



Платформеры сейчас считаются чуть ли не универсальным направлением игр, на их языке можно рассказать любые истории, создавать любые сюжеты: от динамичных до философских притч. Но случается и так, что лучше бы авторы вместо этого жанра применяли какую-то другую механику. Примером тому стала игра Warlocks 2: God Slayers.

Первая ее часть Warlocks vs Shadows была выпущена в 2015 году и представляла собой экшн с механикой платформера. Продукт был неплохим с сюжетом, интересной графикой, различными героями, полезным лутом и прокачкой, веселым кооперативом, любопытными боссами. Однако вместе с этим было много минусов – здесь были баги, неудачное управление, не самая лучшая боевая система и очень живучие злодеи. По идее, сиквел должен был стать работой над прежними ошибками, к счастью, прошло уже четыре года, и за этот срок можно было что-то исправить.

Обзор видеоигры

Таким образом, часть God Slayers получила элементы платформера и метроидвании, с

Игра Warlocks 2: God Slayers

Автор: Administrator
09.08.2019 09:40 -

некоторыми юмористическими намеками. Герои первой версии отправились в отставку, однако они тоже присутствуют в игре – их сделали статуями, чья активация дает нам массу бонусов. На бой против вредоносных богов и их приспешников выходили новые борцы со злом, все они мечтают стать членами ордена колдунов. Пройдя первые задания, они получают приказ расправиться со злодеями, которые что-то плохое затеяли с кристаллами душ.

Такая фантастическая жвачка разбавилась шутками об алкоголе и постмодернистскими коктейлями из разных культур, к примеру, в духе древней Nox. Центральное место, где можно торговать, получать важные поручения, откуда мы перемещаемся на различные планеты и локации, является баром с рок-группой. Здесь также можно заказать различные песенки. А около типичного шамана находится ученый-ботаник, который взламывает калькулятор.

Герои игры Warlocks 2: God Slayers

При этом одна из героинь бегаёт с палкой для селфи, при помощи которой делает снимки и ослепляет врагов. А её питомцем является зверек с гитарой, проходящий некоторые стадии взросления. В результате он получает статус рок-звезды. Иной персонаж поражает врагов низкими басами, применяет ручного феникса вместо скейтборда.

Конечно, авторы игры являются явными поклонниками рока, так что к музыке вопросов абсолютно нет – все бодро, круто, как в первой части. А вот попытки смешать фэнтези с современной культурой и местным юмором смотрятся натянутыми. Все чрезмерно примитивное, не очень-то смешное. Появляется ощущение, будто это несколько студентов, разбирающихся в программировании, решили посмеяться, выдав колдунье селфи-палку, придумав людей-лягушек, которые даже квакать могут. Придумали, использовали, но кому от этого весело, кроме самих авторов? К счастью, классы вышли неодинаковыми. Это пять героев, которых здесь не называют воинами, ворами, магами. Они отличаются набором тактик, приемов, именами. Есть здесь и аналог некроманта, который призывает демонов и духов.