В ходе интервью разработчиков спросили об их отношении к сравнениям Avowed с TES V: Skyrim. Геймдиректор Керри Патель заявила, что Avowed лучше сравнивать с Pillars of Eternity II: Deadfire, в которой рассказывалась серьёзная и приземлённая политическая история в которой много эзотерического и метафизического контекста.

При этом, хотя разработчики задумывали Avowed как ответ Skyrim, игру можно рассматривать фэнтезийную версию The Outer Worlds с похожей структурой мира и масштабами.

Помимо прочего, разработчики заявили, что добавили вид от третьего лица в Avowed скорее как опцию доступности для игроков. Разработчики считают, что в такой перспективе RPG всё равно будет ощущаться как игра от первого лица. Игрокам необязательно знать о событиях Pillars of Eternity перед Avowed – отчасти для этого действие игры поместили в новый регион вселенной. В игре большое внимание уделят последствиям решений игрока различной степени масштаба, от персонажей, до целых поселений. В концовках же будут учитывать множество решений, а не какие-то отдельные. Игру нельзя пройти никого не убивая, но разработчики добавили возможность избежать некоторых столкновений.

Разработчики вновь отметили, что в Avowed не будет романов, но у напарников будет много контента, чтобы игроки могли узнать их истории и проникнуться персонажами. Варианты ответа с флиртом будут встречаться редко – всё зависит от ситуации и персонажа с которым общается герой. Напарники будут активно обсуждать пережитые события в лагере.

Все права защищены