



Когда человек увлекается различными платформерами и метроидваниями, становится тяжело не замечать похожие элементы в совершенно разных играх. Понятно, что с графикой двухмерного типа и видом сбоку придумать нечто новое тяжело, однако все-таки многим удастся чем-то удивить, сделать что-то уникальное, что может выделить проект на фоне других игр. Так, в Double Cross случайных заимствований довольно много, но посмотрим, насколько это навредило игре.

Где-то мы это видели

Главный герой игры – Зара, один из представителей фирмы R.I.F.T., являющейся своего рода полицией. Данная организация занимается порядком и его обеспечением в разных целях. Задачей штаба становится предотвращение беспорядочного применения порталов, которые дают возможность всем телепортироваться из одного измерения в иное. В определенный момент R.I.F.T. оказывается атакованной, и это делает кто-то изнутри, что слегка облегчает поиски предателя, но все равно заставляет Зару странствовать по доступным мирам и собирать доказательства.

Разработчики старались сделать интересную историю и написали большое количество диалогов в игре, однако подача стала не очень эффектной. Дело в том, что в игре слишком детский сценарий, затянутые беседы, а персонажи иногда тратят слишком много времени на нелепые реакции и шутки, перед тем как перейти к действиям. Если сначала во все тексты вчитываться, то ближе к середине игры разговоры хочется перемотать – к этому моменту и развязка будет примерно понятной, а в игровом процессе недостатки становятся все заметнее, и появляется желание просто поскорей закончить прохождение игры и заняться чем-то полезным.

Геймплей Double Cross

В геймплее масса проблем, и здесь дело как раз в вышеуказанных заимствованиях. По структуре туров и уровней игра напоминает Мега Ман. Из врагов здесь выпадают шарики с энергией, которая тратится на применение нескольких приемов, а также на лечение, прямо как в других подобных играх. Даже основная якобы отличительная черта игры похожа на Guacamelee – это способность главной героини цепляться своим хлыстом за объекты, повисшие в воздухе, перелетать через преграды и забираться на платформы.

Следует сказать, что данная механика развивается. Если нажать на активацию хлыста, замедлится время, что весьма удобно, когда нужно перепрыгнуть с одного объекта на другой. Со способностью связано несколько увлекательных эпизодов, в том числе и побег от опасной вражеской субстанции, когда нужно пролететь над землей, стараясь своевременно активировать замедление, и каждый раз выбирать наиболее оптимальное направление для очередных рывков.

Но эта игра отличается от описанных проектов дизайном уровней. И эта характеристика весьма плоха. Мы видим только мостики, по которым ходят противники. Времена попадают секретные зоны с самыми примитивными пазлами и простыми предметами, однако они настолько тщательно спрятаны, что в большинстве случаев их сложно не увидеть.