

Greedfall, вышедшая в 2019 году, по сути, является экшен-РПГ со сложной боевкой. В Greedfall 2, по словам генерального директора студии Spiders, разработчики сосредоточились на том, чтобы можно было настроить параметры сложности, учитывая, что в первой игре многим игрокам не понравились бои.

В беседе с PCGamesN генеральный директор студии Джеанн Руссо рассказала, что они добавили различные ползунки, чтобы игрок сам мог влиять на сложность, и даже сделали возможность стать почти неуязвимым, если он этого захочет:

В Greedfall 2 можно будет использовать эти ползунки сложности и для NPC-компаньонов главного героя, повышая их силу или ослабляя монстров. Впрочем, можно и усложнить ролевою игру, если вы хотите получить большее испытание, чем обычно. Обе аудитории будут удовлетворены.

Более того, теперь в Greedfall 2 можно стать пацифистом, избегая многих сражений и пытаясь убедить врагов отпустить вас без боя путем дипломатии. Руссо приводит пример: оказав помощь NPC, например, дав ему зелье, этот же персонаж может вернуться спустя какое-то время и переубедить главаря фракции, к которой он принадлежит и которая хочет напасть на протагониста, не делать этого, тем самым избежав битвы из-за оказанной ему помощи. В Greedfall 2 вы всегда сможете поговорить с людьми и применить дипломатию, чтобы избежать битвы, но по понятным причинам не сможете сделать то же самое с монстрами.

Глава студии Spiders также высказалась по поводу дебатов о добавлении уровней сложности в souls-like игры. По ее мнению, игроки и так постоянно страдают в реальной жизни, а страданий в играх можно избежать. Ее игра делает упор на повествование и другие элементы, поэтому бои не являются главным приоритетом, и после первой Greedfall у них получилась хорошая souls-like игра.

Greedfall 2 появится в раннем доступе в Steam в течение лета и пробудет в таком виде примерно около года.