

Недавнее обновление для Starfield показало, насколько сломана игра на самом деле: пустые планеты, голые спутники и баги

Студия Bethesda Softworks недавно выпустила масштабное обновление для Starfield. Патч весом почти 30 ГБ, по заявлению разработчиков, принес в космическую RPG множество исправлений и улучшений. Игра наконец-то заработала в 60 FPS на консолях, была улучшена оптимизация на слабых ПК и добавлены дополнительные функции для удобного исследования планет. С выходом этого апдейта игра действительно стала удобнее, что подтверждается многочисленными отзывами игроков. Однако критические проблемы Starfield все еще мешают нормальному прохождению.

Как оказалось, майское обновление только подчеркнуло, насколько сломанной остается Starfield. Редактор GameSpot впервые вернулся в проект после релиза и был удивлен, что за 8 месяцев разработчики так и не удосужились исправить критические баги. Во время своего повторного прохождения журналисту встретились ровно такие же ошибки, которые были в игре на релизе. В целом он не заметил особых улучшений в стабильной работе игры. Starfield все еще сложно пройти до конца из-за слишком частых поломок в квестах и поведении персонажей.

Последнее обновление для Starfield добавило в игру новые трехмерные карты поверхности планет. Они действительно упрощают процесс исследования и помогают игрокам лучше ориентироваться. Однако эти карты наглядно показывают, что большинство планет в игре просто пустые и на них нечем заняться. Также журналист отметил весьма странное нововведение, которое позволяет настраивать различные параметры сложности. Игроки могут самостоятельно увеличить грузоподъемность своего персонажа, сделать доступным грузовой отсек корабля из любого места и многое другое. Эти настройки позволяют адаптировать процесс под собственные предпочтения и при этом они будут влиять на получаемый игроком опыт. Журналист посчитал странным решением, что Bethesda разрешила менять урон в игре каким угодно образом и это не повлияет на опыт. Можно в любой момент повысить до максимума весь исходящий урон, а также снизить урон от врагов. Это сделает любое сражение чрезвычайно легким, и за это не предусмотрено штрафов опыта. Однако если пользователь решит повысить грузоподъемность персонажа, придется смириться с потерей нескольких процентов опыта.

Квесты и персонажи по-прежнему остаются главной проблемой игры. По неизвестной причине спутники главного героя могут стать почти голыми и начать размахивать невидимыми пушками. Во время диалогов некоторые важные NPC отказываются говорить дальше или не совершают важные для продвижения действия. А простая перезагрузка может вызвать странный визуальный сбой цветовой гаммы, который можно увидеть на скриншоте выше.