

## 《星空》制作人带来游戏最新细节介绍

近期《星空》制作人ToddHoward在接受采访时带来了游戏最新细节介绍，以下是媒体XboxNews整理的细节汇总：



- 1、在《星空》中，恒星系统自带等级。
- 2、玩家不会因为缺少燃料而被困在太空中，这会让游戏失去乐趣，不过未来可能会推出硬核模式。
- 3、不同的太空服会受到气体/毒性/温度的影响，玩家需根据要前往的星球，选择合适的太空服。

- 4、游戏中有机器人敌人。
- 5、《星空》未登陆PS5，有助于集中精力，制作组始终在关注Xbox方面的游戏开发；Xbox的顶级工程师正在帮助XSX/S版的《星空》开发。
- 6、延期是一个艰难而正确的决定，考虑到剩余的时间与工作量，工作室本可以按时完成它，但这对于团队、游戏、玩家、Xbox来说风险太大了。  
。
- 7、制作人更喜欢游戏主机，而不是PC，因为他每天都在PC前工作。
- 8、团队本可以制作超过一千个星球，但考虑为这些星球命名以及填充不同的细节都需要提供不同的感觉，所以最终对星球数量做出了限制。
- 9、《星空》的游戏世界是由区域场景生成的，和其他的贝塞斯达游戏一样，制作组让这些区域场景看上去更像是实际的景色，然后将其包裹在一个星球周围。
- 10、游戏中不同的星系等级会有不同的难度，为了塑造太空旅行会让人感到危险的感觉，团队在开发过程中对其进行了来回调整。
- 11、《星空》是一个充满人情味的世界，有其他船只从太空港口进出。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669794652710.html>