



По Лавкрафту игры выходят достаточно часто, однако последняя на самом деле крупная вещь, которая претендовала даже на звание настоящего хита, возникла целых 13 лет назад – это Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Безусловно, дуэт Focus Home и Cyanide является лучшей парочкой в мире, чтобы исправить данную ситуацию, все знают, что француз зачастую выпускают средние игры. Однако Call of Cthulhu все ожидали как мощную и хорошую игру.

Новая Call of Cthulhu

Прохождение игры Call of Cthulhu, как и в предыдущей версии выстроено по мотивам детектива. В этот раз главным героем стал ветеран полицейский Эдвард Пирс. Конечно, его трудно назвать здоровым человеком, депрессия, тяжелые воспоминания из прошлого, алкоголизм – все это разрушает его, но все-таки он остается профессионалом, полным решимости расследовать таинственную гибель знаменитой художницы Сары Хокинз и ее семейства.

Впрочем, путешествие на удаленный остров Даркуотер, что недалеко от Бостона, в

Прохождение игры Call of Cthulhu

Автор: Administrator
07.11.2018 10:33 -

скором времени расставит все по местам, и вместо черного детектива мы получим истинный бредовый болезненный хоррор по Лавкрафту. Прогулки по берегу, засеянному трупами китов и мутным туманом, посещение страшного особняка Хокинзов, под которым виднеется логово злой секты. Процедуры в психушке, которой руководит врач садист, просмотр крайне отвратительных и жутких шедевров художницы Сары, из которых просто на глазах вываливаются чудовища – это прямые отсылки к рассказу Модель Пикмана – все это пагубно воздействует на разум главного героя.

И вот он обнаруживает живыми тех людей, которые погибли у него на глазах пять минут назад, перемещается в чужие тела, ему мерещатся голоса, и он не может толком разобраться, где здесь явь, а что ему снится. Видения и реальность сплетаются в тугой комок, и именно в этом состоянии Эдвард Пирс должен принять решение, от которого зависят мировые судьбы и его личная жизнь.

Что нужно делать игроку?

При прохождении игры Call of Cthulhu у нас якобы имеется возможность держать в руках рассудок героя, сохраняя более или менее здоровое состояние. Время от времени игра ставит нас перед выбором – выпивать снотворное или нет, читать оккультные запрещенные книги или вовсе их закрывать. Все эти действия оказывают влияние на судьбу главного героя, состояние его разума, а также на завершение всей истории.

Но в действительности, какое решение вы бы ни приняли, после конкретных событий сюжета Эдвард Пирс по-прежнему будет пребывать в психозе, что вы заметите из дальнейших диалогов. А вот в завершении данной истории принятые вами решения все-таки отразятся. Единственное, жаль, что их последствия мы чувствуем по большому счету только в завершении игры, где все сводится к сугубо математическому расчету одного из вариантов концовки.

Так или иначе, авторы игры ставят на нелинейность роли. Весь игровой процесс – это хоррор-адвечнур с включениями экшена – совсем маленькими, стелса, решением пазлов, периодическим выбором, диалогами.