

《狂野之心》游戏难到连游戏总监都打不赢？！

近日，动作冒险游戏《狂野之心》的联合总监枝川拓人在接受IGN采访时表示，在面对游戏中最难的化兽时，如果没有做好充分的准备，那他也将在对抗化兽的过程中阵亡。

游戏的开发部门 -Force主要以《真三国无双》而闻名，该系列是轻松畅快的割草游戏。《狂野之心》试图抓住卡普空《怪物猎人》系列的吸引力。在《狂野之心》中，游戏的难度非常困难。游戏总监枝川拓人和平田幸太郎表示，希望玩家害怕这一栖息在《狂野之心》中的自然野兽。

。



不过为了照顾狩猎类型游戏的新玩家更好地体验《狂野之心》，制作者在游戏开发过程中也谨慎地引入了几种机制，值得一提的是游戏中的机巧系统，当平田幸太郎和枝川拓人意识到化兽对玩家来说太难打败时，机巧系统便应运而生了。玩家能够在激烈的战斗中立即构建物体，用来接近怪兽亦或是用来躲避攻击，为玩家提供优势。

游戏总监平田幸太郎表示，“在机巧系统出现之前，化兽对玩家来说太强大了，它们是拥有强大力量的巨兽，我们想确保化兽真的很强大而且真的很难打败，并让玩家为游戏中的挑战而努力。”于是便在机巧系统中赋予玩家一定的平衡，并没有削弱化兽的能力。但是，在化兽和玩家实力中找到正确的平衡却是最难的。

此外，平田幸太郎和枝川拓人还表示，强大的《狂野之心》玩家和入门玩家之间的区别在于对机巧系统的掌握程度。对于与充满自然气息的化兽作斗争的玩家来说，光荣特库摩灵活的多人游戏将使求助变得轻而易举，《狂野之心》支持最多三人进行游戏，平田幸太郎表示，观看更有经验的玩家使用机巧系统可以教给新手非常有用的策略。

与《怪物猎人：世界》和《怪物猎人：崛起》不同，《狂野之心》还支持跨平台游戏，让PS5、Xbox Series X|S和PC上的玩家可以一起进行游戏。枝川拓人表示：“跨平台游戏实际上对我们来说是一个非常重要的决定，它是在开发过程中实际必须处理的最艰难的事情之一”，“EA说跨平台游戏绝对是一个优势，所以我们想，‘那好吧，我们就做吧。’最终我们很高兴我们做出了这样的决定……当我们想到我们希望更多的人玩，以及来自更多样化环境的人们可以玩到这个游戏时，所付出的额外努力绝对是值得的”

此外，枝川拓人还提到，目前还没有微交易的计划，“就游戏玩法和内容而言，玩家不会为任何实际游戏内容付费。”如果开发者确实实施了微交易，将严格限制在外观装饰物范围内，平田幸太郎还表示，光荣特库摩希望《狂野之心》成为工作室新的核心IP。“我们想为Omega Force建立一个新的支柱。我认为过去我们有过《真三国无双》系列和《讨鬼传》的经验，但是……当我们谈到对全球玩家的影响时，这些系列还没有到位吸引到更广泛的玩家们。所以我们真正想做的事情之一，也是开始

这个项目的东西之一，就是让Omega Force拥有一款具有全球吸引力的游戏，使它被更广泛的玩家所接受。”

《狂野之心》将于北京时间2月16日23时登陆PC平台，2月17日0时登陆主机平台。敬请期待！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16764257688789.html>