



Это вам не игрушки!

Каждый год меняет окружающий нас мир – зарождаются новые тенденции, а старые умирают. Вполне возможно, что некоторые так и останутся в 2017-м, о других мы будем говорить и следующие несколько лет, ну, а третьи могут навсегда изменить индустрию. Накануне больших каникул представляем вашему вниманию топ главных игровых трендов-2017, вдруг вам захочется сменить праздничную суету на мрачную атмосферу Assassin's Creed или Wolfenstein.

Микротранзакции в AAA-играх, лутбоксы и борьба с ними

Начнем, пожалуй, с самого главного. Микротранзакции в больших играх появились давно – игроки еще во времена Dead Space 3 возмущались по этому поводу, но большая волна все же не поднималась. Даже лутбоксы в мультиплеере Mass Effect 3 масштабных возмущений не вызвали. На продажи игр это явление заметно тоже не влияло, так что микротранзакции в AAA незаметно стали обыденностью.

Почему же об этом громко и злобно говорили только в 2017 году? Все достаточно просто – до поры до времени дополнительные покупки в AAA-играх лишь немного облегчали игровой процесс или позволяли быстрее открыть необязательные визуальные улучшения для оружия-героев-чего угодно. Возможность, к примеру, закупиться десятком быстрых "фаталити" в Mortal Kombat X никого особо не раздражала, потому что большинству игроков это было просто не нужно. 2017-й эту практику драматически изменил.

Сначала у нас была Middle-earth: Shadow of War, в которой микротранзакциями пропитали целый акт игры, а за лутбоксами спрятали концовку. Потом – Need for Speed: Payback, которую бездушный grind и лутбоксы буквально задушили. А затем подоспела и Star Wars: Battlefront 2 – мультиплеерный шутер за 60 долларов, в который можно влить денег и купить реальные преимущества над другими игроками. В обоих случаях оправдывались разработчики просто – дескать, можно же и не тратить ничего, а немножечко погриндить, и вообще, у нас тут скиллплей!

В этом плане пример Battlefront особенно вопиющий, потому что изначально там спрятано и закрыто вообще все, а чтобы накопить на Дарта Вейдера, немножечко гриндить на старте пришлось бы 40 часов. DICE и EA пытались исправить ситуацию, объяснялись, снизили цены на героев и в итоге вообще временно отключили микротранзакции, но, как говорят, под влиянием Disney. Пикантности тут добавляет тот факт, что на лутбоксы и прокачку все ругались еще во время беты, но к релизу почти ничего в игре не изменилось.

К чему это все привело? Во-первых, игроки всерьез требуют отнять у EA лицензию

на "Звездные войны". Во-вторых, шумиха под конец года поднялась такая, что о микротранзакциях заговорили даже за пределами индустрии. Правительства некоторых стран задумались о регулировании этой сферы и приравнивании игр с лутбоксами к онлайн-казино – причем многие геймеры такое сравнение открыто одобряют и даже делятся историями о своей "зависимости" от лутбоксов.

Тренд с лутбоксами и микротранзакциями – долгоиграющий, потому что уходить это явление никуда не собирается. Но возмущения игроков привели к пересмотру схемы продажи внутриигровых предметов. Многие разработчики и издатели микротранзакции поддерживают, так как они помогают отбить затраты на разработку, которые растут с каждым годом. Да и с Battlefront 2 история еще не закончилась. А еще у EA есть FIFA с ее FIFA Ultimate Team.

Мнение игроков становится все более весомым

Началось это не в 2017 году, но явление все крепчает и будет крепчать дальше. Во многом развитие этого тренда заметно как раз на примере истории, рассказанной выше. Недовольные игроки объединяются на форумах (в основном, конечно же, на Reddit), требуют, бойкотируют, обличают. Если несколько лет назад подобные движения не сильно выходили за пределы форумов, то сегодня, в том числе и благодаря СМИ, быстро расплозываются и вызывают общественный резонанс.

Издателям и разработчикам наконец-то приходится прислушиваться к тем, кто их работу оплачивает.

Одиночные игры все менее популярны

И лучший тому пример – продажи Prey, The Evil Within 2 и Wolfenstein II: The New Colossus. Три отличные игры от Bethesda, которые не пытаются задержать вас на пару тысяч часов и стать частью вашей повседневной жизни. Они не высасывают из вас дополнительные деньги и сделаны максимально качественно. Но их не покупают. И это на фоне того, как еще даже не доделанная PUBG становится самой популярной игрой в истории Steam.

Это лишь один пример, из не менее наглядного есть Rockstar, которая долгое время планировала выпустить одиночное DLC для GTA 5, но в итоге остановилась только на развитии GTA Online. BioWare прямо сейчас разрабатывает мультиплеерный экшен Anthem. Да та же Bungie, которая после долгих лет работы над Halo ушла делать многопользовательскую Destiny, в которой сюжетный режим – лишь необязательное дополнение к основной игре.

В этом же году EA закрыла студию Visceral и отменила разрабатываемую ей игру по Star Wars, отчасти как раз по причине снизившегося интереса к одиночным играм. По крайней мере, если верить словам финансового директора EA.

Но проблема сингловых игр не только в плохих продажах – ведь многие подобные проекты расходятся вполне хорошо – все дело в соотношении прибыли и вложенных средств. На современном рынке не слишком выгодно вкладывать миллионы в игру, которая "проживет" всего около года и деньги приносить перестанет. За те же средства можно забавать игру-сервис и качать с нее прибыль несколько лет.

Сингл не отмирает (и не отомрет окончательно) только из-за того, что какой-никакой спрос есть и будет, а значит, его будут удовлетворять. Либо более скромными разработками, либо лутбоксами и простенькими DLC – это единственная возможность уравнивать силы с мультиплеерными играми. Так что если хотите поддержать сингл – покупайте хорошие игры и DLC для них.

Игры жанра Battle Royale становятся новыми MOBA

Выше про успехи PUBG мы уже рассказывали – началось все как раз с нее. Разумеется, игры в этом жанре выходили и раньше, но невероятной популярности он обязан именно PUBG. Сегодня у нее полно серьезных конкурентов: H1Z1: King of the Kill, The Culling, Last Man Standing, Fortnite Battle Royale и много-много других игр. Даже в GTA Online появился BR-режим – Motor Wars. И это все только начало, новых игр будет все больше, а в большинстве популярных мультиплеерных проектов появятся BR-режимы.

Как долго эта мода продлится, не угадаешь, но уж 2018-й весь будет в Battle Royale.

4К-гейминг становится доступнее и важнее

Тут все просто – и у Microsoft, и у Sony есть свои 4К-консоли, а Ultra HD телевизоры дешевле. На ПК-то, само собой, энтузиасты 4К-геймингом уже давно увлекаются, но по настоящему массовым явлением 4К становится только сейчас, благодаря консолям. Удивляться тут нечему – мало кто готов тратить на видеоигры безумные деньги, а ПК-аудитория на фоне мирового игрового сообщества далеко не самая большая.

В следующем году тренд должен только укрепиться, а там и до новых консолей недалеко.

Размазываются консольные поколения

В 2016 году вышла PS4 Pro, а в 2017-м до прилавков добралась консоль Xbox One X. Обе приставки – улучшенные версии оригинальных систем, позволяющие запускать игры в 4К и с более совершенной картинкой. Формально, конечно, и на старых версиях систем, и на новых выйдут одни и те же игры, но на деле играть на оригинальных консолях все сложнее, картинка в сравнении не радует совсем. В рамках одного поколения у нас теперь есть целый ряд систем, которые в техническом плане действительно сильно отошли друг от друга.

А тут еще и Nintendo со своей Switch, которая как бы уже следующее поколение.

Пяти-семилетний цикл жизни для консолей – головная боль для создателей, вынужденных работать со стремительно устаревающим железом. Вполне вероятно, что мы придем к той же системе, что и принцип обновления смартфонов – новая, чуть более мощная консоль каждые полгода-год. Случится это не сразу, но PS4 Pro и Xbox One X – первый шаг.

Nintendo выбирается из ямы

Switch продается просто отлично. К осени в Японии было продано более полутора миллиона приставок, в июле консоль даже обогнала по результатам PS4 и Xbox One. В США тоже все замечательно – темпы продаж, как говорят, сопоставимы с Wii, самой популярной консолью седьмого поколения. Чего уж там, на старте Switch даже небольшой дефицит был!

Все отлично и с играми. В этом году вышли эксклюзивные The Legend of Zelda: Breath of the Wild, ARMS, Splatoon 2, Super Mario Odyssey и Xenoblade Chronicles 2 – все получили хорошие и превосходные оценки от прессы (а сколько там эксклюзивов у Xbox One было?). При этом консоль подтянула даже мультиплатформу – L.A. Noire, Doom и Skyrim на ней уже вышли, а позже подберется и новая Wolfenstein. Это не считая тонны отличных инди-игр, доступных на системе.

Сможет ли Switch на том же уровне выступать и дальше – посмотрим, но старт отличный.

Помимо этого у Nintendo в этом году состоялся релиз SNES Mini и двух игр для смартфонов – Fire Emblem Heroes и Animal Crossing: Pocket Camp. Все востребовано, все успешно. Уж не знаем, будет ли компания перезапускать другие свои классические консоли, но вот на мобильном рынке японцы точно решили закрепиться.

Инди-игры постепенно дорастают до уровня AAA

В этом году было сразу несколько инди-игр, которые в плане технического исполнения и "масштабов" вполне сопоставимы со многими AAA-релизами, но при этом предлагали свежие идеи и свободный творческий подход. Примеров достаточно: Night in the Woods, которая вообще стала одной из лучших игр в этом году, удивительно живая Tacoma, великолепный долговязый Cuphead и Hellblade, поднявшая серьезную тему, сделав героиней девушку, страдающую от психоза. Это неформатные игры, которые по уровню исполнения на инди совершенно не тянут.

А что еще более важно – они хорошо (для своего класса) продаются, так что можем надеяться, что тренд закрепится.

Интересных каникул!

Подготовил Карл ФИШЕР.