

## Обзор игры Terraria

Автор: Administrator  
11.11.2016 20:32 -

---



Игра Terraria смогла оказаться на нужной «конструкторской» волне, которая была поднята шведским творением Minecraft. Такая же волна дала возможность студии Re-Logic не просто в короткие сроки набить свои карманы валютой, но и получить статус передовиков в области инди-игр, сумевших вернуть во время властвования шутеров просторам индустрии тот забытый шарм и все прелести 16-битных игрушек.

Прежде чем приступить к обзору игры, нужно сказать, что Terraria впитала все самое лучшее от большого числа жанров: здесь есть и элементы экшена, и классические ролевые решения, и полноценная часть по градостроению, которая предлагает собирать ресурсы, строить здания своей мечты, крафтинговать разные предметы. Ко всему этому следует добавить многопользовательский режим, который заметно увеселяет сражения со зверьем, разгуливающим по окрестностям, а также отличную двухмерную графику, воссоздавшую почеть играм, отжившим свой век. В результате получится одно из самых выдающихся созданий инди-индустрии начала десятых годов.

### Будущее Terraria

## Обзор игры Terraria

Автор: Administrator  
11.11.2016 20:32 -

---

У этой игры определенно есть будущее, как и у ее создателей. Один из главных идеологов продукта Финн Брис уже засучил рукава по локоть и приступил к работе над новым проектом мечты – двухмерной игрой Starbound.

## Обзор игры Terraria

Безусловно, для многих очевидна схожесть данной игры с творением Маркуса Перссона (MineCraft). Однако при столь явном стилистическом сходстве данные игры имеют разный подход к организации геймплея. Рассмотрим все по порядку.

Итак, Terraria представляет собой двухмерный платформер в виде песочницы с открытым миром. Перед началом игры можно выбрать настройки для своего персонажа и уровень, с которого начнется игра. Правда, изменять можно только одну характеристику – размер. Зато можно разукрасить своего героя в любой цвет, но эта процедура реализована не очень удобно. Вместо определенного выбора цвета нам предложили регулировать шкалу RGB и смотреть на результат.

## Сюжет

Как таковой сюжет здесь отсутствует. Поэтому после своего появления ваш герой может делать все, что ему заблагорассудится. А здесь модно заняться решительно всем. В первую очередь ему понадобится жилье. Для строительства домика необходимы материалы, а для их добычи – инструменты. Изначально игроку дают деревянную кирку и топор. Эти инструменты вечные, сломать их не получится. А деревянная кирка имеет большую скорость дробления каменных блоков.

Добыча и подготовка ресурсов основаны на стандартной схеме – дерево нужно срубить топором, минералы и камни выломать киркой. Затем все добытое и найденное можно применять для строительства домика. Все это просто – игроку просто нужно иметь ингредиенты, выбирать требуемые предметы и инструменты и просто ставить их там, где нужно. Чтобы поработать с наковальней или печкой, нужно просто подвести к ним героя. Все это упрощает игру, делает ее более интересной и захватывающей.