Автор: Administrator
07.12.2018 22:42 -

Игра Darksiders III считается одним из самых противоречивых крупных игровых проектов года. Ее оценки диаметрально противоположные. Кто-то считает ее морально устаревшей и лишенной идеи, страдающей от самоидентификации, а кто-то говорит, что это отличный подарок для поклонников данной серии игр. Оценки на Metacritic меняются от 10 до 90 баллов.

Что представляет собой игра?

Это долгожданное перерождение почившей серии брутальных приключенческих пафосных экшенов о том, как всадники Апокалипсиса борются за равновесие на испепеленной этим Апокалипсисом земле. Здесь рассказывается о том, что все это такая же смесь из акробатики, загадок, ролевых деталей и так далее.

Лирика или физика

Главные недостатки игры Darksiders III известны. В первую очередь с технической точки зрения она не является идеальной. Особенно на приставке, что уже удивительно. Как правило, претензии такого вида предъявляются к компьютерным версиям. А здесь с ними как раз все относительно нормально. Некоторые люди по отзывам думают, что им предлагают чуть ли не ужастик в духе первой версии PC.

Конечно, в одном месте, где жарко и много огня, встречались и подзагрузки окружения. Артефакт графики всего один – в виде голубой полоски, когда выбегаешь из-за угла. В динамике его не видно, только если вы не являетесь сотрудником некого Digital Foundry. Конечно, все это не оправдывает авторов, которым нужно было на самом деле лучше отполировать игру, но и судить о том, что игра страдает от множества технических проблем, не стоит.

Красота после апокалипсиса

Картинка в игре, возможно, и не самая лучшая, но в целом довольно выразительная и сочная. Ролики имеют массу отличных ракурсов фирменного пафоса для серии, гигантомании, брутальности. Кто-то утверждает, что локации получились серые, слишком современные, однообразные – какие-то разрушенные городские улицы, где много пробегов по коридорам и узким помещениям. Но здесь можно не согласиться. В игре встречаются абсолютно разные локации, а не только помещения и коридоры разваленных зданий. Это и просторные подземелья, и пещеры, увитые зеленью, и мертвые болота, окутанные туманом, отделанные огромными костями какого-то чудовища, и крупный музей со скелетом тираннозавра величиной с двухэтажный дом.

Промчавшись по одинаковым заполненным сломанными автомобилями улицам города, вы можете выйти к сверкающей готическими прелестями церкви, где, разрушив пол большой люстрой, отправитесь в мрачный склеп. Затем вас ждут пещеры, тоннели и еще много новых локаций. Или отправитесь на уходящий в высоту ствол большого дерева, где так и хочется остановиться, заглянуть вниз, ощутив, как захватывает дух. В этой игре большой, многогранный мир, который со временем открывает все новые локации, и каждая из них имеет свою изюминку, свой архитектурный и дизайнерский шик.

В игре есть возможность развить не только характеристики, но и оружие по двум параметрам – просто повышать количество урона.