Автор: Administrator
10.09.2019 15:19 -

Удивительно, что игра Astral Chain, которая до выхода имела все признаки супер-хита, ожидалась с наименьшим хайпом. Вероятно, дело в том, что это эксклюзивный продукт для одной консоли. Либо причина в слабом маркетинге, который даже не подогрел атмосферу к релизу. А возможно, проблема в слишком позднем выходе анонса. В любом случае это новая франшиза и интересный продукт с необычным сеттингом.

Описание сюжета

Если русская полиция занимается разгоном демонстраций граждан, то у полисменов мультикультурного городка Ковчег в 2078 году более сложная задача. На последнее убежище людей из параллельного измерения нападают химеры – монстры. Они способны заражать человечество и перемещать людей в свою астральную реальность, и простое оружие против монстров бессильно. Чтобы побороть эти атаки полиция учится подчинять химер себе. Монстра сажают на особую астральную цепь за счет прибора Легат, затем химера выполняет все задания обученного копа и называется уже не монстром, а легионом.

Конечно, главный герой – один из немногих полицейских, способный контролировать легиона. Наш герой также является сиротой, приемным сыном офицера, руководящего этим же отрядом по борьбе с монстрами. Сама по себе такая завязка не обещает ничего жуткого, но сюжет игры Astral Chain явно был написан человеком, которого приковали астральной цепочкой к батарее. Одна часть событий и поворотов является предсказуемой, а вторая банальной. А от некоторых моментов и вовсе хочется закрыть игру.

Дизайн и геймплей

В плане оформления, картинок и музыки все прекрасно, отлично соблюдена аудиовизуальная эстетика. Конец века у создателей вышел не очень депрессивным, однако здесь уловлено настроение общества, которое на подсознании чувствует себя обреченным, поэтому живет по принципу «после нас хоть всемирный потоп». Правда, с измерением монстров все вышло чуть хуже, но когда игрок узнает, чем является это измерение в действительности, все решения станут логичны и ясны.

Разницу в оформлении двух миров подчеркнул процесс игры. Между Астралом и Ковчегом практически ничего нет общего. В нашем измерении нужно расследовать места преступления в стиле Бэтмена, выполнять задания жителей, время от времени сражаться с врагами, спасать гражданских, попавших в поле вторжения. В мире химер нас ожидают интересные головоломки с платформами и переключателями, большое число сражений, огромные боссы. Практически в каждом указанном занятии требуется легион.

Интересными получились легионы, так как игроку нужно управлять сразу пятью прирученными химерами. Каждый монстр имеет свой тип – есть быстрый стрелок, обычный боец, полицейская собака, которая может выполнять функции лошади. Можно вызвать только одного подчиненного монстра, и от этого кардинально меняется стиль боя и возможность работы с теми или иными предметами. Таким образом, только собака способна находить спрятанные улики, и вполне логично, что переключатели может доставать только стрела.