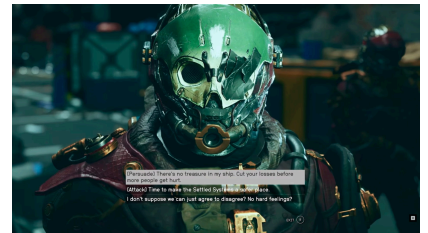


《星空》任务可重玩性很高 玩家可探索更好方式来完成任

近日《星空》首席任务设计师Will Shen表示，《星空》任务可重玩性很高，玩家一开始可能不会以最好方式来完成任



Will Shen在接受采访时详细介绍了《星空》任务设计，解释了B社如何从老式RPG根源中汲取营养：大量对话选择，参考玩家技能和背景，各种战斗和非战斗活动，并突出全新设定，提示玩家想体验什么样的故事，应该去哪里。Shen称《星空》可玩性很高，玩家在游戏中所做的选择是设计游戏世界的关键。Shen说：“选择始终是一个大问题，这不仅是玩家将做出的选择，也是世界和NPC能够做出的回应。因此当我写内容时，通常会想‘玩家只是做了X，那盟友和敌人会如何回应？他们能采取的最好行动是什么？如果他们不能采取行动，原因是什么呢？’”“在游戏中，玩家总有可能错过一些更好的选择，但如果这些选择从游戏角度来看有意义，那你就能够感受到所做选择在回应你。”《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/16714301823871.html>