Автор: Administrator
11.02.2019 08:14 -

Первый трейлер Vane был продемонстрирован в 2016 году. Он произвел шикарный эффект на зрителей. Несмотря на то, что игра напоминала очередную пробу инди-разработчиков сделать что-то новое, визуальная картинка проекта тут же очаровала. Игра Vane показалась забавным приключением в стиле Ico, которое вряд ли могло хорошо запомниться, но могло бы скрасить вечер и оставить приятные впечатления.

Описание продукта

Однако в процессе разработки, скорее всего, что-то пошло не так. На самом деле игра может поразить своими видами, в том числе в стартовой локации, где роль мальчика с каким-то ценным предметом в руках исполняет игрок – он бежит к башне, старается в нее попасть. Вокруг ярко взрываются молнии, разрушающие подстилающую поверхность, а сильный ветер разносит хлам в стороны, камеру настолько сильно шатает, что появляется чувство, будто тут все обвалится. Герой практически добежал до нужного пункта, подходит к двери, и тут его останавливается какая-то неведомая сила.

Вдруг мы попадаем в какое-то другое место и летаем в образе птицы над пустыней. В каких-то местах попадаются развалины, маленькие водоемы, но больше нет ничего вокруг. Что делать игроку? Ничего не объясняется – догадайтесь сами. После нескольких минут бесполезных полетов, задача отчасти проясняется, но просто так выбросить игрока на такую большую территорию – явно не лучшее игровое решение.

В игре Vane сплошные подобны эпизоды – вы все время куда-то залетаете, заходите, понимаете, что это не маленькая комната, а достаточно большая локация, и начинаете разгадывать головоломки. Было бы куда интереснее, если бы в игре хоть как-то обозначались объекты, с которыми можно взаимодействовать. Но это происходит только в половине случаев. Например, если необходимо вытолкнуть какой-то шар, то, скорее всего, он будет светиться. А вот какие-то планки и жердочки, на которые может усесться ворон, не отмечаются, нужно все искать самим.

Что хотел передать разработчик?

Разработчик так поступил не потому, что хотел заставить вас искать логику в созданном мире. Его главная цель – растянуть процесс игры. Ведь если геймер знал, что нужно делать, он прошел бы весь путь всего за часа полтора. А тем, кто не может быстро найти верные решения, придется потратить часа три. При этом игрок ни разу себя не чувствует умным при решении головоломок, ведь он просто пытается делать что-нибудь с беспорядочными предметами. Если повезет, продвижение наступит раньше.

У героя не так много способностей. Ворон может только летать, ускоряться, останавливаться в воздухе, громко кричать. В образе мальчика он прост обегает, берет в руки объекты и тоже кричит. Для превращения в птицу, ему нужно просто спрыгнуть с большой платформы в яму, и он тут же становится вороном. Обратный процесс обеспечивается соприкосновением с блестками из золота. У обоих образов героя есть одна общая черта – камера, которая в обоих случаях ведет себя не очень адекватно.