

По словам автора Daggerfall, лучше бы в Starfield была полная генерация данжей, вместо повторного использования готовых

Создав Starfield, Bethesda Game Studios выпустила свой первый научно-фантастический IP и решила сделать игру с более чем тысячей исследуемых планет (на 100 из которых есть жизнь), чтобы продать идею настоящего космического приключения.

Для этого разработчикам Starfield пришлось активно использовать процедурную генерацию, которую Bethesda в том или ином виде применяла еще со времен Elder Scrolls II: Daggerfall. В той игре было более пятнадцати тысяч городов, деревень, поселков и подземелий, а игровая территория оценивалась примерно в 161 тысячу квадратных километров.

Некоторые из разработчиков, стоявших за Daggerfall, теперь создают духовного наследника под названием The Wayward Realms, который в настоящее время проводит кампанию на Kickstarter для получения финансирования перед дебютом в раннем доступе, запланированным на 2025 год. В недавнем интервью разработчики из OnceLost Games поделились своим мнением о том, что Starfield выиграла бы, если бы в большей степени придерживалась формулы процедурной генерации Daggerfall, особенно в отношении подземелий.

В вопросах и ответах разработчики The Wayward Realms также рассказали, как они планируют развивать процедурную генерацию в своей игре, в которой не будет традиционного главного квеста.

Согласны ли вы с OnceLost в том, что Starfield следовало придерживаться формулы Daggerfall при создании процедурно генерируемых подземелий?