями. В результаті виникає мотивація постійно гнатися вперед і жадібно ковтати кожну деталь, кожен шматочок історії, який дозволить скласти загальний пазл.

Історія неодноразово змушує сумніватися в реальності. Вона дає привід задуматися про те, що взагалі можна назвати справжнім. Де пролягає межа надприродного? Чи варто довіряти власному розуму та очам? І як дізнатися, що твоя реальність — це не чергова складова чиеїсь вигадки, де все вирішено наперед? Такі питання постійно зчитуються у підтексті оповіді, підсилюючи інтригу і бажання у всьому розібратися.

Серйозність сюжету Alan Wake 2 розбавляють сатира та абсурд. В історії є чудові жарти, які дуже вдало підкреслюють момент. Діалоги в грі теж хочеться похвалити за якість. Вони натуральні, лаконічні й прекрасно демонструють характери персонажів. Останні вийшли цілісними та живими. Герої гарно вписані в антураж і вміють викликати емоції. Навіть епізодичні особи, які з'являються на декілька хвилин в кадрі, запам'ятовуються. Наприклад, зустріч з прибиральником у Питьмі — це епізод, який добряче викарбувався у мене в голові.

Одна лиш історія — вагомий привід пройти Alan Wake 2. Це дуже сильна частина горору, яка проникне всередину гравця й почне плести там мереживо з різноманітних емоцій. А головне, що ніхто й не буде проти, бо інтерес та інтрига в проєкті завжди знаходяться на передньому плані. Проте варто відзначити декілька моментів, про які треба пам'ятати.

Багатошаровість історії принесла з собою і певну складність. Для повного розуміння сюжету потрібно зосередитися і логічно мислити, а інакше можна легко загубити важливі деталі. Сценаристи допомагають гравцям: щось спрощують, а щось — поступово розжовують. Та зусилля все одно доведеться докласти. І навіть при цьому лишаються умовності, які необхідно просто прийняти. Їх не вийде пояснити стандартними матеріями, і це нормально. Такий комплексний та складний сценарій не міг обійтися без допущень, проте вони взагалі не псують враження.

50 відтінків атмосфери

Структурно історія в Alan Wake 2 відсилає до однієї з минулих ігор Remedy — Quantum Break. Тут теж є серіальний поділ на епізоди з музикальними перебивками. І навіть ролики з

ALAN WAKE 2

живими акторами присутні в одному з фрагментів. Хоча до повноцінної стрічки, яку помістили в Quantum Break, Alan Wake 2 далеко.

Події всіх епізодів розгортаються на трьох просторах локаціях. Це знайоме за першою частиною містечко Брайт Фолз, околиці озера Колдрон, напівзруйноване поселення Уотері, засноване фінськими емігрантами, та Пітьма — тасмична потойбічна реальність, яка прийняла форму нічного Нью-Йорка. Всі локації виконано у напіввідкритому форматі, хоча є і лінійні відрізки. В цілому простір для дослідження присутній, тому не обов'язково бігти суворо за сюжетом. А ще кожне зі згаданих місць наділили своїми акцентами, особливостями та атмосферою.

Загалом розробники реалізували містичний і моторошний настрій, яким просякнута вся гра. Проте у цей основний вектор вносяться правки, відповідно до локації. Брайт Фолз відсилає до «Твін Пікс», «Сім» та Darkwood. Околиці озера Колдрон навіюють атмосферу «Справжнього детектива», Condemned та трішки Resident Evil. Пітьма — це поєднання Layers of Fear, Max Payne, «Міста гріхів» та «Острова проклятих». А поселення Уотері змусить згадати про Silent Hill та серіал «Темрява».



І ось це різноманіття створює неповторний шарм Alan Wake 2. Атмосфера в грі постійно злегка видозмінюється і заново зачаровує користувача. Наприклад, у Пітьмі спочатку був психоделічний настрій з нотками клаустрофобії. Однак при просуванні далі з'явився нуар з вкрапленнями безвиході та суму. І це в рамках одного епізоду за Алана Вейка.

Враження часто змінюються, що тонізує гравця. Коли рухаєшся далі, то вже підсвідомо очікуєш на ці гойдалки в атмосфері, й гра не розчаровує. Десь додається більше тривожності та напруги, яка поступово натягує нерви, а потім вдаряє по них фінальним акордом. Іноді включається класична атмосфера жахів зі скримерами, причому дуже неочікуваними. Тричі я підскакував на стільці, після чого натискав паузу й чекав декілька хвилин, щоб вгамувалося серцебиття. А місцями Alan Wake 2 грає з глибинними страхами, викликаючи міцне почуття дискомфорту й сироти на шкірі.

Сюди додається вміння сценаристів створювати неочікуваності. Вони застають зненацька й викликають відвертий подив. Інколи це відбувається у мить, коли нібито взагалі не має нічого статися. Проте майстри з Remedy викручують ситуацію, щоб сильніше заплутати гравця чи навпаки дати якусь відповідь. Такий підхід, коли проєкт може в будь-який момент здійснити різкий поворот, згущає моторошну і тривожну атмосферу. Бо здогадатися, як далі розвиватимуться події, стає напрочуд важко. І це ще одна важлива перевага в скарбничку Alan Wake 2.

Американські гірки в жанрі жахів

Вивірена і різноманітна трансформація гри — це не тільки про загальний настрій. Темп ігрової динаміки теж постійно коригується. Його можна описати, як параболічну криву з

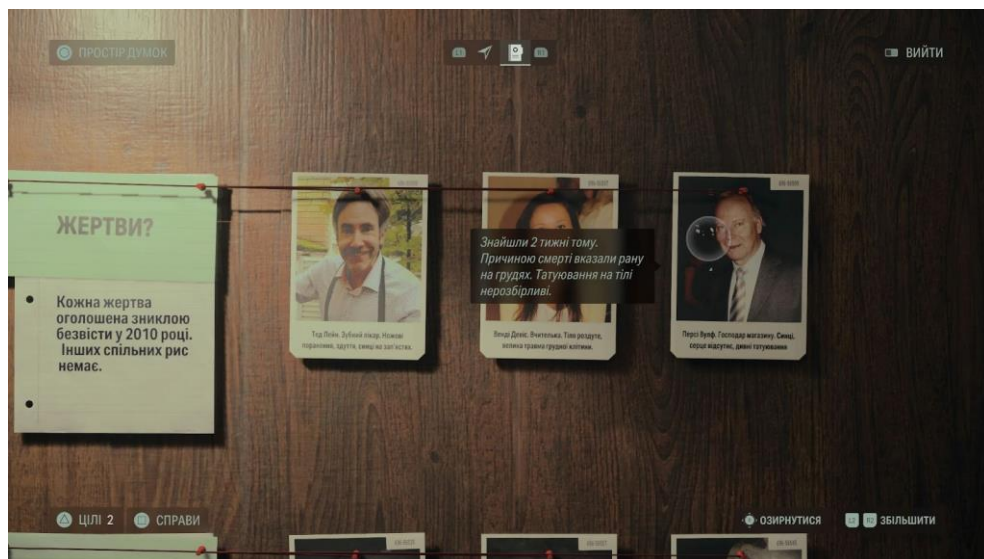
Американські гірки в жанрі жахів

плавними підняттями вгору та спусками. В цілому Alan Wake 2 доволі розмірена, інколи навіть неспішна. Проте такий ритм чудово лягає на атмосферу. Під час проходження жодного разу не виникало відчуття, що розробники спеціально розтягують хронометраж. Якраз навпаки: темп відчувався ідеальним відображенням ситуацій, в яких опинялися головні герої.

У епізодах за Андерсон і Вейка є моменти, коли доволі довго доводиться досліджувати місцевість. У випадку з першою героїнею це пов'язано з веденням детективного розслідування. Коли Андерсон вивчає локації та спілкується з персонажами, вона отримує зачіпки. Операції з ними проводяться в просторі думок — частинці розуму, яка візуалізується у вигляді просторої кімнати.

Тут розташована дошка зі справами, які веде агентка ФБР. Вони зберігаються у ящику, де відбувається перемикання між розслідуваннями. Щоб почати нове, потрібно отримати ключовий доказ, і зазвичай це відбувається за сюжетом. Коли розміщуєш його на дошці, виникає декілька взаємопов'язаних питань. Подальші зачіпки — фото або текстові записи — потрібно прикріплювати до них. Як назбирається достатньо доказів, справа просунеться далі. Тобто старе питання буде закрито, а на його місці може з'явитися нове. Паралельно змінюються сюжетні цілі, і гравець рухається далі.

У просторі думок є також стіл з фотографіями свідків та підозрюваних. Дивлячись на них, Андерсон за допомогою інтуїції робить логічні висновки та отримує зачіпки. Спочатку це здається дивним, проте здібність героїні пояснюється за сюжетом. В голові Андерсон зберігаються і сторінки рукопису Вейка, якому виділена важлива роль в сюжеті. А ще тут є телевізійні та радіопередачі, якщо захочеться трішки щось послухати та перепочити. Доступ до кожного пункту також реалізовано через меню, тобто не обов'язково входити в простір думок. Цей процес майже безшовний, проте Remedy вирішила додатково подбати про зручність.



Спочатку детективний процес здається громіздким та переускладненим. Проте адаптуватися виходить дуже швидко, бо концепція насправді проста. Все зводиться до правильного розташування зачіпок. Гравцю навіть не потрібно думати, до якої справи належать докази. Вони автоматично розподіляються, а спеціальні значки повідомляють, яке з розслідувань можна оновити.

Вже за годину буде здаватися, що Remedy побоюлася ускладнити роль детектива в Alan Wake 2. Бо навіть на місцях злочину всі зачіпки чітко виділені й не треба взагалі напружуватися, щоб їх знайти. Однак у нас тут горор, а розслідування — це додатковий елемент для загального розмаїття. Звісно, можна було зробити складніше і змусити гравців застосовувати логічне мислення. Проте детективна складова дає відчуття користувачеві, що саме він веде розслідування і штовхає сюжет вперед у фрагментах за Андерсон. А це завжди приємно, тому детективні елементи викликають більше хороших вражень, ніж нарікань.

У Вейка теж є своя візуалізація тихого куточка в голові. Це горище зі столом, печатною машинкою та дошкою. На останній письменник занотовує події, які з ним трапилися. Заглиблюватися не будемо через спойлери, але тут є свій інтерактив, пов'язаний з сюжетом. Голосові записи в голові Вейка теж можна прослухати, щоправда, вони подані більш специфічно, ніж телевізійні та радіопередачі.

Ігрові моменти з дослідженням локацій, присвячені письменнику, також супроводжуються вирішенням просторових головоломок. Частина з них пов'язана з переміщенням світла та миттєвою зміною реальності, що виглядає дуже ефектно. Реалізовано загадки просто, проте в загальний контекст вони вписані ідеально. Пазли зустрічаються і серед необов'язкових активностей. Наприклад, у фрагментах за Андерсон зустрічаються скрині культистів. Вони відкриваються за допомогою рішення невеличких, проте цікавих загадок. А додаткова розминка для мозку завжди вітається.

Якщо активно обшукувати місцевість, патронів, бинтів, знеболювальних та інших корисних предметів буде якраз достатньо на середній складності. Та варто почати бігти за сюжетом, як виникають проблеми. Починає не вистачати всього й одразу. Треба уважно ставитися до наповнення свого інвентарю, а це для горору з елементами виживання, вважай, комплімент. Розробники витримали баланс і швидко дають зрозуміти, що в Alan Wake 2 краще економити. У мене не було моменту, де я лишився голим і босим. Проте розподіляти ресурси й вирішувати, які з них відкласти на потім, доводилося завжди. І це з урахуванням активного обшуку локацій та відкриття скринь. В них завжди є цінні предмети, що рятують у скрутних битвах. А такими можна назвати ледве не всі.

В Alan Wake 2 мало противників. Проте зустрічі з ними — це завжди випробування для гравця. Вороги живучі та сильні, причому це стосується навіть стандартних членів культу та тіней. Тут варто трішки пояснити. Андерсон і Вейк зустрічаються з різними противниками, хоча за типажамі вони схожі. Основна відмінність пов'язана із застосуванням ліхтарика, який є у головних героїв. Цей життєво необхідний інструмент має два режими освітлення: стандартний та посилений. Другий використовується на ворогах, щоб їх приголомшити та виграти для себе якусь мить, проте є й інший ефект.

Ліхтарик показує серця представників культу, які виступають вразливими точками. А з тіней він скидає верхній покрив, після чого в них можна стріляти та завдавати шкоди. Ця особливість перекочувала з першої частини Alan Wake, де всі противники були окутані пільмою. У різних видів ворогів є свої здібності, члени культу носять маски, тому стріляти краще в груди. Тварини нарізають круги й різко кидаються на персонажа, а тіні ховаються серед натовпу аналогічних образів, які є суто візуальними, чим заплутують гравця. А ще вони здійснюють ривок вперед з відсутністю анімації. Останній добряче дратує і відчувається не дуже збалансованим, бо відреагувати на такий трюк важко, хоч і можливо.

Андерсон та Вейк можуть ухилитися від атак, пригинаючись в сторону. Все цілком реалістично — ніяких перекидів із Dark Souls. А от моменти: «Та я ж натиснув, чому не вийшло?» — трапляються регулярно. Вікна для ухилень в Alan Wake 2 суворі. Та до такої особливості просто потрібно звикнути, тим паче що можна не підпускати ворогів надто близько. Для цього застосовується зброя. На початку в Андерсон є лише пістолет, а у Вейка — револьвер.

Далі можна відкрити ще шість одиниць озброєння. Якого саме, розкривати не хочеться, бо поповнення арсеналу — це особлива насолода у горорі. Тим паче, що майже завжди доводиться вирішити черговий пазл. Скажемо лише, що є дробовики та ракетниця як у першій частині. Додатково йдуть допоміжні засоби, наприклад, гранати, пропанові балони, які можна кинути у ворогів та підірвати пострілом і світлові шашки як вагоме доповнення до ліхтарика.

Стрілянина реалізована просто чудово. У зброї відчувається вага та віддача, на зведення прицілу необхідна різна кількість часу, а звуки напрочуд реалістичні. Прокачування допомагає значно покращити арсенал. Бонуси розширюють обойму та додають нові властивості, як от перехід в автоматичний режим у пістолета. Вони дійсно допомагають в

Американські гірки в жанрі жахів

сутичках, що стає вагомим приводом для дослідження локацій на предмет слів та фрагментів рукопису.

Вороги завжди реагують на влучання, завдяки чому візуально легко оцінити свою точність. Вони нахиляються, щось агресивно бурмочуть та покриваються кров'ю, а фізика тіл прописана з урахуванням інерції. Єдиним недоліком можна записати схематичні анімації перезаряджання, проте це дрібничка.



Вступати в сутички з ворогами приємно. Відчувається страх, бо противники сильні й за три-чотири удари знімають весь запас здоров'я. Лікування бинтами та аптечками займає певний час, тому в бою вдається застосувати тільки знеболювальні, які слабенько відновлюють героя. А кожен влучний постріл виділяє крапельку ендорфіну, який змішується з адреналіном, що вже буває в організмі. На додачу PS5-версія Alan Wake 2 включає підтримку особливостей DualSense. Тактильна вібрація та адаптивні тригери лиш посилюють приємні відчуття.

Битви ще й часто проходять в унікальних умовах, особливо з босами. Іноді героя замикають в тісних проходах, а часом — створюють унікальні загрози. Десь бувають схованки у вигляді джерел яскравого світла, куди не можуть заходити противники, проте трапляється, що воно дуже несподівано вимикається. Тоді починається паніка через необхідність швидко вступати в бій, не встигнувши відпочити.

На глобальному рівні весь ігролад працює як злагоджений механізм. Чудовий, плавний темп, часте чергування етапів та занять, що комбінується зі зміною атмосфери, присутність мотивації для дослідження та напружені сутички, які кидають виклик — чого ще бажати від горору? Придумати важко. Хіба що поглиблення детективної складової на локаціях та деяких головоломок. Хоча й це не проблеми, а швидше невеличкі зауваження, бо загалом Alan Wake 2 грається ледве не ідеально з урахуванням жанру.



А ось і справжній нексен!

Щодо графіки, то на скриншотах все видно. Навіть на PS5, де порізали візуальну складову, проєкт по-справжньому вражає. Високоякісні текстури оточення та м'яке динамічне освітлення роблять картинку настільки реалістичною та насиченою, наче це CGI-фільм. Росливість навіть краща, ніж у The Last of Us Part II, а деталізація оточення і дальність промальовування на якомусь захмарному рівні. Єдиною проблемою графіки можна назвати низьку роздільну здатність тіней, хоча на загальному фоні ця претензія швидко розвіюється. Рушій Northlight вчергове задає планку для всієї індустрії.

Моделі персонажів теж виконані чудово, хоча викликають вже менше захвату, бо деталізація обличчя трішки не дотягує до надвисокого рівня візуальної складової. До анімацій теж майже ніяких претензій: всі рухи плавні та натуральні. Тільки очі у персонажів інколи «бігають» в різні сторони без причини.

Не підвела і технічна складова. Окрім деяких несуттєвих багів освітлення та тремтіння картинки в одному моменті, у мене все було ідеально. Кадрова частота трималася на рівні 60 кадрів/с в режимі «продуктивність» з дуже рідкими просіданнями до 50 кадрів/с. А яка в Alan Wake 2 музика! Вона — диригент всієї атмосфери. Композиції завжди підсилюють настрій, а ембієнт із застосуванням нетипового звучання часто заставляв тривожно соватися на кріслі.

Переклад, якого ми не заслуговуємо

Тепер про українську локалізацію, куди ж без цього. Це переважно машинний переклад з купою дрібних помилок, невірним трактуванням окремих слів та неймовірно бездарною технічною реалізацією. Субтитри в заставках то злипаються в купу й лишаються на екрані, то швидко прогортаються, то повторюються, то не попадають в такт. Ось де справжній жах.

Очікування були не даремними

Alan Wake 2 викликає щире захоплення. Це комплексний горор з розумним сюжетом та напрочуд різноманітним ігровим світом, де кожен етап проходження включає якісь особливості. Гра відчувається вивіреним атракціоном жахів і лишає після себе плеяду потужних емоцій. Такі проєкти, особливо серед горорів, винятки. І тому вони заслуговують на увагу від кожного фаната інтерактивних розваг.

Це той випадок, коли навіть противники жанру отримають свою порцію задоволення. Тому всю ігрову спільноту лишається тільки привітати, бо у нас з'явився ще один претендент на звання найкращого у 2023-му році. Remedy створила свій Magnum Opus та справжній шедевр.

Очікування були не даремними

Плюси

- Цікавий, багатопаровий сюжет з гарно прописаними персонажами та інтригою;
- Густа атмосфера, яка змінюється між епізодами та дарує різні враження;
- Напіввідкриті локації, де є простір для дослідження;
- Реалізація елементів виживання на прекрасному рівні;
- Складні сутички з приємною стріляниною;
- Графіка нового покоління;
- Музика, яка неймовірно влучно підкреслює атмосферу.

Мінуси

- Детективну складову не завадило б поглибити;
- Машинна українська локалізація не від українців.

10/10