

Разработчики Gears of War: E-Day обещают вернуть атмосферу ужаса, знакомую по первым частям серии

Сирси, один из разработчиков игры, подчеркнул, что E-Day сохранит дух и научно-фантастический сеттинг Gears of War, но сосредоточится на коротком промежутке времени, рассказывая историю, развивающуюся в течение нескольких дней.

Решение сделать упор на хорроре было принято с целью воссоздать атмосферу страха, которую многие игроки помнят по оригинальным частям.

"Мы вспомнили, что чувствовали люди, играя в Gears of War или любую из других игр серии, включая Gears 4," — сказал Сирси. "И когда люди говорят о своих впечатлениях, они часто вспоминают именно эти мрачные, пугающие моменты."

С помощью движка Unreal Engine 5 разработчики смогли реализовать саранчу с такой точностью, что она выглядит как настоящие монстры из глубин земли.

"То, что было страшно в 2006 году, сильно отличается от того, что страшно сейчас," — сказала Фосетт, другой разработчик игры. "Мы усиливаем те страхи, которые помнят фанаты, и добавляем к ним новые."

Gears of War: E-Day не является продолжением Gears of War 4 и 5, но, как заявила The Coalition, это не означает, что студия навсегда отказывается от этой сюжетной линии.

«Для нас, для нашей студии, это история о том, как мы нашли путь к E-Day», — объяснил Сирси. "Это было своего рода размышление, и отчасти просто энергия, которая накапливалась в связи с тем, что это была история, которую мы хотели рассказать в это время. Так что мы не выбирали между этими вещами, это был просто снежный ком из того, что было на столе, и именно это мы хотели сделать прямо сейчас".

Фосетт поддержал его, сказав, что когда возникла идея Gears of War: E-Day, это было яркое ощущение:

"Мы обожаем этих персонажей," — добавил он. "И нам нравится, что франшиза Gears of War позволяет нам рассказывать истории в разных временных отрезках. Gears 4 и 5 — это истории из будущего, Tactics — это история из прошлого, а E-Day — это история о самом мрачном дне человечества."

В настоящий момент дата релиза Gears of War: E-Day неизвестна.