

Искать реал в виртуале



Dreams

Амбициозный проект, который предложил новый подход к проектированию игрушек и заслуживает большего внимания. Это целая платформа для создания игр, где можно экспериментировать с редактором 3D-моделей и запускать проекты других пользователей. Эксперименты из Dreams — гиперреалистичный лес или реплика Fallout 4 — иногда появлялись на новостных сайтах, но кажется, так и не вышли за их пределы.

Известная по серии LittleBigPlanet студия Media Molecule попыталась демократизировать создание игр. По их задумке, творческие люди, которые не были уверены в своих силах, вместо профессиональной и сложной среды разработки Unity могли попробовать себя в более простом интерфейсе Dreams. Ей не удалось привлечь значительное число игроков, но получилось зафиксировать важную тенденцию: в будущем игры, придуманные самими игроками, моды и кастомные проекты будут появляться все чаще.

Hades

Создатели Bastion и Transistor из Supergiant Games за десять лет выпустили всего четыре проекта, и четвертый оказался лучшей инди-игрой 2020 года. Hades привлекает внимание визуальным стилем и персонажами древнегреческой мифологии, а затем надолго удерживает и заставляет проходить снова и снова — в любом случае захочется узнать судьбу персонажей и еще раз совершить побег из царства мертвых, но уже с новым оружием. У Supergiant Games получилась просто хорошая игра, которая попала на первые места многих топов прошлого года.

Half-Life: Alyx

Одна из главных игровых серий внезапно вернулась после тринадцатилетнего перерыва, но вместо мифического триквела вышел спин-офф в виртуальной реальности. Игры для VR, в которых многие успели разочароваться, вновь стали интересными, а шлемы виртуальной реальности распродали за два месяца до запуска игры.

Тем не менее для большей части игроков Alyx осталась недоступной, им пришлось довольствоваться летсплеями на ютьюбе.

Дизайнер уровней Дарио Казали, который работает в Valve около двадцати пяти лет, рассказывал, почему они так долго тянули с выпуском новой Half-Life: после прорывной для своего времени Half-Life 2 им нужна была идея, "которая окажет большое влияние". "Игры серии Half-Life должны решать интересные задачи", — уточнил Казали. Спустя тринадцать лет такой задачей стала популяризация и эксперименты в виртуальной реальности.

Ее удалось выполнить: Alyx остается одной из немногих причин играть в виртуальной реальности.

Animal Crossing: New Horizons

Главной игрой карантина, а значит, и всего года, стал симулятор размеренной жизни на тропическом острове в окружении белок, коал и енотов. В Animal Crossing нет ни конкретной цели (ведь обустроить остров можно как угодно), ни давления на игрока, который не обязан здесь становиться лучше и проходить испытания.

Выход такой спокойной игры совпал с началом первого карантина, и возможно именно поэтому многие молодые люди решили убежать в Animal Crossing от тревог реального мира. Запрос на побег оказался таким большим, что ради игры люди стали покупать консоли Nintendo Switch, на которой она вышла.

Randonautica

Главной мобильной игрой года оказалась интернет-карта, которая выдает случайные координаты неподалеку. К ним нужно отправиться, чтобы совершить прогулку, увидеть что-то новое и просто получить необычный опыт.

Создатель приложения Джошуа Ленгфельдер вдохновлялся концепцией дрейфа. Ее автор, французский философ Ги Дебор в 1956 году предложил совершать случайные прогулки, которые вряд ли бы случились в повседневной жизни, чтобы иначе посмотреть на город и окружающее пространство.

Случайные путешествия в Randonautica действительно приводили к удивительным совпадениям и жутким историям. Девушка нашла граффити с самой собой, парень — могильные камни родственников, других игроков преследовал белый фургон. Они делились этими историями в тиктоке и на ютьюбе, и Randonautica быстро стала способом найти приключения на свою голову.

Внимание! Приложение иногда выдает координаты, находящиеся на запрещенных к посещению и просто опасных территориях. Некоторые игроки не советуют рандонавтить в одиночку, а мы не советуем делать это ночью.

Fall Guys: Ultimate Knockout

Самую необычную игру в этом году предложила британская студия Mediatonic, за которой числится симулятор свиданий с голубем Natoful Boyfriend и множество менее примечательных проектов.

Студия обыграла антураж шоу с полосою препятствий вроде "Русского ниндзя" и предложила игрокам самим преодолеть

испытания. Таким образом создатели пересмотрели подход к соревновательным играм, показав, что таковыми могут быть не только шутеры, а также освежила жанр королевской битвы.

Игрокам понравилось сочетание простого геймплея и высокой сложности, и Fall Guys на время закрепились в топе Twitch.

Microsoft Flight Simulator

Настоящие новые технологии в видеоиграх появились в симуляторе управления самолетами. Чтобы перенести в игру всю планету, потребовались данные о ландшафте с карт Bing Maps, чтобы передать погоду — информация о метеорологических условиях, а чтобы добавить еще немного реализма — данные о летающих прямо сейчас самолетах.

Без курьезных ошибок не обошлось, но серьезный подход уже позволил игрокам увидеть виртуальные копии ураганов, которые бушуют на планете, пока они сидят за компьютером.

"Это все еще считается игрой? Я бы назвал ее чем-то новым, что возможно только сейчас, благодаря быстрому интернету, большим данным и дешевым, но невероятно мощным компьютерам", — написал о Microsoft Flight Simulator футуролог и исследователь виртуальной реальности Марк Пеше. Он считает продукт чем-то средним между игрой и программой. В будущем, предполагает Пеше, люди могут использовать такие детализированные игры, чтобы управлять техникой, например, спутниками.

Cloud Gardens

Медитативный проект, который его создатель Томас ван ден Берг называет промежуточным звеном "между игрой и интерактивной игрушкой".

Все, что есть в Cloud Gardens, это последовательность диорам с видами города, который давно брошен людьми или пережил конец света. Если в какой-то другой игре этот город нужно было бы вернуть к жизни, то Cloud Gardens предлагает вырастить на его останках сады и отдать руины природе. Из-за этого экологичного высказывания диорамы ван ден Берга хочется назвать даже не игрушками, а скорее инсталляциями.

Among Us

Простейшая вариация на тему "Мафии" в космосе стала самым вирусным проектом года. За популярность Among Us, вышедшую еще два года назад, следует благодарить твич и ютьюб: игра получила вторую жизнь из-за причудливой цепочки

Прошлый год выдался скупым на игровые новинки из-за пандемии. Тем не менее мы выбрали самые интересные игры, которые внезапно привлекли внимание сотен тысяч геймеров, изменили индустрию и просто оказались необычными проектами.

стримеров из разных стран, которые друг за другом начали играть в нее, привлекая все больше людей. Таким образом в новую "Мафию" успели зайти даже те, кто обычно играми не интересуется.

Возможно популярность Among Us тоже связана с карантином. Уставшие от многомесячной изоляции люди получили новый повод созвониться в дискорде и поболтать с друзьями. Сама игра подталкивала их к тому, чтобы разыгрывать разные социальные сценарии: чтобы хорошо сыграть в Among Us, нужно много врать, убеждать и привлекать к себе сторонников. Из-за длинного карантина некоторые игроки уже забыли, как это делать.

The Last of Us Part II

Сиквел, появившийся спустя семь лет, последний эксклюзив PS4 и одна из красивейших игр ушедшего поколения консолей. Перед релизом продолжения этой постапокалиптической саги консервативные игроки обсуждали девушек из трейлера и осуждали тренд на разнообразие. Но студия Naughty Dog обманула их ожидания: после релиза гнев фанатов обрушился на сюжет игры и героев, допустивших смерть их любимых персонажей.

За волной негодования потерялась тема круговорота насилия, о которой и собиралась поговорить Naughty Dog. Кому-то жесткая подача показалась избыточной. "Персонажи игры будто пытаются отнять у вас контроль", — резюмировал Давид Эрлих из IndieWire, рассуждая о жестоких сценах с убийствами людей.

Cyberpunk 2077

Футуристическую игру ждали восемь лет, но она оказалась главным разочарованием года. Несколько переносов релизов и сильная маркетинговая кампания перегрели ожидания. Разработчики обещали многое: живой город, который реагирует на поступки игрока, неигровых персонажей, живущих своей жизнью, сюжет, который меняет направление из-за принятых решений.

Эту игру ждали так сильно, что некоторые взяли отпуск, чтобы запустить ее в первый же день. Но почти сразу же выяснилось, что многие обещания не выполнены, в игре множество порой комичных багов, а на приставках она работает так плохо, что вскоре Cyberpunk 2077 удалили из магазина PS Store.

В итоге в социальных сетях обсуждали не саму игру, а ее технические недостатки. Но даже при всех минусах Cyberpunk 2077 оказалась успешной и продана большим тиражом.

Haven

В видеоиграх не так часто говорят о любви и сложившихся отношениях. Красочный инопланетный мир Haven и однообразный геймплей уходят на второй план, ведь в центре сюжета оказалась пара очаровательных любовников, которые сбежали от проблем на край Вселенной. Там они занимаются всякой ерундой и тем, что делают обычные пары с планеты Земля: готовят еду, шутят друг над другом, флиртуют.

Несмотря на то, что многое в игре не получилось, Haven удалось показать нам самую милую видеоигровую пару в этом году.

Подготовил Карл ФИШЕР.