Ютуберів запросили пограти в Squadron 42, і ось їхні відгуки (Потенційні спойлери)

В основному це переклад зведення від PIPELINE на основі [огляду Камака та Гюґо Лісуара](), а також спостережень від Citizen Spooner. Але не ставтеся до нього як до дослівного, бо я, як перекладач, додав від себе фрагменти зі зведення [SpaceTomato](), який дещо критичніше описав деякі моменти, а також змінив порядок тез, аби вони були більш посортовані.

На події потенційно могло брати участь до 150 чоловік, причому одна з двох груп описується як «близько 60 осіб». Не всі з учасників – творці контенту (ну, CIG у листі писали, що запрошують також представників ЗМІ).

Усі ПК у кімнаті здійснювали запис ігроладу.

Принаймні на деяких комп'ютерах були встановлені відеокарти 5090.

Тут є на що подивитися. Ті 5 годин, які у них були, легко могли б перетворитися на 10, якщо не проходити сюжет стрімголов, а спокійно насолоджуватися грою.

Марк Гемілл був присутній і зустрічався з учасниками.

Анімації виглядають чудово, графіка неймовірна, абсолютно незрівнянна із SC. На комп'ютерах здебільшого спостерігалося 60 кадрів за секунду, нативне 4K без апскейлінгу чи генерації кадрів.

Обличчя персонажів загалом значно покращилися.

Анімація обличчя значно покращена порівняно з демонстрацією 2024 року.

Музика «легендарна», Джефф Занеллі виконав чудову роботу. Відвідувачі отримали в подарунок 4 треки з саундтреку на касеті.

Усі звукові ефекти в грі були значно покращені порівняно з демонстрацією 2024 року. Це одна з найяскравіших речей у цьому тестуванні.

Зі слів Citizen Spooner: «SQ42 – найкрасивіша гра, яку я коли-небудь бачив своїми очима».

Є кілька дурних/ очевидних помилок, які потрібно виправити, наприклад, їжа NPC падає з підносу або NPC з'являються на містку «Ідріса» в боксерських шортах. З технічної точки зору гра готова до випуску, але їй не завадило б додаткове полірування.

Практично не було випадків вильоту з гри (Як писав SpaceTomato, лише кілька людей повідомляло про рідкісні збої та падіння FPS).

Один учасник тестування зіткнувся з ситуацією, коли Старий влетів у борт станції, його корабель вибухнув і поступ гри заблокувався (софтлок).

Значну частину ігрового тестування становив пролог, через що гра здавалася повільною та перевантаженою експозицією. Деякі гравці повідомляли, що по-справжньому втягнулися в гру лише під кінець місії на пізніших етапах.

«Рейкова» частина прологу була скорочена.

В пролозі відбулися сюжетні зміни (без уточнення).

Вступні титри з’являються під час промови Бішопа перед сенатом.

Прогулянка по «Морроу»: все виглядає набагато красивіше.

Станція Шубін неймовірна, там багато NPC та усе деталізовано.

Працівники станції Шубін ставляться до вас дещо відсторонено, оскільки ви – військовий з Флоту. Вони оглядають вас з ніг до голови й глузливо посміхаються.

Фрагмент із QTE у бою проти першого Вандуула змінено – він став набагато кращим і менш банально «QTE-шним». Якщо не ухилитися від кинутого списа, вас проколють, і гра миттєво закінчиться.

Частина, де ви знаходитесь поза кораблем, надзвичайно складна: якщо ви відштовхнетесь і не встигнете вхопитися за щось, то полетите у космос – і гра закінчиться.

У грі абсолютно немає жодних жовтих позначок, вам доведеться самостійно шукати шлях, і якщо ви підете не тим шляхом — це може призвести до провалу.

Є три рівні складності, і ви можете вибирати їх окремо для боїв пішки та боїв на винищувачах (наприклад, у вас може бути середній рівень складності для боїв пішки і легкий – для боїв на винищувачах).

У місіях зустрічаються цікаві головоломки, які, здається, досить якісні – для них треба

увімкнути мозок.

Є функція злому електроніки.

Гра загалом чергує динамічні піші епізоди з повільнішими, де ти ходиш і досліджуєш локації.

Мультиінструмент абсолютно інший, має 4 режими.

Є різні екрани смерті залежно від того, як ти гинеш.

Є спосіб пройти гру всього за півтори години.

Щоразу, коли ви берете предмет, з'являється повністю озвучена стаття з «Ґалактапедії», яку ви можете прочитати.

Бої пішки: буквально все – це справжній вир. Відлітають шматки обладунків, розбивається скло… якщо стріляти в шоломи, вони можуть відскочити, або візор може розбитися, і повітря витече.

Бої пішки – «божевільні», вороги «просто розносять вас вщент». Якщо ви не добиваєте ворогів, їхні союзники оточують їх, щоб прикрити, поки поранені відновляються. Вони також можуть стріляти крізь стіни/скло.

«Маелстром» значно покращився. Практично все зазнало змін – від оточення аж до обладунків персонажів.

«Квантове прискорення» і «Квантова подорож» тепер на одній кнопці. Відтепер не потрібно набирати заряд. Під час «Квантової подорожі» вам доведеться ухилятися від квантових «аномалій», щоб уникнути пошкоджень і стабілізувати бульбашку. У режимі «Квантового прискорення» ви можете маневрувати, як у режимі суперкруїзу з Elite Dangerous.

У Gladius усе реалізовано фізично, а інтерфейс став набагато зрозумілішим. Анімації натискання кнопок – усе як слід.

Швидкість кораблів повернулася до 700+ у нормальному режимі і 1000+ з форсажем.

Через відсутність Основних режимів (Master Modes) та інших змін (включно зі змінами в керуванні) дехто відзначав, що відчуття польоту значно відрізняються від Star Citizen.

Ефект «Маелстром» на кораблях створює дуже переконливе враження, ніби ви завдаєте реальної шкоди.

На «Ідрісі» між місіями є «вільний час». Це повторювана особливість ігроладу, впродовж якого розвиваються ваші стосунки з різними персонажами. Усі персонажі на «Ідрісі» повністю озвучені та мають власні рутини.

Система діалогів виглядає дещо незграбною; схоже, що іноді діалоги мають невеликі розгалуження.

Система навичок персонажа працює добре – у стилі GTA San Andreas – наприклад, ви можете займатися в тренажерному залі на «Ідрісі», щоб підвищити витривалість.

Зброярня «Ідріса» змінилася: тепер є екран вибору, і все працює плавніше. Зброю вам і надалі вручають, але це відбувається швидше, ніж раніше, коли її видавали одну за одною окремо.

У редакторі персонажів є ДНК усього акторського складу SQ42, тож теоретично ви можете зробити себе точно схожим на Старого (Old Man).

Ви можете персоналізувати колір своїх обладунків.

Усі актори, яких ми бачили, надзвичайно талановиті, все озвучено просто чудово.

Гра підійде не всім, але якщо ви любите космос, Star Citizen та ігри з сильним сюжетом, ви будете дуже задоволені.

Space Tomato попросив учасників оцінити гру за шкалою від 0 до 100. Усі оцінки припали на діапазон 80–95, а середній бал склав близько 88.

Переклад для @starcitizen_news

Якщо маєте бажання підтримати переклад новин і отримати невеликий стартовий бонус у вигляді 50 000 UEC, можете зареєструватися за моїм реферальним кодом STAR-Z5BG-SFF2 на сайті гри Star Citizen.