

Создатели Marvel Rivals объяснили, почему они решили сделать игру про супергероев шутером от третьего лица

В недавнем блоге разработчиков создатели Marvel Rivals объяснили, почему они решили сделать предстоящую игру про супергероев шутером от третьего лица. Это имеет большой смысл и звучит разумно, учитывая, как мало у них будет конкурентов. В реальности существует не так уж много супергеройских игр в виде шутера от третьего лица, а одна из них (Suicide Squad) была принята не очень хорошо.

Команда хотела дать игрокам возможность по-новому вступить на место своих любимых героев Marvel. По словам разработчиков, использование перспективы от третьего лица позволяет игрокам наглядно увидеть движения и действия героев, их впечатляющие удары и специальные способности. Такой визуальный подход влияет и на геймплей, поскольку позволяет игрокам планировать и реагировать на внутриигровые разрушения на поле боя в реальном времени.

Разработчики признали, что объединить разнообразных персонажей в шутере от третьего лица довольно сложно. Между многими героями существует значительный разрыв в размерах.

Разработчики игры понимают, что игрокам, привыкшим к шутерам от первого лица, возможно, придется привыкнуть к таким вещам, как модели персонажей, которые могут загораживать обзор, и к тому, что прицеливание от третьего лица будет отличаться. Они хотят, чтобы игроки знали, что они упорно работают над улучшением игрового процесса, чтобы сделать переход более легким для всех.