

## Bethesda游戏总监采访：《星空之地》发售后工作重心将转移到《上古卷轴6》可玩10年到20年！

Todd Howard是B社新作《星空之地》与《上古卷轴6》的游戏总监最近接受了YouTuber Lex Fridman的采访，采访中他透露了一些关于《上古卷轴6》的新消息，一起来了解下吧！



Howard说：“我们将会确保我们在为每个人做正确的事情。人们会玩这款游戏（《上古卷轴6》）很长的时间，你知道的，《上古卷轴V：无界天际》已经11年了，但它仍然可能是人们玩的最多的B社游戏。我们并未发现这种趋势的减缓，人们可能会再玩10年。所以你必须要考虑一下：OK，下一款《上古卷轴》游戏人们将会玩上10年，20年，而这将会从一开始就改变你设计游戏的思路。”

Howard继续说道：“于是我们开始构思设计理念，我们会画一些概念艺术图，出于某种原因，我常常先构思好游戏的开头。我喜欢这样想：OK，这款游戏是如何开始的，玩家首先要干什么？我们会在很早就开始制作游戏音乐。以《上古卷轴6》为例，我们会先确定游戏的背景设定，它的基调和最大的特色。我们讨论了游戏的开场，这个我们已经讨论了很长时间了。然后我们想要先做音乐，所以我们已经制作了一些《上古卷轴6》的音乐——我们已经将其放在了2018年的预告片里。但我们现在显然已经更进一步了。”



B社新作《星空之地》与《上古卷轴6》的游戏导演ToddHoward

Howard又谈论了《上古卷轴6》的游戏开发状况，他说：“我们正在制作游戏的世界，你要确定游戏世界的概念设计，而一旦我们完成了手上的这款游戏，我们就可以真正开始新作的原型设计了。而你通常要创造出你起始的游戏空间。所以我们想要先做一个可玩的、地图规模较小的游戏，使得我们可以向人们证明并展示，‘嘿，这就是它与众不同的感觉，这就是它的样子，这就是它的独特之处。’”

《星空之地》将于2023年上半年登陆XSX/XSS/PC平台，在这之后，B社将会把工作重心转移到《上古卷轴6》上。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669867793870.html>