

中国台湾开发长篇奇幻动作角色扮演游戏《回音》结束抢先体验今日在Steam正式发售

由中国台湾2人团队「没有人在工作室」所开发的长篇动作角色扮演游戏《回音》，于今（2）日起在Steam正式发售。



《回音》为魔法奇幻长篇动作角色扮演游戏，故事拥有多个结局，并在游戏中隐藏了许多故事细节；游戏备有数个难易度，无论是喜欢享受长篇角色扮演故事的玩家，或是喜欢挑战操作的游戏玩家都可以满足。

制作团队经历一个多月的抢先体验，除了改善游戏体验与修正错误外，更在正式发售前夕，重制了所有游戏音乐的编曲与混音，希望带给玩家们更好的游戏体验。发售后也将持续改善，并预计会有免费的故事更新

o



「心声就像回音，唯有适当的距离才能听见。」

人们相信除了自己所在的世界，还有许多未知的世界存在，并将世界命名为「艾佛洛斯」。

但至今尚未有人找到其他世界的存在，寻找异世界也成为冒险者热衷探险的原因之一。

《回音》故事讲述年轻冒险者凌为了寻找某个重要的东西，来到了森林展开冒险，在这里将结识新的伙伴一同成长并向前迈进。随着故事发展也将渐渐看清各角色间的心境转变，虽然目的经过波折转变，许多细小

看似无关联的事件，却在追寻的过程中，渐渐解开了隐藏在森林的秘密。而随着越来越接近的真相，他们还能保持初衷吗？

游戏拥有可以塑造角色能力的成长系统，每次攻略头目都是让角色成长的时刻。不论是想将角色练成低耗魔法师，或是高输出狂战士，都得依靠玩家攻略头目的操作来塑造角色成长值；除了有不同的武器攻击，还有多达50种魔法攻击，并且可以搭配冲刺、防御与闪避来进行攻略，游戏也包含动脑的解谜关卡与小游戏，以及丰富的支线剧情与钻研要素，将提供达20小时以上游玩时间。



制作团队预计于2022年12月10日（六）出席巴哈站聚，将于自制游戏公会摊位进行摆摊；也将出席2023年台北国际电玩展Indie House，还请有兴趣的玩家务必前往给制作团队捧场打气。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16699524101117.html>