

Со дня выпуска финальной части трилогии Dark Souls прошло три года. И именно столько потребовалось умельцам из From Software, чтобы разработать преемника серии – Sekiro Shadow Die Twice. Глава компании Хидетака Миядзаки заверял, что проект должен стать чем-то свежим и отойти от канонов «Темных Душ». Фанаты с нетерпением ждали новой игры. А вот оправдала ли она ожидания – постараемся разобраться в этом обзоре.



Сюжет

История Sekiro разворачивается в Японии периода Сенгоку. Все локации выполнены в характерном для того времени стиле, однако ни о какой исторической достоверности речи не идет, ведь по каждому из уровней бродит огромное количество разнообразных представителей японского фольклора.

Нам предлагают сыграть за шиноби по имени Волк, призванием которого является защита молодого господина Куро. Из-за своей особой силы юный властитель становится целью местных феодалов, которые считают его ключом к господству в регионе.

Во время одного из заданий Волк сходит в поединке с неизвестным противником и теряет руку, а вместе с ней и молодого господина. Изувеченного Волка подбирает некий Резчик, который не только спасает ему жизнь, но и дарит ручной протез. С этого момента наш шиноби обретает новое имя – Секиро, что означает «Однорукий волк».

Цель протагониста – спасение своего юного господина. И, как водится в японских играх, сделать это можно несколькими способами. Всего в игре доступно 4 концовки, 2 из которых секретные. Для получения двух секретных концовок мы рекомендуем посетить тематические форумы, а не биться в тщетных попытках подобрать правильную комбинацию решений.

Нельзя не отметить, что сюжет у игры в кои-то веки целостен и понятен. Больше нет нужды выискивать его крупинки на частях внутриигровых предметов и получать размытые задания вроде «Вытащи меч из поверженного рыцаря». Можно однозначно заявить, что теперь мы как никогда имеем сильную мотивацию к прохождению сюжета.

Но не стоит думать, что сюжетная составляющая полноценно передается через катсцены. From Software всегда делали упор на геймплей. Так и в этот раз: само путешествие может рассказать о внутреннем лоре игры ничуть не меньше, чем сюжетные вставки.



Геймплей

Геймплейно игра также претерпела далеко не косметические изменения. К примеру, игроку предоставили новые способы перемещения по игровому миру, недоступные в играх серии Souls пространства и даже стелс.

Теперь по локации можно перемещаться, используя не только перекаты или стандартный бег, но и посредством паркура или крюка-кошки. Оно и понятно, теперь мы играем не за безликого персонажа, из которого можно лепить что вздумается, а за полноценного ниндзя. Система паркура состоит из стандартных прыжков по стенам, хватания за уступы и полетов на крюке-кошке.

Кроме того, теперь вы можете плавать, а со временем научитесь нырять и исследовать морские глубины на предмет реликвий.

Также в игру было решено добавить стелс-элемент, который вызывает некоторые вопросы. Да, Волк – шиноби и может перемещаться по полю битвы незаметно. Это дает ему определенные преимущества, к примеру теперь атаки по ничему не подозревающим врагам в большинстве случаев фатальны.

Обычные противники погибают с первого удара, а боссы и мини-боссы получают значительный урон, что облегчает дальнейшую схватку. Но не все так просто.

После убийства очередного бедолаги Волк почему-то выходит из стойки скрытности, повышая тем самым свою заметность для окружающих врагов. Если его обнаружат, простым отпрыгиванием на крышу все не закончится. Враги будут осведомлены о его местоположении и не оставят попыток навязать бой.

Кое-что все так же неизменно. По миру расставлены знакомые всем «костры», которые теперь называются Идолами резчика.



Боевая система

Боевая система не осталась без внимания японских геймдизайнеров, которые произвели тщательную переработку основной геймплейной формулы предыдущих проектов.

Теперь у игрока есть несколько способов разобраться с врагом. Вы можете как методично наносить оппоненту урон прямыми атаками, так и сбивать его «стойку», тем самым раскрывая своего визави для критического удара. Отслеживать «прочность» стойки можно по индикатору над оппонентом. Полное ее заполнение свидетельствует о том, что противник потерял равновесие и открылся для удара.

У каждого врага свой запас прочности. Полноценный босс может выдержать до трех критических ударов, мини-босс - два, а простые враги будут умирать при первом же попадании. Следует учитывать, что прочность стойки вариативна для каждого из противников.

Следует отметить и значительную динамичность боев. Теперь игрок умирает гораздо быстрее, чему нашли отличный противовес. После смерти вы имеете возможность вернуться в бой, потратив при этом очко воскрешения. Количество возрождений может быть увеличено вплоть до трех, но, чтобы накопить очки для очередного возрождения, необходимо убить значительное количество врагов.

Поведение во время боя

Была переработана и система уворотов. Ранее для того, чтобы избежать атаки врага, игроки в подавляющем большинстве случаев использовали перекат, который, кроме того, что являлся эффективным способом перемещения, давал кратковременную неуязвимость.

Однако в новом проекте все иначе. Гораздо эффективней просто заблокировать атаку оппонента, нежели пытаться от нее увернуться, но разработчики пошли дальше. Вместе с обычным блоком были добавлены прыжки, возможность уворота, контратаки, так называемая контратаки-Микири (контратака с наступанием на оружие врага), была переработана система парирования. Это добавило игре вариативности.

Вообще, в Sekiro, чем вы ближе к врагу, тем рисковее ваше положение, но вместе с этим ускоряется и процесс убийства оппонента. Для новичков предпочтительнее держаться подальше от врага и наносить удары в безопасные моменты между атаками.



Боссы

Боссы в Sekiro все также опасны для игрока и могут потрепать нервы не хуже, чем Безымянный король. Основное их отличие от предшественников состоит в необходимости наносить критические удары, что сравнимо с несколькими полосками жизни, а также в чисто японском колорите. Но даже в бочке меда есть небольшая ложка дегтя, ведь наборы атак для некоторых боссов частично позаимствовали из других игр серии, а атаки с захватом, которые и без того работали не совсем корректно, продолжают подогревать пятую точку многим геймерам.

С убийством боссов растет показатель атаки героя, а с убийством каждого четвертого мини-босса – увеличивается количество здоровья.

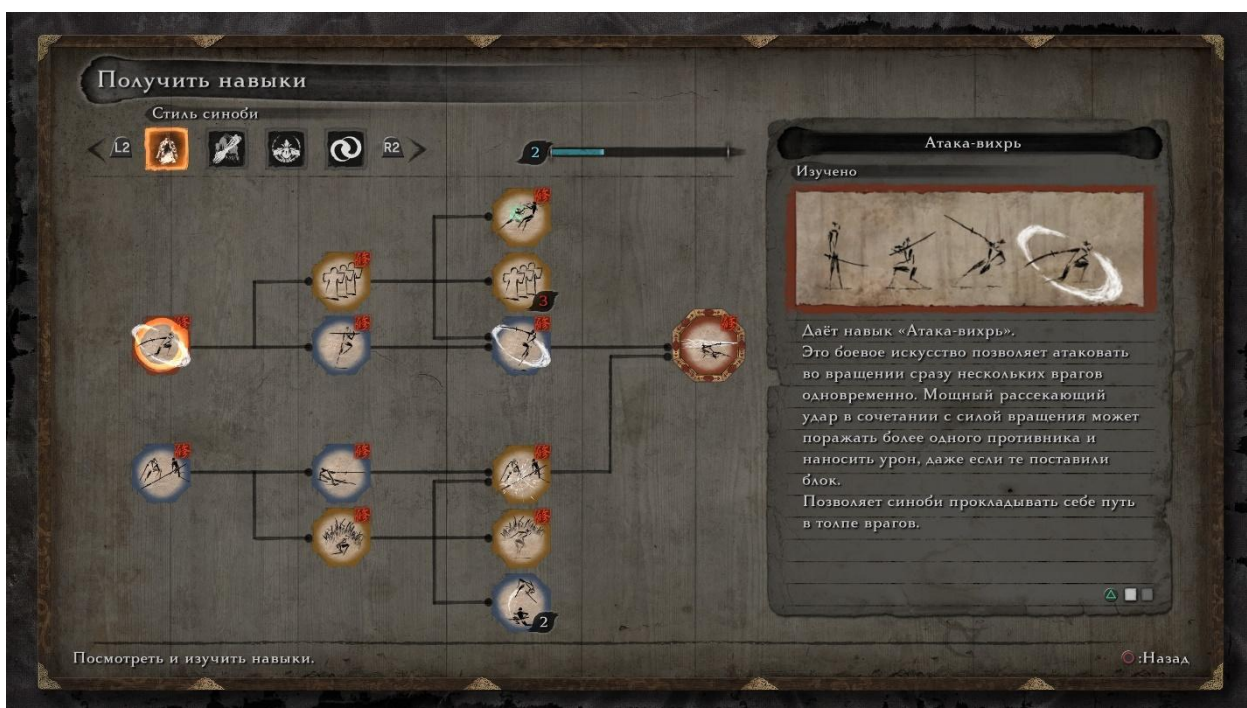


Модификации

Чтобы немного разнообразить игровой процесс игроку предлагается несколько вариантов улучшения своего протеза, которые будут полезны на всех этапах игры. Итак, модификации у протеза следующие:

- Топорик. Крайне полезен для разрубания щитов ваших оппонентов.
- Огнемёт. Позволяет отгонять демонов и наносить урон по области.
- Сюрикены. Дают возможность атаковать противника с расстояния.
- Петарда. Ослепляет ближайших врагов.
- Копье. Позволяет протыкать и подтягивать к себе врагов.
- Зонт. Блокирует и отражает входящие атаки.

Кроме того, в игре доступна и система прокачки навыков. Собрав определенное количество опыта, вы будете получать дополнительное очко навыка. При этом для некоторых способностей потребуется до 5 очков навыка.



Экономика

Экономика в игре крайне неоднозначна. Для использования устройств в протезе вам необходимы так называемые «Эмблемы духа». Эти самые эмблемы имеют свойство заканчиваться. Когда это происходит, вы остаетесь один на один с врагами без каких-либо подручных средств, только катана. При этом Эмблемы духа не восстанавливаются во время отдыха, а покупаются во внутриигровом магазине. А местная валюта выпадает только с поверженных врагов.

Для того, чтобы прокачать навык, нужно заработать огромное количество опыта. Это возможно только в случае достаточно продолжительного гринда и малого количества смертей. То же самое и с очками возрождения. Только после убийства значительного количества недругов с минимальным количеством смертей вы сможете накопить очки на очередное возрождение. Вместе с этим надо приобретать расходники, например божественные конфетти, которые жизненно необходимы для прохождения определенных боссов. Если их нет, босса не пройти. В итоге, приходится перепроходить локации и фармить ресурсы.

Резюмируя, игроку необходимо достаточно продолжительное время на фарм, для еще одной попытки прохождения уровня или же босса, а также для простого продвижения по игре. Это не очень-то вяжется с так называемой «скиллозависимой» основой проекта, где все должно зависеть именно от навыка игрока, а не его уровня прокачки.



Локации

Локации в игре выполнены в чисто японском стиле, что, несомненно, порадует любителей восточной культуры. В первые несколько часов действительно появляется ощущение того, что ты попал в аутентичную Японию того времени. Но по ходу продвижения вы невольно заметите повторяющиеся ассеты локаций, что влияет на погружение в историю. В целом, игра отлично передает настроение ранней весны, когда снег ещё не до конца растаял, а природа уже начала просыпаться ото сна.

Дизайн локаций достаточно приземленный и не контрастирует. Однако это и не плохо. Хотя сами локации не являются чем-то выдающимся, а цветовая палитра ограничена, Sekiro разработчики в принципе не должны были выходить за рамки «реализма», нашедшего отражение в архитектуре Японии того времени; очевидно, создавать то, что бы поражало наши умы – просто бессмысленно. Это выглядело бы крайне невыгодно на фоне, можно сказать, стандартных японских строений.

Заключение

В заключение хотелось бы сказать, что Sekiro хоть и не является шедевром в полном смысле этого слова, но сравнима с Demon Souls по потенциалу. Как и в прошлом From Software пошла на эксперимент и получила не только теплые оценки критиков, но и полезный опыт в создании чего-то нового. Надеемся, что в будущем компания учтет незначительные минусы игры, доведет до совершенства формулу геймплея и свет увидит новый виток развития жанра «Souls like» игр.