

Создатель видеоигр Джейк Соломон, известный по работе над XCOM: Enemy Unknown и XCOM 2, недавно рассказал об удивительных вещах, которые произошли после выхода Marvel's Midnight Suns. Он работал в студии во время разработки, и хотя игра получила много хороших отзывов от критиков и игроков, и, в целом, является одной из лучших тактических стратегий, она испытала большие трудности в продажах. В итоге Соломон покинул Firaxis, компанию, в которой он проработал более двадцати лет.

В недавней беседе с VGC Соломон рассказал, с какими трудностями пришлось столкнуться при создании Midnight Suns. Он думал, что игрокам очень понравится идея с карточной системой, но на самом деле они были очень удивлены ею.