У страха глаза велики, а у детского страха еще больше. Ведь ребенка напугать гораздо легче, чем взрослого. Может быть, поэтому разработчики инди-хоррора Among the Sleep обещали дать игрокам не просто приятную возможность взглянуть на огромный мир детскими глазками, но и ощутить самые ужасные страхи, а они, как известно, именно в этом возрасте и зарождаются.

**Бюджет, собранный общими усилиями**

Команда Krillbite Studio получала финансирование и от игрового сообщества на сайте Kickstarter, и от Норвежского института кинематографии, причем дважды. Это позволило разработчиком собрать такую сумму, которая обеспечила бы создание качественного продукта, который еще и обзавелся поддержкой Oculus Rift. Вопрос только в том, смогли ли достичь своей цели создатели проекта?

Первое, что пугает в Among the Sleep, это мать нашей главной героини. Неизвестно, с кого рисовалась эта женщина, но выглядит она совсем не привлекательно. Начинается все с празднования дня рождения — нам сегодня 2 годика. Заботливая и счастливая мама кормит свою маленькую дочурку вкусным тортом, сквозь текстуру которого прекрасно проникает ложка. Позже сквозь стены будут проходить наши детские ручки, а предметы будут застревать в полу. И повторяться эти милые странности будут очень часто, так как в этом мире можно потрогать практически все, точно так же, как и в другом похожем проекте — Gone Home.

Не удивляйтесь — это две игры одного жанра. Может в Among the Sleep и есть небольшая доля хоррора, но это скорее дополнение. Перед нами практически чистая адвенчура. Загадочный мистический мир, который открывается перед маленькой девочкой и ее говорящим медвежонком в ночь после семейного праздника пестрит разнообразными локациями, непохожими друг на друга. Но еще больше здесь звуков, которые часто переплетаются друг с другом создавая то чудный хор, то ужасную какофонию, то обрушивая на нас зловещую тишину.

**Закоулки детских сновидений**

Фантастические места, в которых нам придется искать собственные воспоминания, не просто дополняются звуком, они словно состоят из него. Детский смех, чей-то плач, сухой треск, внезапный стук, бульканье, какие-то шорохи, шепот и десятки других звуков создают потрясающую атмосферу, а именно она больше всего и пугает. В остальном же здесь бояться нечего.

Гигантские тени ужасных ночных созданий сначала попросту появляются в виде классических скримеров, а после прохождения середины игры начинают еще и бродить по локациям, в поисках маленьких непосед. Чтобы встретить монстра не по скриптовой сцене, нужно очень постараться, а вот оказаться в длинных руках с когтистыми пальцами довольно просто — достаточно застрять в текстуре. Зачем-то повернувшись лицом к монстру в этот момент, можно действительно испугаться вопящей тени. Но если таких случаев будет хотя бы парочка за все прохождение... Тогда и вправду можно игру назвать хоррором, но вряд ли вы достигнете этого невероятного рекорда.

По всем закоулкам пугающего мира разбросаны листочки с детскими рисунками. В этих «каляках» можно разглядеть тонкие намеки, но понять их будет трудно. Другое дело картины — входы в других миры. Трехкадровой анимации будет достаточно, чтобы понять банальную развязку еще задолго до финала. Хотя маленький интерес к судьбе плюшевого медвежонка все же остается.

**Любимая игрушка**

Тедди не просто друг — он еще и фонарик! Вот такое странное решение зародилось в голове у кого-то из команды разработчиков. Если девочка обнимает мишку, он начинает светиться. Двухлетнее дитя и так плохо ходит, а с игрушкой, прижатой к груди, ей передвигаться еще сложнее. Придется выбирать — бежать в темноте на ощупь или идти медленно, но при свете. Так как проблем с монстрами вообще не возникает, то и выбор этот совсем уж не жестокий. Создается впечатление, будто часть контента была вырезана, поэтому такой интересный функционал стал совершенно бесполезным.

Болтливый плюшевый друг постоянно замолкает, как только девочка пробирается на новую мистическую местность, а снова начинает говорить лишь по возвращении в их безопасный домик, который стоит где-то на краю сновидений. Болтовня всегда снижает уровень страха, но наша героиня на самом деле боится только одного. И это не монстры, не темнота и не холодящие кровь звуки.

**Плохое детство**

Сам игровой процесс сводится к постоянным перемещениям. Бегая, ползая и медленно шагая в обнимку с мягким другом вам нужно достичь какой-то цели, которые на каждом уровне однотипны до безобразия. В очередной локации нужно найти какой-то предмет и отнести его в начало уровня. Чаще всего до него просто нужно дойти. В остальных случаях придется подвинуть ящик или стул, чтобы залезть куда-то, или бросить небольшой предмет, чтобы сбить им другой. Это даже головоломками сложно назвать, а без опасных монстров геймплей и становится совсем скучным. Особенно утомляет по несколько раз идти обратно одним и тем же маршрутом, держа маленькими ручками добытый предмет.

Among the Sleep — одностраничный рассказ или своего рода инсталляция (как это называют в современном искусстве). Нам дарят прекрасную возможность вновь стать детьми, еще раз испугаться огромного мира и монстров в шкафу, добавив к этому еще щепотку драмы и «глубокого смысла». К сожалению, заезженная уже во всех сферах искусства тема сюжета и отсутствие какого-либо интересного геймплея подбивают не просто поставить низкую оценку проекту, а избегать слова «игра» в этом обзоре.