Автор: Administrator
31.08.2019 14:10 -

Когда заходит речь о Трансильвании, сразу возникают такие ассоциации, как высокие средневековые крепости и жестокие вампиры. Казалось бы, каким-то независимым разработчикам сама судьба предназначала сделать игру обо всем этом. Однако румынская студия Stuck in Attic легких путей не ищет. Ее дебютный продукт под названием Gibbous: A Cthulhu Adventure в первую очередь навеян рассказами Лавкрафта. Впрочем, в игровой истории все-таки нашлось место и для родины Дракулы.

Описание игры

Не следует полагать, что это мрачная игра. Несмотря на настораживающий источник образов и идей, этот квест станет приключением, насыщенным юмором и элементами классики. Сюжет здесь крутится вокруг явлений и вещей, которые нам знакомы из творческой деятельности Лавкрафта. Здесь есть и придуманный Некрономикон, и служители культа, одержимые своими идеями, и упоминание отца Дагона и матери Гидры, и, безусловно, Ктулху, вынесенный в подзаголовок. Действие игры разворачивается в американском городе Даркхем. Один из главных персонажей – детектив Дон Кетайп, находится в поиске зловещей книги, однако оказывается в плену культовых служащих. Некрономикон в это время по случайности попадает к библиотекарю Базу Кервайну – это второй главный персонаж, который просто очутился

не там, где нужно.

В отличие от Кетайпа, Баз не пытался найти приключений, они его нашли сами. В целом, такие персонажи типичны для квестов. Так что не стоит удивляться, что сотрудники румынской студии добавили его в свой сюжет. Этот простой герой решает прочесть вслух Некрономикон, от этого его кошка получает способность говорить человеческим голосом. Почему-то питомец База не обрадовался внезапному приобретению хозяина, и вместе они решают все вернуть на круги своя. Заодно, как это обычно случается, придется спасать мир от древнего пробудившегося зла.

Развитие сюжета

Сюжет игры Gibbous: A Cthulhu Adventure развивается очень быстро и выходит за пределы города Даркхема. Так, у рассказанной истории появляются проблемы с концентрацией и целостностью сюжета. Герои то и дело превращаются в мальчиков на побегушках. Чтобы исполнять чужие приказы, они готовы отправиться хоть на другой конец земли. Иногда, чтобы найти того или иного персонажа, игрок задумывается, а что мы делаем в Париже или в Румынии, как данные места связаны с поисками человека, знающего, как расколдовать кошку. Но уже в финале многие сюжетные линии получают общий смысл, а случайности, происходившие раннее, оказываются закономерными.

В поисках продвижения этой истории нашим героям приходится общаться с иными персонажами, разбираться в головоломках, собирать предметы и использовать их в самых непредсказуемых местах. Тем не менее, Gibbous весьма удачно избежала основной проблемы большинства квестов – абсурдности и нелогичности заданий. Они получились неочевидными, игра умело балансирует между простотой использования предметов и размышлениями о том, как поступить далее.