

МИР, ГДЕ ВОЗМОЖНО ВСЁ

Недавно в Кёльне прошла игровая выставка Gamescom. Она состоялась через два месяца после E3, самого важного мероприятия в игровой индустрии, поэтому больших анонсов на Gamescom не было. Зато показали много независимых и маленьких игр, на которые стоит обратить внимание.

BIOMUTANT

Нам не хватало серьезной игры, в которой главный герой – милый боевой кот-енот. В мире Biomutant пушистые зверьки мутировали после ядерной войны, и теперь объединяются в племена и воюют. Наш енот умеет пользоваться пистолетами, мечами, любит модифицировать свое тело мутациями и бionicескими протезами. Звучит интересно: как сильно можно изменить внешний вид зверька, как модификации повлияют на его историю и положение в обществе (если такая механика вообще есть)? Известно, что это будет боевик от третьего лица в открытом мире и что им занимаются люди из команды Just Cause.

BAD NORTH

Люди любят стратегии, где нужно отражать волны врагов, прокачивать башенки и снова отражать волны врагов. Это нишевый жанр, в котором нет больших игр, и чтобы выделиться, нужно придумать уникальную механику. В Bad North тоже отражают волны врагов, которые приплывают на кораблях, но и уникальная механика тоже есть – мораль. Вражеские воины приплывают на маленький остров, солдаты защищаются, но враги никуда не пропадают – они умирают и остаются лежать на берегу. Чем дольше длится сражение, тем больше тел остается и тем сложнее солдатам держать себя в руках. Если мораль упадет, то воины повредятся рассудком и выйдут из-под контроля. Вероятно, на морали построен баланс игры, но каким именно он будет, пока непонятно.

RUINER

Ruiner представили давно, но выходит она всего лишь через месяц, поэтому ее тоже стоит упомянуть. Это бодрый шутер с видом сверху в киберпанковском мире. Скорее всего, Ruiner будет жанровой игрой, например, как Nex Machina или Enter the Gungeon, поэтому совершенно не важно, о чем именно она будет, но очень важно, как именно она будет играть. Это относится и к скорости, и к сложности (на выставках говорили, что в Ruiner даже один уровень сложно пройти), и к отзывчивости. В трейлере все выглядит хорошо, осталось дожидаться релиза.

AGE OF EMPIRES

Осенью бывалые игроки будут играть в переиздание Age of Empires 1997 года, которая выйдет с улучшенной графикой и обновленным балансом. На этом обновление серии не закончится. Позже выйдут улучшенные версии второй и третьей

частей, а в разработке находится четвертая Age of Empires, то есть первая номерная часть серии за 12 лет. О будущей игре вообще ничего неизвестно, кроме того что ей занимается Relic, студия, которая сделала имя на стратегиях Warhammer 40,000: Dawn of War и Company of Heroes. Это хорошая новость. В трейлере мы видим воинов разных стран и эпох: греческих гоплитов, римских легионеров, рыцарей, самураев, индейцев и солдат с ружьями. Это значит, что главная механика Age of Empires – провести свою империю через разные эпохи – останется.

IMMORTAL: UNCHAINED

Серия Dark Souls закончилась, но теперь Souls-механику – высокую сложность, высокий риск потерять накопленное, непростую боевую систему, запутанную историю – хотят использовать все. Сравнение любой сложной игры с Dark Souls уже превратилось в шутку, а скоро станет дурным тоном. Студии пытаются добавить в свои Souls-механики что-то свое, например, отправляют героя в будущее или переносят действие в плоский платформер. В Immortal: Unchained, футуристическом фэнтези, которое происходит в девяти мирах, Souls-механику смешают с шутером от третьего лица. Интересно, что перестрелки будут на средних и близких дистанциях. Непонятно, как именно он будет работать: ни одного трейлера у игры пока нет.

JURASSIC WORLD: EVOLUTION

Если вы смотрели "Мир Юрского периода" и возмущались, почему в парке все так глупо устроено, то в следующем году у вас будет возможность построить все пра-



вильно. Jurassic World: Evolution – это экономическая стратегия, в которой строят парк развлечений, только с динозаврами. Помимо обычных проблем с бюджетом и посетителями придется выводить новые породы динозавров и строить для них надежные загоны. Конечно, игра специально подстроит все так, чтобы недавно выведенный динозавр вырвался на свободу и съел всех работников.

FE

В отличие от остальных проектов в списке, Fe не новая игра, ее впервые показали



еще на прошлогодней E3. Но на нее точно нужно обратить внимание, а на Gamescom рассказали новые подробности, поэтому сделаем исключение. Судя по трейлерам, это история не противостояния, а дружбы. Похожий на лису зверек путешествует по фэнтезийному лесу и общается с его обитателями. Чтобы поговорить с кем-то, он



поет песни: олени понимают одни песни, совы – другие. Fe не будет помогать игроку, поэтому придется самому разобраться, как устроен лес и как говорить с его обитателями.

THE ALMOST GONE

Есть медитативные игры, где нужно крутить локацию, чтобы узнать больше, например, Fez или Islands: Non-Places. The Almost Gone устроена по тому же принципу: на экране показана одна комната в изометрии, чтобы узнать больше, нужно ее покрутить. Рассказывается история от лица духа погибшей девочки, которая, вероятно, не может покинуть родной дом. The Almost Gone много раз показывали на разных выставках и конкурсах, но видео с игровым процессом выложили всего два месяца назад. Пока об игре ничего не известно, но, вероятно, стоит ждать от нее короткой и эмоциональной истории.

FAR: LONE SAILS

Мир после глобального катаклизма, где вы не боретесь с зомби и одичавшими людьми. Цель FAR: Lone Sails – пересечь высохшее море на массивном тракторе с парусами. Разумеется, во время путешествия будут проблемы – то молния ударит, то что-то сломается. Вероятно, придется часто искать детали, чинить на ходу и решать проблему с ресурсами. Это похоже на отечественную игру The Final Station, в которой машинист бежал по поезду, чтобы тот доехал до следующей станции.

Только в FAR: Lone Sails вообще не будет стрельбы.

ANNO 1800

Градостроительные игры серии Anno последние семь лет отправляли нас в будущее – строить город после глобального потепления в 2070 году и создавать космическую инфраструктуру в 2205 году. Мы знаем, что игроки устали от шутеров в будущем, возможно, эта усталость отнесится и к экономическим стратегиям, поэтому Anno возвращается в самое начало индустриальной эпохи. Поклонникам, вероятно, будет интересно узнать, что в игру вернется сюжет (каким он будет – неизвестно) и сетевая игра. Новичкам стоит знать, что в Anno игроки строят огромный город и инфраструктуру, руководят торговлей и дипломатией, разгоняют митинги и мешают конкурентам.

GOD'S TRIGGER

Еще один быстрый шутер, где камера смотрит сверху вниз. God's Trigger, конечно же, уже сравнили с Hotline Miami: быстрая игра, много стрельбы, много крови, много смертей. Но есть одно отличие: God's Trigger рассчитана на игру с другом. С одной стороны, это преимущество, ведь вдвоем веселее, с другой стороны, это проблема: иногда хочется играть одному, иногда у друга просто нет вашей игры (в этом случае, видимо, подключат к случайному игроку). Зато God's Trigger поддерживает игру вдвоем на одном компьютере, это должно быть весело. Хорошая новость в том, что игру делает Techland, авторы Dead Island и Dying Light. Но есть опасение, что на самом деле она не такая веселая, какой ее хотят показать.

THE GOOD LIFE

Игровой дизайнер Хидэтака Суэхиро делает своеобразные и странные игры, например, Deadly Premonition и D4: Dark Dreams Don't Die, в которых триллер встретился с комедией. The Good Life – первый проект собственной студии Суэхиро. В нем молодая жительница Нью-Йорка приезжает в английский городок, чтобы расследовать убийство, и обнаруживает, что все жители городка по ночам превращаются в котов. И она тоже теперь превращается в кошку. Суэхиро говорит, что игра наследует стиль Deadly Premonition, поэтому, возможно, это одновременно и триллер, и комедия. О The Good Life ничего толком неизвестно, на ее разработку даже не собрали деньги.

Подготовил Карл ФИШЕР.

