

Недавно появилось много новой информации о геймплейных возможностях в Star Wars Outlaws. Игроков ожидает криминальный мир с исследованием различных планет, перестрелками и взаимодействием с разными фракциями. Масштаб проекта обещает быть внушительным, однако изначально разработчики планировали сделать игру огромной с открытым миром и исследованием в духе No Man's Sky.

Об этом сообщил авторитетный инсайдер Том Хендерсон, которому удалось пообщаться на условиях анонимности с некоторыми разработчиками из Ubisoft. Согласно их словам, Star Wars Outlaws внутри студии всегда позиционировалась как главный и масштабный блокбастер компании. По большому счёту, сейчас ничего не изменилось, однако первые планы разработчиков были намного амбициознее и экспериментальнее.

К сожалению, от многих интересных идей в Star Wars Outlaws пришлось отказаться. Если верить разработчикам, это случилось не из-за вмешательства руководства Ubisoft или чрезмерно амбициозных планов Massive Entertainment. Изменения в производстве игры были вызваны логическими соображениями. У разработчиков было слишком много концептуальных идей, которые могли бы помочь создать игру невероятных масштабов, однако тогда бы релиз не состоялся уже в этом году. Под сокращение попал общий масштаб игрового мира, который стал немного меньше по сравнению с первоначальной задумкой, а также было сокращено количество планет. В одной из первых идей разработчики хотели добавить процедурную генерацию планет и возможность их бесконечного исследования, как это реализовано в No Man's Sky. Учитывая реализацию похожей идеи в Starfield, отказ от неё точно пойдёт на пользу Star Wars Outlaws.

Напомним, ранее в сеть было опубликовано 30 минут геймплея Star Wars Outlaws.