Автор: Administrator
27.01.2015 17:41 -

Разработчики данной игры намеренно отказались вводить в нее низкую степень сложности для казуальных геймеров.

Чем помешал легкий уровень?

Как отметили разработчики из Monolith Productions, если бы в Middle-earth: Shadow of Mordor был включен уровень начальной сложности, это бы могло разрушить игровой опыт в целом, а также повлиять на впечатление пользователей от Nemesis System.

Добавить легкий уровень – это вовсе несложно. Причина его отсутствия в другом – это могло бы попросту навредить опыту нашего собственного проекта. Без возможности сделать остановку и создать четкий алгоритм ваших действий, не имея возможности увидеть, как действия могут повлиять на мир, созданный нами посредством системы Nemesis – получилась бы совершенно другая, невыдающаяся игра.

Еще при проведении тестирования, команда разработчиков заметила, что амбициозная система на самом простом уровне не может получить свое раскрытие в полной мере. Как известно, в планы авторов входит введение в эту увлекательную игру еще одного сверхсложного режима, от которого игроки будут в восторге.

Работа над развитием

В настоящее время индустриальное развитие делает только самые первые шаги по созданию живых и окончательно проработанных миров, в предоставлении казуальным игрокам настоящего права выбора, а не его подобия.

В этом плане нам остается в некоторой степени равняться на Кена Левина, и стараться продвигаться дальше в таком направлении. Наши цели имеют одно начало - развивать в играх естественность, увеличивая границы привычного, создавать такие вещи, на которые до нас даже никто не мог замахнуться.

Данную систему можно по праву назвать одной из наиболее смелых и замечательно реализованных непредсказуемых идей в играх, выпущенных в 2014 году. А вот на то, как поддержат другие разработчики подобные идеи, мы еще будем смотреть. Тогда и станет понятно, что из всего этого выйдет.