

тудия Ubisoft недавно представила подробный обзор на игровой процесс Assassin's Creed: Shadows. Игра принесёт с собой впервые для серии систему боевых стоек и смену времён года, что напрямую влияет на общий игровой процесс. На самом деле таких геймплейных нововведений в игре будет много, но одно из самых существенных касается брони. Руководитель разработки проекта Шарль Бенуа решил подробнее рассказать об этой системе.

По словам ключевого разработчика, броня в Assassin's Creed: Shadows будет не только определять характеристики защищённости персонажа. Её нельзя будет банально разделить на лёгкую, среднюю и тяжёлую. Система доспехов в игре построена намного глубже этих стандартных понятий, и выбор экипировки будет в реальном времени отражаться на игровом процессе.

Как отмечает Бенуа, выбранная броня будет напрямую влиять на мобильность персонажа. Тяжёлые доспехи будут лучше защищать, однако герой будет менее подвижен. При этом игроки могут выбрать более лёгкую броню или вовсе от неё отказаться. Это позволит значительно ускорить перемещение персонажа и даже отразиться на скорости его ударов, что позволяет игрокам самостоятельно подбирать свой стиль экипировки.

Глубокая система брони будет работать одинаково для двух главных героев: Ясукэ и Наоэ, а также для противников в игре. Самурая Ясукэ вполне можно сделать менее заметным и мобильным воином, чем он был на геймплейной демонстрации. Обычно Наоэ сложно сражаться с несколькими противниками, но в игре есть доспехи, которые повысят её боевые характеристики. Что касается врагов, их экипировка позволит заранее определить возможную степень сложности схватки с ними.