



Новую игру Hotline Miami фанаты, скорее всего не дождутся, поэтому в каждом новом экшене ищут достойного наследника боевика. Но никто не торопится создавать клонов, все равно таких же восторгов они не смогут вызвать. Создатели подобных игр всегда стараются в них добавить что-то свое. У Bloodroots есть отличия в динамике и арсенале – данный продукт не кажется копией Хотлайна, хотя очевидно, что было источником вдохновения.

### Чем отличается игра Bloodroots?

Пожалуй, достаточно только того, что почти любой тип оружия в Bloodroots рассчитан всего на три применения. Подавляющее большинство объектов и вовсе бесполезные после первого. Но если во многих других продуктах ломающее оружие выглядит как бесполезная механика, то здесь просто замечательно реализована идея. Практически все, что вы видите на уровне, может быть опасным для жизни предметом: рыбы, утки, илы, ведра, топоры, лестницы. Если во время драки сильно повредилась постройка, деревяшки, которые от нее отвалились, также пригодятся.

В общей сложности в игре Bloodroots 150 разновидностей оружия, и все орудия разбросаны в большом количестве на разных уровнях. Врагов здесь также много, и чем дальше вы проходите сюжет, тем больше будете встречать уникальных противников. Кто-то быстрый, кто-то медленный, у кого-то имеется защита от удара. Некоторые враги способны отталкивать от себя объекты метания, а другие, напротив, побеждаются только издалека. Шипастые обручи, надетые на них, тут же убивают героя, когда он подходит плотнее. Зачастую враги погибают после первого удара, как и протагонист.

### Особенности игрового процесса

Нередко в Bloodroots приходится импровизировать – не выманывать несчастных жертв по одной, добывая их одинаковыми битами. Можно на бегу подбирать новые орудия и сразу их использовать. К примеру, схватил меч, разрубил троих, сразу появился четвертый, вы лихорадочно ищите что-то полезное, находите кружку, хватаете стол вместо нее и так далее. Безусловно, здесь придется часто погибать, однако контрольные точки щедро расставлены, перезапуск начинается мгновенно, а за счет широкого разнообразия оружия ситуацию тут же можно решить другим способом – переигрывать вам понравится.

В бою довольно много возможностей. К примеру, за счет продуманного дизайна карт. Например, если пойти налево, там стоит бочка – встаньте на нее и катитесь в сторону врагов, разбивая их и спрыгивая в толпу с молотком в руках. Если пойти направо, увидите повозку, которая начинает двигаться, как только герой встанет на нее. Затем она куда-то врежется, от нее отваливаются колеса, вы можете взять это колесо, чтобы запустить их в охранника. Можно еще делать подлунки, заставлять противников с пушками стрелять в своих людей, а затем быстро ставить лестницы, чтобы убежать. На дальнейших уровнях к снайперам добавляются пулеметчики, однако они не погибают после удара. Любопытно, что взятые предметы зачастую влияют на направления перемещения героя.