

Амбициозная игра Clair Obscur: Expedition 33 создается ветеранами индустрии на последней версии Unreal Engine 5

На прошедшей презентации Xbox Games Showcase 2024 была анонсирована новая пошаговая ролевая игра Clair Obscur: Expedition 33. Проект привлек внимание огромного количества игроков своей уникальной фэнтезийной атмосферой, жестокой историей и очаровательным визуальным стилем. Игра создается молодой студией Sandfall Interactive, состоящей из ветеранов игровой индустрии. Опытные разработчики объединились, чтобы освоить передовой движок Unreal Engine 5 и выпустить собственную игру мечты.

С помощью современного графического движка авторы Clair Obscur: Expedition 33 стремятся объединить уникальный мир фэнтези и культуру искусства, строящуюся вокруг мрачных обычаев и жестоких правил. Многие в игре будут вдохновлены Францией, её сложной историей и фольклором. Это проявится как в общем художественном оформлении, так и в повествовании сюжета.

Пошаговая RPG будет также включать действия в реальном времени. Игрокам придется самостоятельно уклоняться, защищаться и контратаковать удары противников. Таким образом разработчики надеются сделать геймплей более разнообразным.

Самым примечательным в Clair Obscur: Expedition 33 является команда разработчиков. Студия Sandfall Interactive состоит из опытных специалистов, которые успели поработать над играми самых разных жанров. Техническим директором и ведущим программистом игры выступает Том Гильермин, который ранее участвовал в создании Tom Clancy's The Division 2 и долгое время работал над Beyond Good & Evil 2. Креативным директором является Уильям Брош, отвечавший за The Division 2 и Ghost Recon Breakpoint. Также в команде значатся разработчики из Ubisoft, покинувшие компанию из-за творческих разногласий.