

Всё под контролем

Лето для игровой индустрии – не приговор. Конечно, новых игр выходит мало, но лучшие релизы недавнего времени не дадут геймерам заскучать.

Metro: Exodus

На третий раз бывшие разработчики "Сталкера" все-таки не удержались и сделали собственный "Сталкер" – именно такой, каким он должен был получиться в 2019-м. И если события первых двух игр Metro происходили преимущественно в узких тоннелях московской подземки, то в "Исходе" авторы окончательно выпустили героев наружу – и не просто выпустили, а посадили на поезд и показали им практически всю постапокалиптическую Россию. Каждая остановка в Exodus – один большой сюжет, занимающий огромную локацию, и там же – много историй поменьше. Прямо как в S.T.A.L.K.E.R.!

Перемещаться по миру можно практически свободно, да еще и не всегда на своих двоих. На каждой из карт масса интересных мест, а потому "Исход" – это еще и симулятор удивительных историй. То ты ползешь в подвал за ресурсами и натыкаешься на логово звероловцев, то находишь на задворках карты двух фанатиков, втайне от всех решивших послушать радио. А потом начнешь стреляться со стаей мутантов, у тебя заклинит оружие, и ты побежишь по прогалинам, сверкая пятками только для того, чтобы провалиться в болото. В этом мире нет ни одного закоулка, существующего, чтобы просто растянуть геймплей. В худшем случае вы найдете ресурсы, без которых долго не протянуть, и интересную записку. В лучшем – получите скрытый сайд-квест, влияющий на судьбу близких вам героев, полезное улучшение для костюма или, например, прибор ночного видения.

Total War: Three Kingdoms

Three Kingdoms – первая крупная Total War за последние четыре года. Не спин-офф под брендом Saga и не стратегия по фэнтезийному "Вархаммеру", а большая и знаковая часть серии, которой позволено вводить новые механики и как можно подробнее раскрыть не такой уж и продолжительный исторический период, в этом случае – эпоху Троецарствия в древнем Китае.

Одно из самых крутых нововведений в Three Kingdoms – возможность взять под командование несколько типов генералов, каждый – с уникальными способностями и отрядами, которые можно завербовать. Хватает в этой игре и других изменений – разработчики незначительно переработали политическую систему, улучшили ИИ. Неизменным осталось одно: Total War – все еще одна из главных и самых дорогих стратегий в индустрии.

Total War: Three Kingdoms, как и любая часть серии, невероятно комплексная, написать все о ней просто невозможно, да и не нужно – вам стоит самим исследовать мир "Троецарствия". Тем более что критических недостатков нет, все отлажено. И радуется, что создатели The Creative Assembly не боятся экспериментировать: Three Kingdoms при всех знакомых базовых механиках чувствуется по-настоящему новой Total War.

RAGE 2

Rage 2 – не просто одна из лучших игр 2019-го, это лучший шутер последних нескольких лет – с точки зрения ключевой механики ничего лучше в жанре не вышло со времен перезапуска DOOM.

При этом, как и любая игра-сервис, Rage 2 меняется со скоростью света – поверьте, той игры, что была на релизе, уже давно нет. Она стала еще лучше, обзавелась новым контентом, в том числе и первым крупным DLC, а также дополнительной сотней всяческих иконок на карте. Пустой

открытый мир, говорите? Сейчас там и десять метров не выйдет проехать, не выплыв какой-нибудь квест.

Это игра, в которой от тебя никто ничего не требует, даже за сюжетом следить не просят – его намеренно сделали простым, чтобы не отвлекать от главного. Она грамотно делит контент для тех, кто хочет по-быстрому пройти до конца, и для тех, кто хочет остаться подольше, – и тот, и другой вариант легитимный. В следующий раз нечто подобное по динамике и проработке основной механики будет, наверное, с выходом Doom Eternal.

Days Gone

Days Gone – современный экшен в открытом мире как он есть, созданный по формуле чуть ли не всех игр Ubisoft. Здесь тоже надо зачищать форпосты и лагерь бандитов, долго добираться с одного края карты до другого, выполнять многочисленные квесты, построенные по одному сценарию и даже забираться на вышки (это, правда, не откроет территорию и не подсветит значки активностей). Но при этом Days Gone очень многое делает правильно, кое-что – лучше, чем это делают игры Ubisoft.

Форпостов, к примеру, несколько видов, бандитских лагерей – тоже, и каждый следует "брать штурмом" по-разному. Путешествия по открытому миру сопряжены с массой опасностей – на лесной дороге мародеры могут устроить засаду, а в опустевших деревушках, куда вы заедете за бензином, вас наверняка будут ждать фриеры. Последние – вообще отдельная тема: небольшие группы мутантов – лишь еще одно не слишком опасное препятствие, а вот орда – уже серьезная проблема. В ордах десятки, сотни фриеров – буквально, чтобы спастись и одолеть их, предстоит продумать очень детальный план, расставить ловушки и запастись мощным оружием. Days Gone – это экшен в открытом мире, где с вами постоянно что-то происходит.

Tom Clancy's The Division 2

Всем известно, что вторые части у Ubisoft всегда получаются гораздо лучше первых. Так было с Assassin's Creed, механика которой, не доведенные до ума в первой части, расцвели в продолжении. Так же произошло и с Watch Dogs, которую обвиняли, кажется, во всем подряд – от даунгрейда до скверной физики машин. То же вышло и с The Division: в первой части был замечательный сеттинг, но игрокам очень не хватало контента, особенно на поздних этапах игры. Во второй части разработчики сразу сделали все как надо, а затем продолжили активно поддерживать игру. Сейчас The Division 2 растет куда быстрее, чем поклонники успевают ее исследовать.

The Division 2 умеет развлекать, в ней есть практически все, чего можно ждать от такой игры и этого жанра, и при этом она не разваливается на куски по ходу дела – это цельная игра, без провисаний в механиках. Каждый найдет в ней что-то для себя. Не хочешь grindить? The Division 2 подарит 30 замечательных часов городских сражений и увлекательную прогрессию. Не хватит? Что ж, будет еще как минимум столько же – в битвах с новыми врагами и с применением новых навыков. Устал от обычных бандитов? Добро пожаловать в Темную зону. Это буквально игра для каждого, одна из лучших в жанре MMO-шутеров.

Dirt Rally 2.0

После очень спорной Dirt 4 компания Codemasters вернулась к тому виду раллийных симуляторов, что у нее получаются



лучше всего, – хардкорному наследнику Colin McRae Rally, где череда даже незначительных ошибок может привести пилота в лучшем случае к поражению. В худшем – к вылету с трассы.

Dirt Rally 2.0 – не просто продолжение выдающейся первой части, но и дань уважения гениальной Colin McRae Rally 2.0, которую многие фанаты раллийных симуляторов до сих пор считают эталонной. Уровень хардкорности здесь снова выкручен до предела: вам никто ничего не объясняет, тьюториала нет, в настройке авто и его характеристиках, типах шин и дорожного покрытия придется разбираться самому, через боль. Просто сесть и поехать в Dirt Rally 2.0 не выйдет даже у тех, кто провел десятки часов в первой части, – авторы переработали физику машин, поэтому привыкать к ним надо заново и, разумеется, с рулем – на геймпаде добиться той же точности в управлении попросту нереально.

Devil May Cry 5

Мало того, что Capcom прислушалась к поклонникам Devil May Cry и анонсом пятой, канонической части фактически "отменила" вызвавший споры перезапуск 2013 года, так еще и сама DMC 5 оказалась отличной. Да, у нее есть проблемы с дизайном локаций и камерой, которая порой больше мешает, чем помогает, да и саундтрек не всем покажется удачным, но глубокий геймплей все искупает. Геймплей за трех совершенно разных персонажей, с совершенно разными механиками. Это почти три игры в одной – настолько Данте, Неро и новичок Ви друг от друга отличаются.

Devil May Cry 5 – игра о ностальгии и возвращении хороших друзей, оценить ее по шкале от 0 до 10 невероятно сложно. Она удивительно неряшливая, с неудачной подачей и откровенно плохим дизайном уровней (и кое-где – дизайном шрифтов), но в то же время увлекательная, интригующая сюжетом и знакомая фанатам. Созданная для них. И если претендовать хотя бы на мнимую объективность, DMC 5 заслуживает семерки. Но поклонники серии легко могут добавить два, а то и три балла – или же вовсе отказаться от веры в оценку и просто сыграть в новую DMC.

Mortal Kombat 11

Студия NetherRealm взяла за основу MKX, добавила в нее динамики, вырезала надоевшие всем X-Ray-атаки, заменила их на сокрушительные Fatal Blow, придумала несколько десятков новых, невероятно кровавых фаталити – и снова выпустила лучший файтинг для вечеринок. И просто отличную игру, разбираться в которой поклонники серии будут еще очень долго. Тем более что разработчики все еще добавляют новых бойцов в DLC, а значит незначительно обновляют правила игры. А разбираться там есть в чем: боевка в Mortal Kombat 11 стала глубже, чем в предыдущих двух играх, и авторы даже сделали – наконец-то! – человеческий тьюриал, где для новичков по кадрам разберут

каждое движение во время поединка.

Да, Mortal Kombat 11 не идеальна. Пока есть дыры в балансе, можно придаться к слегка перегруженному меню, grindу предметов и не самой удобной системе их получения. Для кого-то даже вернувшиеся скримеры в крипте станут большим минусом. Но обо всем этом забываешь, когда берешь геймпад и врываешься в очередное сражение с желанием победить любой ценой. Причем положительные эмоции получают игроки самых разных умений и стилей игры. Именно благодаря своей открытости и дружелюбности ко всем Mortal Kombat 11 по праву можно назвать главным файтингом на следующие лет пять. Не лучшим, но точно главным. Впереди нас ждут невероятные турниры, DLC-персонажи, постоянные обновления и, конечно, часы, дни и недели самосовершенствования. Словом, все только начинается.

Resident Evil 2 Remake

В начале года в игровой индустрии безоговорочно доминировали японские компании и в особенности – Capcom. Незадолго до DMC 5 она выпустила невероятный ремейк Resident Evil 2, который сохранил достоинства оригинальной игры 1998 года, а то, что в ней было сделано плохо, – улучшил. Но не сценарий – он остался тем же безумием. Это, впрочем, не отменяет того, что обновленная RE2 – одна из лучших игр года (и останется такой до конца 2019-го) и лучший "сурвайвал хоррор" последних лет.

Resident Evil 2 – отличная и увлекательная игра сама по себе, но в плане того, как она преобразила первоисточник, ей просто нет равных.

Sekiro: Shadows Die Twice

From Software снова создала игру, в которую надо учиться играть. И снова это хардкорный экшен – правда, теперь с куда меньшим количеством RPG-элементов. И снова игрокам так сложно, что после релиза Sekiro это стало одной из главных тем обсуждения. Кто-то даже прошел игру с читками – и не ради забавы, а потому что не мог иначе.

Тяжелое, морально изматывающее путешествие через гниющий мир, населенный отчаявшимися героями – каждый со своей трагедией, но тлеющими угольками надежды в груди. Так можно описать все соулс-игры – в этом их главное, темное очарование. Так же можно описать Sekiro: Shadows Die Twice – и не важно, что ее события разворачиваются не в выдуманной вселенной, а в Японии периода Сэнгоку. Даже собственную родину Миядзаки и его студию превратили в жуткое место, источающее лавкрафтовский ужас не хуже Bloodborne.

Ждем новинок осени!

Подготовил Карл ФИШЕР.