

《星空》游戏总监Todd Howard表示：独占有利于开发 还加了恋爱系统

B社总监Todd Howard最近在YouTube频道LexFridman中谈论了《星空》PC和Xbox独占的问题，也透露了游戏中的一些系统设定。



Todd Howard在采访中回忆道，B社的老游戏，比如《上古卷轴：晨风》和《上古卷轴：湮灭》，他们都是在开发期间专注于Xbox开发的，这也是工作室内部解决方案的一部分，所以新作《星空》的Xbox独占很正常，没有什么特别的。

Howard：“请记住，对我们来说，独占并不代表唯一，虽然我们的游戏有过PS版本。我们一开始是PC开发者，后来转变成Xbox，Xbox后面成为了我们的主要开发平台，比如《上古卷轴：晨风》基本上是Xbox独占，而《上古卷轴：湮灭》则在Xbox独占了很久。我们起初的东西都是Xbox平台，所以我们在开发时表示我们专注于Xbox，这对我们来说很正常。”

Howard继续说道，因为B社能够只专注于Xbox和PC，不需要为了多平台分心，《星空》的开发进度正受益于这种独占性。同时，其他Xbox团队的工程师也在帮助游戏的开发。

Howard：“从开发方面来说，我喜欢集中精力，并得到他们的帮助——Xbox的顶级工程师，说‘我们要让这个游戏在新系统上看起来不可思议’，从我的角度来看，这真是太棒了。”

在谈到《星空》的系统设定时，Howard透露，与B社之前的游戏相比，新作会更注重复杂的浪漫关系，玩家甚至可以与四个同伴谈恋爱。



Howard：“在《星空》中你会有许多同伴，你可以与其中四个同伴发展浪漫关系——虽然不能说超级复杂，但肯定比我们之前游戏中的关系更复杂。不仅仅是他们喜欢或不喜欢你，他们可能会爱上你，不喜欢你做的某件事情，可能在对你发火后又回到爱你的状态。”

Howard：“在许多游戏中，玩家只需要通过努力提升与同伴的关系，他们就会越来越喜欢你，然后就恋爱了。当你你做了让他/她们反感的事的时候，却像什么事都没发生一样。而在《星空》中，我们想要一个‘我们可以在一起，我要以某种方式向对方承诺，但我刚做了一件让你生气的事情，所以处于冷战状态’，你得把他/她哄好了。”



这一系统很显然就是Howard之前提到过的增强型对话/劝说系统，Howard随后还补充表示，游戏里的浪漫时刻是非常有影响力，并且很特殊的，因为玩家将投入时间和精力。

Howard还提到，《星空》有数以千计的行星可供探索，星系会有不同的等级，等级越高就越危险。不同星球会有不同环境，玩家需要穿对应的太空服，比如防毒/防气/保温太空服等等。

《星空》将于2023年上半年发布，登陆XSX|S和PC平台。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669867836876.html>