

Несколько дней назад команда разработчиков Overwatch 2 провели специальную сессию вопросов и ответов (АМА) на сабреддите игры на Reddit, в котором отвечали на различные вопросы игроков.

В опросе участвовал главный дизайнер геймплея Алек Доусон, главный дизайнер баланса Джош Но и главный продюсер Кенни Хадсон. Выписали несколько примечательных моментов, с которыми вы можете ознакомиться ниже.

О реворке Кэссиди (запланирован на 11 сезон):

Разработчики сообщили, что механика «Магнитной гранаты» станет больше напоминать старую «Светошумовую гранату» — она больше не будет наводиться на цель, а ее дальность уменьшится. При этом граната по-прежнему будет замедлять противника и не давать ему использовать способности для передвижения. Больше информации о реворке героя сообщат уже скоро.

Как продвигается работа над реворком Жнеца?

Разработчики поделились планами на Ангела и Ткача Жизни

Ткач Жизни: разработчики обсуждают неудобство переключения между лечением и уроном, хотели бы дать больше гибкости в этом плане. Экспериментировали с «Платформой-лепестком», хотели бы сделать так, чтобы у союзников Ткача Жизни было больше мотивации на нее забираться (например, если бы платформа давала какое-то усиление).

Ангел: разработчики думают, как можно было бы улучшить её подвижность и повысить эффективность Ангела в условиях баффнутой пассивной способности дд. При этом по статистике, Ангел по-прежнему является одним из самых популярных героев «Поддержки» в игре (3-4 место, а на консолях выше), если говорить о рейтинге до «Элиты» и Топ-500. Но разработчики не исключают шанс, что Ангел еще получит изменения.

Стоит ли ждать усиления Хандзо?

Разработчики слышали отзывы игроков и обсуждают, как можно усилить Симметру

По их словам, им бы хотелось увеличить эффективность Симметры как героя, играющего на передовой.

Механики из режима «Зазеркалья» еще могут вернуться в игру — в рамках реворка существующих героев или как способности новых персонажей

Главный дизайнер героев Алек Доусон подтвердил, что его команда изучает, можно ли перенести какие-то механики режима в основную игру.

Особенно разработчикам нравится суперспособность Бастиона (Бастион призывал на поле боя трех роботов-Ланцетов) и пассивное умение Райнхардта (урон молотом повышал скорость его атаки).

Но, по словам Доусона, ничего не подтверждено — это только внутренние эксперименты.