

До релиза мрачной стратегии Frostpunk 2 остается не так много времени, однако сами разработчики из 11 bit по-прежнему не очень активно делятся информацией о игре. И вот, наконец, один из руководителей игры и дизайн-директор Якуб Стокальский поделился информацией о ключевых особенностях сиквела и о том, чем Frostpunk 2 отличается от первой части.

Описывая Frostpunk 2, Стокальский назвал игру смесью стимпанка и дизельпанка, что напрямую нашло отражение в стилистике и сюжете игры. Как главное изменение в сиквеле, игровой директор назвал возросший размах событий, городов и моральных дилемм в Frostpunk 2. Одним из важных нововведений Frostpunk 2 станет система городского совета, в который входят представители различных фракций и группировок, и все они пытаются достигнуть своих целей, постоянно оказывая давление на игрока, заставляя его прислушиваться к ним и идти против желаний других членов совета.

В Frostpunk 2 разработчики сместили акцент не на выживание, а на моральную составляющую принимаемых решений. Перед игроком встанут реалистичные дилеммы, с которыми он может столкнуться в реальности.

Frostpunk 2 будет поддерживать интеграцию с Twitch, что позволит зрителям стримов влиять на события, происходящие в игре. Разработчики пока не рассказывают, как это будет реализовано, но называют эту функцию «социологическим экспериментом».

Релиз Frostpunk 2 состоится 25 июля. Поначалу игра появится только на ПК, а позднее выйдет и на консолях и будет доступна в каталоге Game Pass с первого дня.