

Game Informer опубликовал видеointервью с Элис Ренделл и Матье Делилем из Massive Entertainment, в котором по существу объясняется функционирование системы репутации главной героини Кей Весс в Star Wars Outlaws. Ренделл — старший дизайнер повествовательных систем, а Делиль — ведущий системный дизайнер.

В Star Wars Outlaws есть система репутации, которая касается преступных синдикатов, контролирующих незаконный оборот. Репутация главной героини напрямую влияет на возможности сотрудничества с преступниками и, как следствие, на общий игровой опыт.

В конце концов, Кей Весс не связана ни с кем конкретным. Допустим, она фрилансер, использующая банды в своих целях, без каких-либо фиксированных союзов, которые ее ограничивали бы. Выбор игрока определяет, с каким синдикатом работать и как управлять репутацией. Репутация также меняет подход к сюжетным миссиям, но не основной сюжет, который остается нетронутым. Плохая репутация усложняет ситуацию, а хорошая репутация открывает больше возможностей взаимодействия и сотрудничества.

Репутация не является фиксированной, она колеблется: ее можно терять и восстанавливать в зависимости от того, как игрок себя ведет. В этом смысле некоторые аспекты криминальной жизни станут очень важными, например, предательства и двурушничество, что напрямую повлияет на ее ценность. Репутация также влияет на цены, доступ к определенным областям и доступные контракты. Вместо этого игровая система розыска касается Империи, которая может активно охотиться за игроком.

Star Wars Outlaws выйдет 30 августа 2024 года на ПК, Xbox Series и PS5. Это экшн-игра с открытым миром, действие которой разворачивается в мире «Звездных войн», и рассказывает совершенно оригинальную историю.