

Ретро-специалисты из Nightdive Studios объявили о том, что работает над ремастером игры 2002 года в жанре survival horror The Thing. В The Thing: Remastered будут улучшены модели персонажей, текстуры и анимация, которые Nightdive создала вручную.

По словам студии, в игре также будет использован «продвинутый 3D-рендеринг для обновления освещения и атмосферных эффектов». К особенностям игры можно отнести сглаживание, пиксельное освещение, разрешение 4K и частоту до 144 кадров в секунду.

Ремастер выйдет на PS5, Xbox Series X/S, Switch, PS4, Xbox и PC (через Steam) в течение этого года.

Видеоигра The Thing, вышедшая 22 года назад на PS2, Xbox и PC, является продолжением фильма Джона Карпентера 1982 года и происходит вскоре после его событий.

Игроки управляют капитаном Блейком, капитаном спецназа армии США, который был отправлен в Антарктику, чтобы выяснить, что случилось с исследовательской группой из фильма.

Там Блейк находит множество выживших, которые объединяются с ним для борьбы с инопланетным существом, изменившим форму и проникшим на аванпост.

Как и в фильме, «Нечто» может копировать внешность убитых им людей, поэтому игроку предстоит решить, кому из членов команды можно доверять, а кто на самом деле является замаскированным «Нечто».

Поскольку Блейк — новичок среди выживших, он тоже находится под подозрением, поэтому в игре реализована система страха/доверия. Если товарищи Блейка потеряют к нему доверие (например, если он слишком долго направляет на них оружие или забирает их оружие или патроны), они могут поверить, что он и есть Нечто, и начать нападать на него.

Ранее на этой неделе Nightdive также подтвердила, что работает над ремастером комедийного хоррор FPS Killing Time.

Игра была выпущена на 3DO в 1995 году, а в 1996 году вышла на ПК.