

## 《哥特王朝 重制版》的开发工作已进行了一半 目前正在专注于改进游戏AI

德国TechRadar分部采访了《哥特王朝 重制版》的制作人reinhardt pollis。



根据他的说法，目前，《哥特王朝 重制版》的开发工作大约完成了一半，开发正在按计划进行，但没有任何游戏机制是100%准备就绪的。

目前，Alkimia Interactive 专注于改进AI。团队认为当时游戏的原版在开放世界的开发方面非常优秀，正在努力让NPC模拟变得更好。

工作室本身的45名员工以及几名第三方员工正在开发更新后的角色扮演游戏。

Reinhard Pollis 表示，Alkimia Interactive 的内部标准非常高，这就是为什么开发人员非常关注重制版的每个方面。

重制版的战斗系统在很大程度上将不同于2019年实机预告片中的战斗系统。作者以“经典”哥特式战斗为指导，但他们将对其进行显着更改 - 例如，他们将调整魔法的使用，法术将“绑定”到某些神灵。

制作人澄清说，哥特式的重新思考的发布版本将与图形组件的演示部分相关联。

原作中没有的武器和法术是否会出现重制版中尚不清楚。

主角的升级系统将保持不变——每升一级，玩家都会获得训练点数。

开锁机制将与原作中的机制类似，但仍将得到简化。

游戏更新版本中的开放世界将扩大约15%，并且由于开发人员将添加的小细节而更加饱和。

Pollis指出，Alkimia Interactive重新设计了谜题，扩展了与环境互动的方式，并添加了一些额外的功能。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167730060310516.html>