Автор: Administrator
26.07.2017 19:59 -

Современные игры в стиле PlayDead, особенно в мрачном оформлении в стиле советской эпохи, встречаются крайне редко. Поэтому игру Black the Fall можно назвать уникальной в своем жанре.

Следует изначально пояснить особенности разработки этого продукта. Дело в том, что жанром 2,5D-платформеров уже в течение нескольких лет занимается компания PlayDead и ее подражатели. Разработчики студии создают угнетающие и мрачные истории, подавая их в обертке логической платформенной игры.

У этого разработчика не так много конкурентов, в силу нынешних модных тенденций в сфере видеоигр.

Следует отметить Black the Fall стала игрой совершенного другого типа. Авторы продукта подают сюжет в таком же мрачном стиле, как это наблюдается у PlayDead. Так что все товарищи могут насладиться темным социалистическим прошлым.

Игровой мир

Мир Black the Fall вызывает ассоциации с фильмом «Матрица», где люди без лиц умело управляют другими обывателями, заставляя их постоянно крутить велосипедные педали, причем в буквальном смысле. Все это, конечно, делается ради общего светлого будущего. В некоторых моментах на картинке возникают элементы декора тоталитарного кошмара: фотоснимки вождей, красные звезды и пр. Имеется также и классовое различие. Одна часть людей строится в систему, не подозревая, что в том, чтобы работать на благо родины, имеется нечто негативное. А другая часть людей, наоборот, старается остаться в тени. Руководители страны время от времени организовывают сеансы коллективной промывки мозгов и сгоняют весь народ в импровизированные залы, где демонстрируется пропаганда.

В такое окружение игроку предстоит погрузиться на несколько часов. За это время, пожалуй, каждый рано или поздно начнет задумываться не только над игрой, но и над ее смыслом. В этом случае как раз и появляются вопросы к авторам.

Механика игры

В целом проект можно поделить на две части. В первой части игроку нужно разобраться с головоломками, а во второй части он бегает, прыгает и просто живет в игровом мире. Если это вообще реально при диктаторском режиме.

Проблема в том, что обе части механики при огромном желании не могут показаться выдающимися. Здесь представлена обычная платформенная часть, которая лишена хоть малейшей уникальности. Только в редких моментах здесь случается хоть что-то любопытное, например, приходится рассчитывать траекторию движения по тени и пр. Логика сводится только к взаимодействию с окружением с помощью специализированной перчатки – это своего рода физические головоломки. Используя их, можно нажимать на кнопки, осуществлять управление ботами, однако эти все возможности нельзя отнести к чему-то революционно новому. Ведь такие приемы неоднократно всплывали во многих других головоломках.