

## Monster Hunter Rise

Новая шестая часть второй по популярности после Resident Evil франшизы студии Capcom. В сущности, что-то вроде смеси "Зельды" и "Покемонов". От первой – бесшовный, открытый мир безумной красоты (впервые представленный только в предыдущей части "Охотника" с подзаголовком World) и система прокачки, от второй – собственно, геймплей, цель которого заключается в охоте на монстров (совсем не дружелюбных) и популярный кооперативный режим.

Отличия от вышедшей в 2018 году World – а она и сейчас остается самой продаваемой игрой Capcom – косметические: игроки теперь могут подбирать себе зверят-компаньонов, на которых можно ездить без потери стамина и которые умеют лечить персонажа, появился режим выживания. Но главное – игра на целый год останется эксклюзивом платформы Switch, наверное, наиболее подходящей для нее.

## Balan Wonderworld

Balan – первый за очень долгое время сольный проект крупного японского игрового деятеля Юдзи Наки – создателя культового синего ежа Соника (арт-директор последнего, Наото Осима, тоже работал над Balan).

Новая игра – красочный платформер, основанный на музыке и переодеваниях: для главного героя существует восемь десятков костюмов, разбросанных по дюжине огромных уровней-историй. Все это, безусловно, слишком концептуально и слишком красочно для того, чтобы всерьез увлечь сколько-нибудь взрослого человека, но измученные дистанционным обучением дети гарантированно будут счастливы.

## It Takes Two

Редкий случай, когда относительно крупнокалиберная игра создается специально для кооперативного прохождения. В прошлый раз Hazelight Studios сделала блокбастер о победе двух заключенных A Way Out, теперь на очереди романтически-приключенческая комедия. Главные герои – молодая пара на грани расставания, которую затащило в сказочный мир, где молодые люди оказались заперты в кукольных телах.

В этом измерении им покровительствует говорящая Книга любви, которая не отпустит парочку до тех пор, пока они не помирились. Семейной терапией послужит преодоление многочисленных ловушек на уровнях и решение головоломок.

## Outriders

Шутер от третьего лица с элементами RPG – находившийся в производстве шесть лет долгострой польской студии People Can Fly, соавторов Fortnite. В отличие от последней, совсем не батл-рояль: Outriders с ее вдохновленным "Апокалипсисом сегодня" сюжетом о колонизации планеты Энох, в результате которой колонизаторы получают сверхспособности и все ближе и ближе к сердцу тьмы, несмотря на мультяшный сеттинг, – штука мрачная и серьезная. Да, тут есть знакомая разбивка на четыре класса, кастомизация и акцент на кооперативный режим, но разработчики больше говорят о как минимум 40-часовой кампании, которая не заканчивается даже после окончания основной сюжетной линии: Энох, как и Тамриэль, можно исследовать довольно долго.

## Nier Replicant ver. 1.22474487139

Игра с непроизносимым названием – всего лишь обновленное переиздание оригинальной Nier Replicant, гуманистической экшн-антиутопии про роботов, выпущенной в 2010 году только для японского рынка. Во всем остальном мире больше известен сиквел Nier: Automata, который издали уже глобально. А вот первая часть с ее странноватым геймплеем с обилием головоломок, умопомрачительным саундтреком, мрачной, но воодушевляющей атмосферой (смотрите Shadow of the Colossus) все это время оставалась неизвестным шедевром, и ремейк с улучшенной графикой должен исправить эту ситуацию.

## Evil Genius 2

Долой серьезность, да здравствует сатира! И главное – вместо опостылевших хороших парней в Evil Genius 2: World Domination нужно играть за плохиша (не так много игр с подобным сеттингом). То есть строить придется не базу, а логово, помогать будут не "кибальчиши", а прислужники, противником же выступит закон (хотя понятие "закон" бывает очень условным).

# НОВЫЕ РОБИН ГУДЫ



**Исторически все главные игры года анонсируются весной, а выходят осенью. В 2021-м в этом смысле все по-прежнему: нас ожидает несколько крупных премьер.**

В общем, стремитесь к локальному господству на одном удаленном острове, развивайте империю зла, чтобы реализовать наиболее опасные для общества планы с вводом в строй новых антигероев. Evil Genius 2: World Domination сравнивают с Dungeon Keeper и даже Theme Hospital – если вы играли в них, то сориентироваться в Evil Genius 2 будет несложно. Теперь вы примерно знаете, что вас ожидает. Может быть по-настоящему забавно.

## New Pokémon Snap

Курьез: вышедшая почти четверть века назад оригинальная Pokémon Snap была знаковой лишь потому, что стала первой игрой из серии Pokémon, выпущенной не на портативном Gameboy, а на стационарной консоли – Nintendo 64. Нечаянно она породила целый жанр необязательных спин-оффов больших игр – в сущности, это был симулятор фотографа, который катается по острову покемонов на летающей вагонетке и снимает их в естественной среде обитания для научной работы профессора Оука. На этом все. Никакой беготни, суеты, стрельбы и смертей – в игре даже нельзя было проиграть.

Тогда это казалось странным курьезом (хотя в итоге продукт проданся миллионным тиражом), но сейчас игра выглядит прообразом всех популярных ныне механик: в каком-то смысле New Pokémon Snap – это и симулятор ходьбы, и симулятор Инстаграма (на фотографии покемонов даже можно клеить стикеры!), и высказывание на тему экологии (покемонов здесь нельзя ловить, только наблюдать за ними, в крайнем случае – кинуть яблочко для лучшего кадра). А то, что в игре нельзя умереть или проиграть, так даже главный мыслитель от мира видеоигр Хидео Кодзима как-то говорил, что не понимает, почему игра должна наказывать игрока. Кто бы мог подумать.

## Returnal

Один из первых больших эксклюзивов для новой PlayStation – космический сурвайвл-хоррор в стиле "Дня сурка" (или скорее "Грани будущего"), задействующий многие из механик этого поколения приставок. Астронавт Селин получает сигнал бедствия с неизученной планеты Атропос – мы бы на месте героини начали переживать уже на этом моменте, – но приземляется жестко, а при попытке выбраться из корабля немедленно погибает от лап какого-то чудика. И все начинается снова и снова, пока Селин не разберется в этом постоянно меняющемся мире (после каждого возрождения Селин сама планета, монстры и геймплей в рогайт-стиле немного меняются) и со своими, как водится, персональными

травмами: "Либо я вырвусь из этого круга, либо этот круг разорвет меня".

## Resident Evil Village

Восьмая часть франшизы Capcom про ходячих мертвецов. "Обитель зла" почти всегда была шутером от третьего лица и ее действие происходило в Штатах, пусть и выдуманных японскими дизайнерами. В Village нет ни того, ни того – это шутер от первого лица, действие которого происходит в некоей европейской деревне с замком, куда Итан Винтерс попадает в результате похищения Крисом Ретфилдом. С одной стороны, нарушение канона, с другой – наоборот, в каком-то смысле возвращение к корням: известно же, что всякая нечисть в этих самых древних европейских деревушках и зародилась.

## Hood: Outlaws & Legends

Эдакий мрачный Робин Гуд (в веселого не так интересно играть). "Мы есть беззаконники, но некоторым предстоит стать легендами", – так представляются главные герои этой "мультиплеерной PvPE-игры". Этими "мы" станете либо вы, либо ваши противники, но для обретения статуса легенды и сбора лута лучше объединяться в команду.

Затем разработчики предлагают посягнуть на сокровища гнетущего правительства в темном и жестоком мире средневековья: две команды игроков будут состязаться между собой, пытаясь повернуть ограбление и обойти смертоносных стражей. Можно применять уникальные навыки и мистические способности персонажей, скрытно пробираясь к завнетным сокровищам. Ну или прорываться напролом.

Hood: Outlaws & Legends сравнивают с "Hitman, который повстречал For Honor" – уж не ясно, хорошо это или плохо.

## Mass Effect Legendary Edition

Долгожданный 4К-ремейтер сай-фай-трилогии о приключениях капитана Шепарда – одной из лучших игр десятилетней давности. Три игры со всеми концовками и более чем 40 дополнениями адаптированы к новым поколениям консолей и компьютеров – чуть ли не лучшая мыльная опера в истории видеоигр еще никогда не выглядела так хорошо.

## Deathloop

Deathloop – одна из первых игр, предназначенных исключительно для PlayStation

5, на PS4 поиграть не получится. Смысл в следующем: главный герой, наемник по имени Кольт, застревает во временной петле, в течение которой ему нужно устранить восемь живых целей. Если выйти из временного лимита, весь прогресс обнуляется и игра начинается заново. Если погибнуть в процессе выполнения задания, произойдет то же самое. Если в игровую сессию включится другой живой игрок и помешает выполнить задачу – ну уже поняли... И да, Кольт в действии максимально и намеренно напоминает Джона Уика, так что начинать прогресс заново даже интереснее.

## Biomutant

Biomutant – очень амбициозная и не очень предсказуемая игра. В ней нужно создавать боевую зверушку и отправляться на поиски приключений в огромном открытом мире, населенном другими зверушками. Главный герой умеет поглощать их ДНК и по ходу действия мутировать в новые формы. Кроме того, игра разрешает приделывать герою механические части тела, а также обзавестись персональным шагающим роботом, – все это выглядит как максимально безумная версия Grand Theft Auto. Разработчики обещают также, что от действий игрока будут зависеть повороты сюжета и даже итоговая судьба игрового мира, – не очень понятно, правда, как все это будет реализовано на практике.

## Kena: Bridge of Spirits

Игру называют претендентом на звание самого большого сюрприза года. Это должна быть атмосферная адвенчура с прекрасным саундтреком и визуальным стилем. К тому же вдохновение для нее разработчики черпали в The Legend of Zelda. Локации выдуманного мира имеют свои реальные прототипы – их подсмотрели в Японии и на Бали, а анимацией занимается студия из Вьетнама с весьма протажной историей и портфолио.

Кена – юная девушка, владеющая магией, должна стать духовным проводником, способным вернуть жизнь в преданный забвению мир. Кена, вооруженная волшебным посохом и в компании мелких забавных тварей (их зовут Гнилушками), занимается поиском душ, которые по тем или иным причинам не могут завершить свой путь, – чтобы помочь им.

Звучит все романтично, захватывающе и мимимишно, хотя и насилие в Kena: Bridge of Spirits присутствует – куда уж добру без зла на другой чаше весов. Превратятся ли восторженные ожидания в восторженные ощущения, станет понятно после выхода игры.

Подготовил Карл ФИШЕР.