

Джош Сойер считает, что лучший способ протестировать оружие перед запуском игры — это "поиграть" с ним. Режиссер Fallout: New Vegas и ветеран ролевых игр Джош Сойер немного рассказал о том, как он балансирует способности и оружие в играх перед их запуском, и оказалось, что во многом это основано на чистых ощущениях.

В новом видео на YouTube Сойер отвечает на вопрос, поступивший в его блог на Tumblr, где его спрашивают, как он подходит к балансировке способностей и оружия до получения отзывов и данных от игроков. Он смеется и признается: "В основном это основано на ощущениях." Я не верю в то, что нужно тратить огромное количество времени на то, чтобы до того, как люди начнут играть в игру, провести его в некой "стране симуляторов", потому что это не имеет никакого значения. Говоря об этом подробнее, Сойер рассказывает, что во время разработки New Vegas он создал электронную таблицу, в которой перечислил все виды оружия по типу патронов и базовому урону, а затем использовал ее для "относительного сравнения с пороговыми значениями урона". По его собственному признанию, это была довольно простая таблица, и в итоге она использовалась всего пару месяцев. На самом деле, последний раз он открывал ее в марте 2010 года, за семь месяцев до выхода RPG.