

Quella della **mancata localizzazione in lingua italiana** non è l'unica promessa che non verrà mantenuta da **inXile Entertainment**: anche altre caratteristiche pubblicizzate durante la campagna di crowdfunding di **Torment Tides of Numenera** saranno assenti nel prodotto finale.

Nello specifico, un esponente della software house **ha parlato** della riduzione dei compagni del protagonista da nove a sei, spiegando che la mole di lavoro sarebbe stata enorme in quanto sarebbe stato necessario scrivere un gran numero di linee di dialogo aggiuntive per fornire una caratterizzazione adeguata a ognuno dei tre personaggi addizionali. Detto questo, inXile non ha accantonato definitivamente l'idea di aggiungere ulteriori personaggi: questi potrebbero comparire in seguito attraverso **DLC** ed **espansioni** che verranno forniti gratuitamente a tutti i backer.

Discorso simile per il sistema di crafting, il quale è stato eliminato poiché mal si sarebbe prestato a un gioco di ruolo puro come Torment Tides of Numenera.

Insomma, pare proprio che il prodotto finale sarà molto diverso da quello delineato in sede di raccolta fondi su **Kickstarter**.



Articolo precedente



Has-Been Heroes: annunciata la data di uscita

Articolo successivo



Total War Arena: vediamo il primo diario degli sviluppatori

