

Геймдизайнер Elden Ring надеется исправить главные ошибки хардкорного экшена уже в следующей игре

Со скорым выходом сюжетного дополнения для Elden Ring стало понятно, что японская студия FromSoftware уже обдумывает разработку своих новых игр. Официально разработчики еще не сообщали о своих планах, к тому же им еще предстоит какое-то время поддерживать хардкорную экшен-RPG после релиза расширения. Тем не менее, руководитель команды и геймдизайнер Хидэтака Миядзаки в недавнем интервью начал намекать на следующий масштабный проект.

Деталей о новой игре студии FromSoftware пока не очень много. Миядзаки во время разговора с журналистами постоянно возвращался к Elden Ring и дополнению Shadow of the Erdtree, однако он сам затронул тему следующего возможного проекта. Разработчик отметил, что разработка Elden Ring была очень трудным испытанием для всей команды из-за общих масштабов и открытого мира. Тем не менее, ему уже не терпится вновь "заняться чем-то подобным".

По словам геймдизайнера, обратная связь от пользователей и сообщества фанатов Elden Ring очень помогла FromSoftware. Отзывы игроков указали разработчикам на проблемные и спорные аспекты. Некоторые из них удалось устраниТЬ обновлениями, но часть завязана на геймдизайне внутриигрового мира. Миядзаки признался, что допустил несколько важных ошибок в Elden Ring, не уточняЯ каких, но он надеется их исправить в будущих проектах. Вероятнее всего, речь идет об оптимизации сил разработчиков и структуре игрового мира — именно эта часть Elden Ring получила больше всего критики со стороны пользователей.