

Разработчик Dreams сожалеет об отсутствии версий для ПК;
следующий проект — "скорее игра, чем инструмент для
творчества"

Бывший директор Media Molecule рассказал, что следующий проект студии — «скорее игра, чем инструмент для творчества». Он также поделился сожалениями по поводу Dreams, в том числе о том, что не смог следить за разработкой версии для ПК.

Выступая во время интервью на YouTube-канале MinnMax, директора Dreams Марка Хили спросили, вернется ли он, если представится такая возможность, и сосредоточится на версии для ПК и сделает ее основной платформой. В ответ он сказал, что игра определенно больше подходит для ПК, и очень жаль, что Media Molecule не получила возможности доработать ее.

Хотя Хили, несомненно, сожалеет об отсутствии версии Dreams для ПК, это не самое большое его сожаление в отношении игры. Он поделился, что больше всего сожалеет о невозможности интегрировать многопользовательский онлайн-режим с самого начала. Он считает, что наличие этой функции, доступной игрокам, имело бы большое значение. По его словам, всегда планировалось добавить в игру онлайн-интеграцию, и студия работала над этим, но этого не произошло.

Хили привел в пример Roblox и Fortnite и рассказал, насколько неотъемлемы их онлайн-компоненты. По его мнению, по сути, Dreams этого действительно не хватало. Он сказал, что это была одна из тех ситуаций, когда Media Molecule работала над внедрением многопользовательской онлайн-игры, но у нее просто не было достаточно ресурсов. Он упомянул, что у команды разработчиков были «основы» работы этой функции, но они не смогли в конечном итоге свести все концы с концами и фактически превратить ее во что-то, что можно было бы выпустить.

Во время интервью Хили также упомянул, что Media Molecule в настоящее время работает над игрой на основе новой ИС. Далее он заявил, что, насколько он понимает, это скорее игра, чем инструмент для творчества. Он не стал вдаваться в подробности проекта, однако сказал, что Sony Interactive Entertainment по-прежнему очень доверяет студии.