

В Dragon Age: The Veilguard будет сделан упор на прохождение разнообразных миссий, а не на открытый мир

В 2014 году в Dragon Age: Inquisition компания BioWare представила самую масштабную и открытую часть серии, позволив игрокам исследовать несколько огромных карт открытого мира по своему усмотрению. Поэтому неудивительно, что многие ожидали от следующей игры серии чего-то подобного, а может, и полностью открытого мира, особенно учитывая последующие релизы BioWare, такие как Mass Effect: Andromeda и Anthem. Однако оказалось, что Dragon Age: The Veilguard все-таки не будет с открытым миром.

В беседе с IGN геймдиректор Коринна Буше сообщила, что Dragon Age: The Veilguard станет игрой, основанной на миссиях, что означает, что каждая локация и весь контент в игре будут «проработаны вручную, созданы вручную, очень тщательно продуманы». При этом она уверяет, что на уровнях по-прежнему будут возможности для исследования, разветвленные пути, необязательный контент и многое другое.

Что это значит для побочных заданий игры? Буше говорит, что на протяжении всего путешествия игроки будут находить различные виды необязательных заданий, от небольших до более масштабных, причем команда разработчиков стремится к тому, чтобы все было «создано вручную и продумано», как и сами уровни.

Dragon Age: The Veilguard выйдет этой осенью для PS5, Xbox Series X/S и PC.