

《杀手3 HITMAN 3》新模式「Freelancer」是否太硬核？官方提到游戏规则设计

今日，开发商IO Interactive提到了关于《杀手3 HITMAN 3》的新模式「Freelancer」的难度问题。该公司在官方网站上的博客上说明了本模式为什么硬核困难，为什么要采用这样的游戏设计。



根据博客，使本模式硬核困难的原因之一，是如果失败的话全部东西都将丢失，然后从头开始的游戏。关于这一点，官方博客解释道本模式以肉鸽Roguelike类型为目标，所以不会进行变更。另外，这种失败就会导致全部东西丢失的特点，这种紧张感相信也是一种享受。

第二，关于失败的话会失去游戏内的道具「Freelancer Tools」。官方博客解释道因为失去道具「Freelancer Tools」，就意味着重新开始的时候就不能采取同样的战略，为了每次都能有不同的游戏体验而专门设计的。但是也考虑过于硬核。今后，rock pick、coin、dart gun等部分物品将从「Freelancer Tools」的范畴中移除，可以在安全屋进行保管和购买。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16759354757840.html>