

Игра Eagle Island

Автор: Administrator
26.07.2019 10:59 -



Как правило, в играх платформерах главный герой расправляется с противниками, держа в руках оружие или меч. В Eagle Island стандартная механика несколько отличается – вы здесь выступаете как сокольничий, а урон наносите на вы, а ваша сова. Поэтому главный герой Квилл не может существовать без своего питомца Кодзи. Однако есть ли здесь нечто еще, что отличает игру от прочих представителей жанра?

Описание игры

Изначально Eagle Island кажется приятной и забавной, после вступления, где лодка Квилла потерпела крушение из-за молний, попавших в нее, игрок тут же отправляется на исследование неизвестного острова. Все, как обычно – прыгаете, бегаете, цепляетесь за уступы, в плане способностей протагонист удивить ничем не сможет. Зато управление довольно удобное – герой не летает по воздуху и не скользит по земле, так что неудачные прыжки здесь почти не приходится совершать.

В скором времени Квилл получает перчатку, с помощью которой он справляется с врагами. Нажатием кнопки вы можете отправить сову в нужном направлении, их в

общей сложности восемь, и на геймпаде, и на клавиатуре. Птица летит в ту сторону, куда ей приказывают, бьется в противника головой, ранит или убивает его, и снова возвращается обратно. А если игрок промахнется, на протяжении двух секунд сова будет недоступной. Также удобно то, что в процессе прицеливания герой замирает, даже находясь в прыжке. Если вы находитесь над головой какого-то существа, прицеливание можно без проблем активировать, чтобы устранить опасность.

Механика и геймплей

Механика выглядит интересной, но только до того момента, пока она вам не надоест. Однако со временем противники попадают все разнообразнее и требуют особенного подхода для уничтожения. У некоторых существ непробиваемые панцири, кто-то передвигается нестандартными способами, метание птицы в сторону соперников вовсе не меняется в течение игры. К примеру, вы заходите в новую комнату, встречаете монстров, нажимаете на те же самые кнопки, убиваете всех и двигаетесь дальше. К четвертой пещере – это такие обособленные уровни все уже будет надоест.

Для внесения разнообразия создатели добавили несколько версий изменения совы, которые вы разблокируете в течение первых двух часов. С электрической птицей можно запускать цепные реакции, если враги стоят в ряд удачно. Огненную птицу можно использовать для совершения взрыва во время соприкосновения пернатого с чудовищами. Есть еще возможность заморозить врага, превратив его в ледышки, падающие на землю. Вот только изменение свойств птицы осуществляется нажатием на отдельную кнопку и выбором требуемой версии в соответствующем колесе, а это отнимает большое количество времени, да и монстров здесь, как правило, не очень много, поэтому иногда нет нужды применять все указанные эффекты. В целом, игра имеет великолепную графику: красивые локации, разные виды врагов, автор уделит внимание деталям, однако геймплей под этой красотой весьма примитивный.