

Игровой процесс Interstellar Marines

Автор: Administrator

11.04.2011 13:56 - Обновлено 16.06.2011 20:19



Игра разбита на главы, каждая из которых отсылает к определенному жанру. Эпизод с акулами – это, несомненно, survival horror.

Если легкие ранения медик вылечит прямо по ходу боя, то серьезные травмы потребуют... более серьезного отношения. Поймав опального начальника, наш герой получает награду – возможность полететь на вышеупомянутом корабле к одной из далеких планет, где, как считают специалисты, есть разумная жизнь.

Однако по дороге в научном отсеке звездолета происходит авария, и корабль заполняют мутировавшие лаборанты вкупе с сухопутными акулами. С трудом отбившись от последних достижений генетики, недоеденные спецназовцы все-таки прибывают на место назначения. Что будет дальше – Zero Point пока умалчивает...

Игровой процесс сделан под стать сюжету – это своеобразная смесь из самых разных идей. Например, в Interstellar Marines будет встроена полноценная ролевая система – перед отлетом на Марс, тебе, как в заправской RPG, позволят настроить внешность своего персонажа и задать стартовые параметры.

Начинать придется необстрелянным новичком, но по мере накопления опыта герой будет получать новые способности. Повоевал немного – научился пользоваться оптическим прицелом, прошел еще одну миссию – вдруг обнаружил, что под стволом у винтовки прикреплен фонарик (это не шутка, освещать себе путь позволено только бойцам не ниже восьмого уровня).

Ролевая система позволит вырастить узкого специалиста. Тебе решать: качок с многоствольным пулеметом, ловкий киллер со снайперской винтовкой или одаренный хакер (видимо, с боевой мышью наперевес).

Снаряжение, кстати, можно будет подобрать исходя из выбранного стиля игры – зарабатывая новые звания, ты будешь получать все более широкий доступ к арсеналу космических десантников. Но поскольку грузоподъемность бойцов ограничена, придется решать, чем лучше дополнить стандартную винтовку – подствольным гранатометом, оптическим прицелом или штык-ножом.