«Я всегда мог сказать, каким будет день: плохим или обычным. В это раз чутье меня подвело» .

(с) Gunspell

С давних пор являюсь поклонницей игр  Match3. От таких игр подвоха не ожидаешь, всё доступно и просто: перетаскивай себе кристаллики, наслаждайся их перестукиванием и любуйся фейерверком в случае прохождения уровня. В поисках чего-то подобного я и наткнулась на игру с интригующим названием «Gunspell».

**Cаммари**

Жил-был полицейский. И была у полицейского сестра, очень любящая приключения. И вот однажды пропала сестра, а брат на то и брат, чтобы оградить и уберечь сестренку от всего. Хотя бы от самой себя. И отправился брат на долгие поиски нерадивой родственницы. Выяснил, что сестра состоит в ордене, а заодно и открыл для себя, что мир не такой уж и плоский, а делится на «верхний» и «нижний». Вот и застряла сестрёнка-сектантка где-то в нижних мирах, а вот где… По ходу расследования полицейский приобрел позывной Gunspell и увяз в мирах по уши.

**Геймплей**

Вот уж чего не ожидалось, так это наличие сюжета у подобного рода игр. Но все по порядку. Зная особенности своего старенького планшета, я настроилась на получасовую загрузку. Однако игра установилась на диво резво, буквально за пару минут. Что уже было записано мною в плюсы. При загрузке мне предложили три поля для начала игры – для одновременной игры троих желающих. Что тоже не могло не радовать: всегда есть риск потерять свои набранные уровни, обнаружить не ожидаемый 155, к примеру, а третий. Разработчики грамотно решили эту проблему, даже ограничив количество игроков тремя.

Ни одна игра не обходится без обучения, в Gunspell оно было подано в довольно грамотной форме. Формат игр Match3 был использован в качестве боевой системы и сразу опробован с подсказками на первом попавшемся монстре на игровом поле.

Само игровое поле представляет собой территорию, разделенную ячейками, неисследованная часть которого покрыта своеобразными облаками. Если уменьшить масштаб, то можно обнаружить все квестовые локации. По мере исследования игровой локации могут появляться уровневые монстры.

Сверху вы можете наблюдать 4 поля, на котором отмечается ваша энергия, количество очков, необходимых до следующего уровня, количество ваших золотых и серебряный монет для внутриигровых покупок.

**Верхние отметки**

**Энергия.** Самая первая дорожка голубого цвета, отмеченная то ли гусиным крылом, то ли ангельским. На первом уровне энергия дается количеством 200 очков.За каждый шаг надо платить, а в данной игре стандартно 4 очка энергии. Если противник крупный, то платить за бой надо больше. Казалось бы, энергия кончилась, игра остановилась, остается только сидеть и ждать, пока ползунок снова не покажет 200 очков. И тут открывается очередная особенность данной игры. Игра «предлагает» вам отдохнуть. Что это значит? Смотрим вниз и видим иконку Инь-Янь с надписью «Отдых». Кликаем на нее – и видим новую игру. Перед нами появляется медитирующий Полицейский, перед ним желтое колеблющееся поле. Игра нам советует, как с этим поступить – «кликать на кнопки соответствующего цвета, когда сферы магии попадают в область поглощения». Сферы ускоряются и в последующем прохождении могут падать очень быстро – без хорошей реакции не обойтись. Нажал на нужную кнопку - +1 к энергии, промахнулся – получи минус. При таком подходе в Gunspell можно играть часами. Вот и получили мы «игру в игре».

**Уровень.** Тут все понятно. Отмечается фиолетовым цветом, цифры показывают количество набранных очков, а через прочерк предел данного уровня: 33/150.

**Золото.** Нужно для игровых покупок, для ремонта снаряжения и для изгнания сложных монстров. В начале игры дается 5 золотых монет, потом безвозместно дарится еще 20. В процессе игры могут выпадать в случайном порядке или выступать в качестве награды за пройденный квест (редко). Все, хотите больше – вносите платеж.

**Серебро.** Вторая по значимости валюта в игре. Выполняет те же, функции, что и золото, но золото даёт возможность приобрести желаемое снаряжение, не достигая соответствующего уровня. И серебра нужно в разы больше.

**Нижние иконки.**

**События.** Если игровое устройство постоянно подключено к интернету из Facebook будут приходить постоянные новости.

**Отдых.** Подробно рассмотрен в пункте «Энергия».

**Герой.** Здесь можно просмотреть все характеристики, изучить разные школы магии.

**Склад.** Свободной дается только одна ячейка, остальные докупаются за игровые ресурсы. Рюкзак закрыт полностью.

**Банк.** Покупается золото, серебро, премиум-аккаунт.

**Диалоги и сюжет.** Диалоги, увы, подкачали. Да, никто и не ждет, что они будут полны смысла и ценны в интеллектуальном плане, но складывается общее впечатление недоработки. Сюжет есть, и это подкупает. Постепенно начинаешь забывать, что устанавливалась игра для перетаскивания кристалликов, и с воодушевлением помогаешь герою разобраться в хитросплетениях судьбы, а заодно и найти сестренку.

**Боевая система**

Вот тут и раскрывается вся суть игры Match3, которая была расширена. На решение хода отводится 30 секунд. Если есть пауза, игра подскажет оптимальный ход. Каждый кристалл на поле несет свою функцию: череп дает урон, причем разная римская цифра на черепе нанесет противнику и различный урон; красные символы заряжают красное оружие; зеленые кресты лечат и т.д. Само игровое поле ограничено ячейками и в течение игры не меняется.

**Монстры.** Их невиданное количество. Все прекрасно прорисованы, у каждого свой уникальный набор артефактов. На каждый уровень свой противник.

**Упс!**

 Увы, не без багов. Некоторые выстроенные ряды черепов-уронов не дали ожидаемого результата – он просто не сработал. Из минусов отмечается музыка. Ползунок звука был сразу снижен. Нет авторповорота под планшет, что тоже довольно неудобно.

И особенно расстроило количество уровней, равных 15. И все?

**Общий вердикт.** Игр, подобной этой, я более не встречала. Она органично совмещает в себе элементы игр Match3, делая основной уклон в RPG. Неоспоримым плюсом является и гибкость в совмещении внесюжетных игр типа отдыха, что само по себе могло стать самостоятельной игрушкой. Игра дает большое поле для исследований и прокачки главного героя. Все это покрывает незначительные минусы. Остается только надеяться на увеличение уровней с последующими обновлениями.