Автор: Administrator
07.01.2019 19:13 -

Канадская фирма Capybara Games стоит особняком даже в среде разработчиков инди-игр. Как признались сами авторы, они занимаются аудиовизуальным искусством и дизайном, поэтому их игры делаются довольно долго и тщательно, зато в результате получается нечто особенное. К примеру, семь лет назад они выпустили игру, ставшую культовой Superbrothers: Sword & Sworcery EP, продемонстрировав пример именно волшебного аудиовизуального искусства.

Спустя два года студия представила анонс игры Below, где принципы визуального искусства должны были применяться по отношению к более прагматичной теме, чем пиксельное атмосферное приключение скифской девочки с мечом – речь идет о выживании, базирующемся на механике рогалика. Понятно, задача непростая, разработка продвигалась долго и даже мучительно, но через пять лет игра все-таки вышла, став первым продуктом от канадской фирмы, который хочется безудержно хвалить.

Особенности нового проекта

Игра Below zero с самого вступления уже вызывает зависть у большинства операторов и режиссеров – пять минут времени под увлекательный электронный эмбиент, смешанный с шумом дождя, волн, гроз. Мы наблюдаем, как камера опускается медленно с неба через тяжелые облака к затерянному маленькому паруснику в черной дыре океана, который в результате приплывает в бухточку какого-то острова и выплевывает на побережье еще меньшего человечка с мечом.

Данный гениальный в собственной простоте и метафоричности игровой прием тут же отводит игроку роль мелкой песчинки в океане приключений и трудностей. Под дождевые звуки и молнии человек с мечом отправляется бежать по берегу, по высокой траве, а рядом нет никого – только темные лестницы, которые уходят ввысь по стенкам большой скалы, высокие тайные башни из черного камня, которые мелькают в молниях. Да еще и эта удивительная лампа, которая лежит в постаменте в самом центре круга. Почему именно здесь оказался герой? Куда ему идти, что значит этот фонарь? Почему, как только мы его берем, вокруг издаются тревожные гудки? Это словно далекие корабли, гибнущие то ли в море, то ли в космосе.

Как выживать в игре

Выживать в игре Below zero нетрудно – ваша задача зайти в черную башню. Здесь этаж за этажом вы погружаетесь все ниже и ниже, сражаясь попутно с врагами, собирая клады и ресурсы, что-то готовите у костров. При этом бои делают упор на блоки, уклонения, хардкор, поиск слабых мест и смерть после нескольких ударов. Правда, герои практически не имеют выносливости.

Из пораженных врагов выпадают кристаллы, которые служат топливом для магической чудесной лампы – именно она помогает нам что-то открывать, находить ключи, активировать, разблокировать новые проходы, двигаться дальше. Она же в определенных ситуациях может отпугнуть своим светом врагов. Да и в целом это более надежный источник света, по сравнению с факелом, который так и норовит потухнуть. Также герою нужно собирать различные коренья, травки, кусочки хлеба, палки, камни, веревки, вырезать из трупов кишки.