

ЕЩЁ ПОВОЮЕМ!

В начале года издатели не слишком баловали народ играми. Наверное, считают, что геймеры в холодное время по примеру медведей забили в берлоги, чтобы доиграть в прошлогодние блокбастеры. В ближайшие месяцы нас ждет несколько очень интересных новинок, в том числе одна из самых ожидаемых игр года – восьмая часть God of War.



Extinction (PC, PS4, XONE)

Странный, но любопытный фэнтезийный слэшер, посвященный сражениям с титанами и не только. Разработчики говорят, что битвы будут тактическими – просто затыкать титана мечом в пятку не получится. Что-то в стиле Shadow of the Colossus. И боевую систему обещают глубокую – в духе файтингов. Опыт в этом деле у создателей Extinction есть, они помогли в разработке последней Killer Instinct. Разумеется, игру сравнивают с Attack on Titan, разработчики в курсе и уже успели объяснить, чем их сеттинг и титаны отличаются от того, что можно увидеть в AoT.

Разрабатывала Extinction студия Iron Galaxy, хорошо известная своими портами AAA-игр – хороши и не очень. К примеру, она отвечала за великолепный перенос Skyrim на Switch, но она же портировала на PC Batman: Arkham Origins. Extinction – четвертая самостоятельная игра студии, но первая по-настоящему крупная.

Masters of Anima (PC, PS4, XONE, Switch)

В последнее время Focus Home Interactive стало одним из самых интересных издательств в игровой индустрии – финансирование со стороны компании получают все более сильные и оригинальные проекты. Вот, например, Masters of Anima – крайне симпатичная смесь экшена и стратегии в духе Overlord и Pickmin (такое сравнение и сами разработчики поддерживают). Жанр все еще свежий и незатасканный – повод обратить внимание. Ну и ролевые элементы будут играть большую роль – куда же без них. Выглядит Masters of Anima здорово, стиль у нее есть, ждем?

Yakuza 6 (PS4)

Уже шестая часть отличной гангстерской саги наконец-то добралась до нас из Японии. Yakuza 6 заканчивает историю Кадзума Кирю – главного героя серии. А еще она избавляется от многих недостатков пятой части и бросается в

эксперименты, серьезно меняя многие привычные механики. Много говорит про Yakuza нет смысла, серия за пределами Японии преступно непопулярна, так что если вы не фанат – играть все равно не станете, а если фанат – то вам и никакие советы не нужны. Но мы лишний раз напомним, что таких крутых сайдов и настолько выверенного, современного японского колорита нигде больше не найти.

God of War (PS 4)

Единственная во всех смыслах большая игра апреля, которую и в насыщенный месяц все бы заметили. Восьмая игра серии позиционируется как мягкий ее перезапуск и сиквел к God of War III. Кратос возвращается, он отрастил брутальную бороду и теперь снова готов отрывать головы и голыми руками терзать богов. Греческие закончились – переходим к скандинавским.

Правда, Кратос теперь отец и от прошлой веселой жизни с кровавыми тусовками и развратной Афродитой старается уйти подальше. Разумеется, ничего у него не выходит. Однако долг отцовства перевешивает внутреннюю ярость героя. Или нет? Это как раз и будет одной из главных интриг игры. А еще в ней новая боевая система, тонна заимствований из Dark Souls и Bloodborne, ролевая система с крафтом и шмотками доверху.

Недавно креативный директор игры пояснил аспекты геймплея. В частности, было решено отказаться от QTE в пользу стычек в стиле FIFA, что бы это ни значило (видимо, он имеет в виду ситуацию, когда в определенные моменты активным персонажем становится Атрей), а также взять некоторые элементы из Mad Max.

Так тандем Кратоса и Атрея будет проявляться в большей степени, нежели можно было ожидать, – действия главного героя будут влиять на его сына, причем сразу, а не впоследствии. "Если вы покормили собаку, а не съели еду сами, она будет полна сил и предупредит о приближении врага", – привел странную аналогию Кори Барлог.

Nintendo Labo (Switch)

Странные картонные игрушки, в которые нужно закидывать вашу Switch-консоль выйдут уже вот-вот. Готовьте шестьдесят баксов! Два раза, потому что пока будет два набора – один с кучей всего (там картонное пианино!), а другой превратит вас в картонного робота (ну кто о таком не мечтал?). Идея все еще кажется вам смешной/глупой/сюрреалистичной? Вам, наверное, намного больше шести лет. А для детей и хиккватых нинтендо-гиков задумка гениальная.

Frostpunk (PC)

Новая игра от создателей This War of Mine! Теперь у разработчиков намного больше денег – у Frostpunk изумительный арт и крутая графика. Чувство стиля 11 bit studios мы заценили еще в их первой игре, приятно, что к нему добавились и ресурсы.

Геймплейно же – снова симулятор выживания целого социума. Только теперь тут не война, а бесконечная лютая зима, от которой спасать будут паровые машины. Ждите тяжелые испытания, тактико-экономические задачи, душераздирающий моральный выбор и море тяжелой страдательной философии. This War of Mine уже доказала, что разработчики знают, как "оживить" персонажей и заставить игрока страдать от угрызений совести.

BattleTech (PC)

Если у вас есть подозрения, что новая BattleTech – это какая-то инди-челуха, присосавшаяся к классической франшизе, то вы неправы. В разработке новой игры участвовал Джордан Вейман – дизайнер и один из создателей оригинальной настолки, с которой вселенная BattleTech началась. Да и в целом команда вызывает доверие, ведь игру делают авторы Shadowrun Returns – опыт в успешном возвращении классики у разработчиков есть. В общем, есть все предпосылки к тому, что из новой игры выйдет отличная

тактическая стратегия, достойная своего громкого имени. Тем более и сюжет обещают крутой, и кастомизацию мехов, и затягивающий мультиплеер.

Ах да, если вы про франшизу ничего и никогда не слышали – она про перестрелки гигантских шагающих роботов. Но не аниме, а квадратно-брутальных, как танки. Круто?

Darksiders 3 (PC, PS4, XONE)

Самое удивительное в Darksiders 3 – факт ее существования. Эта франшиза никогда не была суперпопулярной, однако ей каким-то образом удалось пережить банкротство издателя и закрытие студии-разработчика.

Теперь триквел при поддержке THQ Nordic, выкупившей права у THQ, разрабатывает студия Gunfire Games, почти целиком состоящая из бывших сотрудников Vigil Games. Это значит, что мы получим знакомый геймплей и прежний визуальный стиль, что заметно по последним трейлерам.

Пока Darksiders 3 выглядит весьма бюджетно. Впрочем, предыдущим частям это не мешало поглощать десятки часов нашего времени.

State of Decay 2 (PC, XONE)

"Выживалок" про зомби на рынке достаточно много, но State of Decay 2 – одна из самых проработанных. Здесь вам придется учитывать даже тот факт, что житель вашего убежища храпит, а найденный на свалке холодильник слишком сильно шумит, чем привлекает дополнительные волны зомби.

Что еще важнее, в State of Decay 2 разработчики обещают удобную комбинацию одиночной и кооперативной игры. Каждый пользователь будет развивать свое собственное комьюнити выживших, однако при желании сможет пригласить в игру друзей и изучать открытый мир вместе с ними.

У игры пока нет точной даты релиза, но разработчики не раз уверяли, что он состоится весной. Если учитывать заметно выросший бюджет и похорошевшую картинку, State of Decay 2 может стать настоящим хитом – первая часть разошлась тиражом в 4,5 миллиона копий.

Detroit: Become Human (PS 4)

Очередной эксклюзив приставки Sony, которая пока очевидно выигрывает у Microsoft. Quantic Dream съели как минимум несколько собак на интерактивных драмах, поэтому новая игра наверняка окажется не хуже. Тот редкий случай, когда "ПК-бойере" могут завидовать "консольным холопам".

В Detroit: Become Human присутствует набор из персонажей для игры, смерть одного из них не означает финал для всех. Традиционно для таких проектов принятые геймером решения влияют на происходящее в дальнейшем, но в определенные моменты прогресс можно будет повернуть вспять и сделать иначе.

Сюжет в чем-то напоминает "Бегущего по лезвию": одним из главных героев выступает девятилетний андроид Кара, сбегавшая с фабрики. Есть охотник Коннор, который ведет охоту на неправильных роботов, и Маркус, который посвятил себя освобождению неживых существ из-под гнета.

Забавно то, что Detroit: Become Human появилась отчасти благодаря техническому демо Kara для PlayStation 3, вышедшем в 2012 году. По крайней мере, так гласят красивые легенды. Мы уже рассказывали, как основатель Quantic Dream Дэвид Кейдж, вдохновленный книгой The Singularity Is Near футуролога Рэя Курцвейла, заинтересовался темой андроида и развития искусственного интеллекта. Как может идти дальнейшее развитие мыслящего механизма? Поиск ответа – в Detroit: Become Human.

Удачной игры!

Подготовил Карл ФИШЕР.