

Вселенные, где возможно всё

Вот и начинается привычное для геймеров летнее затишье, время, когда свежих игр мало, зато свободного времени больше и можно поиграть в упущенные новинки года.

Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr

Полевая игра в духе Diablo с элементами позиционного тактического шутера и с генерируемыми картами. Скучно? Все это нелинейно и во вселенной Warhammer 40,000! "Ваха" же все делает лучше. В принципе, это главное, что об игре нужно знать. Любите Diablo – пробуйте. Любите "Ваху" – пробуйте. Но многого от игры вряд ли стоит ждать, судя по альфа-версии тактические и шутерные элементы в ней не особо работают, а все уровни чересчур однообразны. Стоит ли надеяться на сюжет? Жанр не обязывает, посмотрим. На консолях игра тоже выйдет, но только в июле.



Onrush

Это дерби – как FlatOut, только еще безумнее, с постапокалиптическими багги и мотоциклами. Игра даже не фиксирует, кто едет первым, а кто десятым. Здесь нужно таранить, ломать и взрывать. Взорвали тебя? Уже через секунду вернут в самую гущу! Причем трассы заполнены не только гонщиками-соперниками, но и слабыми машинками-крипами, которые от любого столкновения улетают за горизонт, засыпая трассу обломками. И да, ломаются машины здесь не хуже, чем в любой части Burnout.

Вспомните самые зрелищные веселые моменты в MotorStorm – Onrush так выглядит целиком, если судить по бета-версии. Кстати, разработчики MotorStorm (выпуск Pacific Rift занял 88-е место в топ-100) игру и делают – весомый повод ждать.

Vampyr

Многие очень любят Focus Home, и есть за что. Когда-то компания начинала с не самых привлекательных проектов, а сегодня выпускает большие игры с солидными бюджетами и свежими идеями. Практически идеальный симбиоз AAA и инди-индустрии. Vampyr как раз хороший пример – масштабная, готическая ролевая игра с амбициями в духе Vampire: The Masquerade, от разработчиков Remember Me. Кто кроме Focus дал бы им на такое денег?

События развернутся в Лондоне 1918 года, в период пандемии испанского гриппа и послевоенной депрессии. Главный герой – военный врач и вампир. Спасать людей или убивать – стоящий перед ним выбор? Vampyr – игра, где добро и зло переплетены очень тесно, а каждый, даже самый левый, NPC прописан. Так говорят разработчики, а мы проверим.

Shaq-Fu: A Legend Reborn

Продолжение-переосмысление Shaq Fu, игры из девяностых, ставшей мемом. Главное в ней – это битэмап с Шакилом О'Нилом и статус одной из худших игр в истории. На продолжение собирали деньги на Indiegogo, Шака опять немного

задействован в создании (есть даже интервью с ним на эту тему), а разработчики и сами иронизируют по поводу качества "Шака Фу". Вряд ли в этот раз получится пробить дно, на котором покоится первая часть, – возможно, выйдет даже неплохой битэмап, по роликам игра смотрится весьма пристойно.

Antigraviator

Вторая любопытная гонка июня, которую тоже гонкой в привычном понимании не назовешь. Antigraviator – это наследница серий Wipeout и F-Zero, то есть все-таки гонка, но футуристичная, с полукосмическими болидами, скользящими над трассой. Выглядит игра неплохо, скорости безумные – все вроде хорошо, осталось поиграть и проверить. В жанре ничего заметного со времен Fast RMX для Switch не было.

Gray Dawn

Один ожидаемый хоррор нас уже разочаровал (Agony), надеемся на второй. Концепт у игры поинтереснее, чем у Agony. Это хоррор, закрученный вокруг христианской темы, но не в привычной по играм католической форме, а в православной! Атмосфера получается совсем другая, жуть от более "родной" символики пробирает сильнее. Делают игру румынские разработчики – привет с родины Дракулы! В превью-версии все было довольно неплохо, теперь ждем релиз.

Jurassic World: Evolution



Довольно странная вещь для продвижения фильма. Не шутер, не интерактивный фильм от Telltale. Jurassic World: Evolution – это тайкун про парк с динозаврами от разработчиков Elite: Dangerous. Знакомые по фильмам персонажи будут, а геймплей, судя по всему, работает на механиках другого "юрского" тайкуна – Jurassic Park: Operation Genesis. Хотя чего уж там, жанр вообще хорошо известен – будем заниматься раскопками и выводить новых динозавров, строить парк, привлекать посетителей и повторять все по кругу. А потом, когда надоест, спровоцируем побег какого-нибудь тираннозавра – так тоже можно. Динозавры тут, кстати, без перьев.

LEGO The Incredibles

Е-е-е, новая LEGO-игра! По забытой в веках франшизе, которую вот-вот возродят. LEGO-игры абсолютно одинаковые, но всегда веселые, помогают скоротать время в компании и с детьми. Вот и "Суперсемейка" наверняка будет такой. События LEGO The Incredibles захватят историю и первой, и второй части мультфильма. Занимается игрой TT Games, как и всегда. Но учтите, 15 июня – дата



выхода в Северной Америке, до Европы игра доберется только в середине июля.

Mario Tennis Aces

Данная серия у нас не особо известна, но это не делает ее плохой. Mario Tennis – это аркадные веселые и очень компанейские симуляторы тенниса, в которых героями выступают персонажи из вселенной Марио. Стартовал проект еще на Virtual Boy, серия получила развитие на Nintendo 64 и Aces – уже десятая игра. Предусмотрены кооперативный режим, онлайн, режим истории с теннисными боссфайтами. Если Марио вас не волнует, подумайте хотя бы о Пич в теннисной форме.

The Crew 2

Завершает гоночный месяц продолжение, о котором никто не просил. Но оно может оказаться очень даже ничего – не судите слишком рано. Первая The Crew была неплохой аркадной гонкой, которая захлебывалась в размерах собственного мира. Однотипные сайд-активности надоедали слишком быстро – с этим Ubisoft обещала справиться во второй части. А еще добавили самолеты и лодки с возможностью переключаться на них прямо из машины. Будут гибридные гонки и испытания. Ну что, уже из-за этого играть стоит – даже если опенворлд опять будет как у Ubisoft.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Вы же не думали, что игра останется эксклюзивом для PS4? Вот наконец-то и до остальных платформ добралась.

N. Sane Trilogy – редкий случай. Классика, бережно пересаживаемая на современные технологии, но сохранившая все свои особенности – и плохие, и хорошие. Без поправок, точное переложение. Это вещь, которая должна понравиться сразу нескольким группам игроков: ностальгирующим фанатам оригинала, новичкам, желающим прикоснуться к истории, просто любителям хороших платформеров и детям – тут все классно и красиво. Но однозначно утверждать, что ремейк классики о Крэше придется по душе вообще всем, конечно, нельзя: хардкор, геймдизайн из 90-х и другие факторы могут испортить впечатление. Так что хорошенько подумайте.

The Walking Dead: The Final Season

Первый сезон "Ходячих мертвецов" помог Telltale получить мировую известность, а заодно сделать почти невозможное – собрать множество наград "Игра

года", имея на руках инди-квест с устаревшей графикой.

С тех пор разработчики так и не смогли повторить свой успех, а дела у студии, идут не очень – недавно в ней произошли массовые увольнения.

Тем символичнее, что с белой полосой в жизни Telltale заканчивается и The Walking Dead. В последнем четвертом сезоне мы вновь будем играть за Клементину, и если во второй части это решение казалось неудачным (она перестала быть моральным компасом), то теперь его можно считать единственно верным. С нее все началось, ей все и закончится.

Spider-Man

Первая по-настоящему большая игра по лицензии Marvel за последние годы? Оригинальная история про Человека-паука с огромным бюджетом? Поводов ждать Spider-Man очень и очень много.

Для Insomniac Games это еще и вторая попытка сделать игру с большим открытым миром после провала Sunset Overdrive – полной интересных механик, но моментально забытой.

После неудачного опыта работы с EA и Microsoft студии очень нужен большой хит (ремейк Ratchet&Clank не в счет) и, кажется, у нее есть все шансы таковой выпустить. Spider-Man выглядит настолько убедительно, что многие считают игру флагманом линейки Sony 2018 года – это при живом God of War.

God of War

В 2010 году Sony Santa Monica выпустила God of War 3 – игру, почти целиком состоящую из грандиозных кульминаций. Такой накал страстей было трудно пережить, поэтому вышедший следом God of War: Ascension сейчас уже мало кто вспоминает. В отличие от триквела, он не удостоился даже ремастера.

На этой ноте Sony всерьез планировала закрыть франшизу, однако Кори Балрог вместе со своей командой не хотел прощаться с Кратосом. Так и появился God of War 2018 года – перезапуск, в котором от оригинала остался только главный герой и любовь авторов к гигантомании.

Игра выходит очень скоро (ей уже даже присвоен возрастной рейтинг), но знаем мы о ней не так много. Это больше не слэшер (боевка напоминает экшен-RPG), она отчасти похожа на The Last of Us (от Кратоса всю игру не отходит его сын), картинка стала более "грязной" и реалистичной (камера почти всегда находится в самой гуще битвы – разработчики обещают полное отсутствие монтажных склеек и кат-сцен в привычном понимании).

Впрочем, детали тут не так важны. Это первая большая игра Sony Santa Monica для PS4, так что даже самые смелые ожидания не должны оказаться завышенными.

Подготовил Карл ФИШЕР.