Студия Critical Hit Games опубликовала дневник разработчиков, в котором продемонстрировала новые концепт-арты и поделилась подробностями своей предстоящей игры Nobody Wants to Die.

Смотря на то, как у персонажа свисают ноги с карниза возвышающегося небоскреба, вы видите, как неоновые вывески и рекламные щиты мерцают и освещают в темный город. Нью-Йорк – одно из сердец современного мира. В студии хотели, чтобы Nobody Wants to Die рассказала что-то о современной культуре западного мира, сделав Нью-Йорк главным местом действия происходящей истории. Нью-Йорк будущего в представлении разработчиков является огромным футуристическим мегаполисом, который будет расширяться и расти во всех направлениях.

Квартира детектива невелика, но это место для размышлений. Вы понимаете, что оставили окно приоткрытым, когда слышите слабый шум транспорта снаружи. Город, который никогда не спит, чертовски уверен, что вы тоже не уснете, поскольку квартира светится под резкими неоновыми вывесками города.

На протяжении всей игры вам предстоит выходить за пределы квартиры Джеймса, где вы будете собирать доказательства и анализировать улики, чтобы узнать правду. Джеймс, 120-летний уставший полицейский, и Сара, которой ближе к 30-ти годам и которая недавно поступила на службу в полицию, являются двумя главными героями в этой игре.

Два главных героя противопоставляют друг другу разные мотивы и цели. Играя за Джеймса, вы узнаете своего партнера по расследованию Сару как особенно многогранного персонажа с собственными секретами и мотивами, которые раскроются по мере продвижения вашего расследования.

Релиз игры Nobody Wants to Die состоится 17 июля на PC, PS5 и Xbox Series X/S.

Все права защищены