

Геймеры часто жалуются на микротранзакции в играх, чего нельзя сказать об издателях. Однако один из создателей Helldivers 2 считает, что сервисные игры — хорошее явление в индустрии — при условии, что разработчики не слишком жадные.

Йохан Пилестедт затронул этот вопрос в рамках дискуссии студии Arrowhead на конференции Nordic Games. Швед подчеркнул, что идея игрового сервиса должна заключаться в том, чтобы «дать игрокам больше игр, которые они любят». Проблема начинается, когда издатели забывают об этом — и хотят получить \$70 за игру, чтобы потом «развести» покупателей на покупку скинов.

Ранее Пилестедт и другие разработчики HD2 уже высказывались по поводу микроплатежей в играх и подчеркивали необходимость быть справедливыми по отношению к покупателям. Показательно, что среди жалоб на Helldivers 2 трудно найти критику в адрес системы монетизации в этой игре.

Геймеры также высказались по поводу новых слов Пилестедта. Вместе с тем многие пользователи отметили, что слова шведа должны стать обязательным стандартом в игровой индустрии.