

生存MMO《沙丘：觉醒》游戏背景设定在原作的平行世界！

去年 Funcom 的开放世界生存 MMO《沙丘：觉醒》首次露面。这款游戏将设定在“宽广且无缝的 Arrakis 星球上”，并支持“数千名玩家”同时游玩。

近日 PC Gamer 采访了游戏的创意总监 Joel Bylos，并了解到了一些新游戏的更多详情，包括游戏将如何融入《沙丘》原作的宇宙和小说的时间线等。



Bylos 表示，《沙丘：觉醒》设定在 10199 AG，这大约是 2021 年的《沙丘》电影事件发生的 8 年之后。但在 MMO

中，这些事件不会和书籍或是电影以完全相同的方式发生。

他说道：“它（游戏）和书本相似，但我们决定使用一个平行的不同历史，可以理解成‘假如’。”

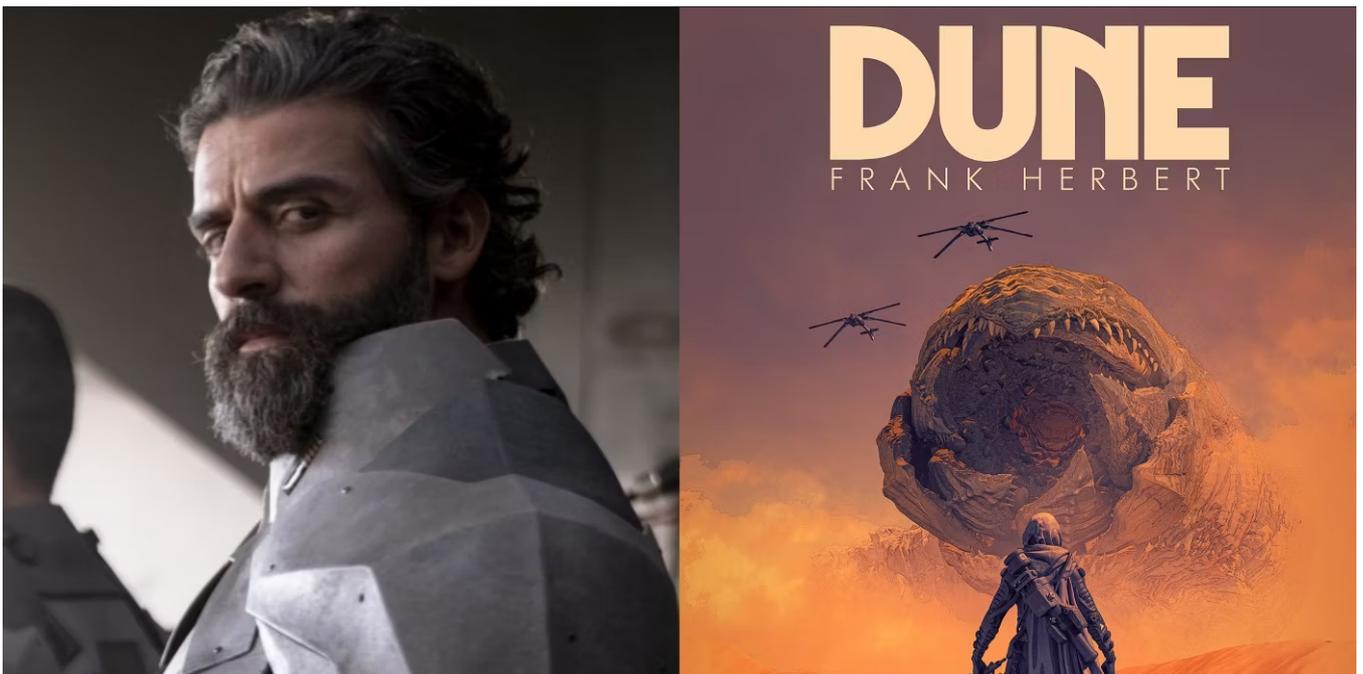
“我们与赫伯特的家人以及传奇影业密切合作，随后我们发现了一个点，一个奇点，一个让千里之堤崩溃的蚁穴。”

Bylos 称，这一奇点代表“如果只有这一件事在宇宙中有所不同，那么它会改编很多后来发生的事情，并以一种产生更多虚构世界体验的方式改变它，玩家可以看到他们期望看到的所有熟悉的东西。”

不过他目前并不愿意透露这件事到底是什么，或是它将如何改变未来的事件。但他表示，这一变化是为了让《沙丘：觉醒》中的玩家能够与书中的角色互动。毕竟“很多主要角色”都在故事的早期“都死了”。

Bylos 解释道：“如果你看了第一部电影，你就可以期待游戏故事中会出现很多像这样的角色。我可以举一个很明确的例子：雷托公爵还活着。你可以和雷托公爵见面。”

除了与雷托公爵见面以外，玩家还有机会和他结盟。



“我们的想法是玩家将可以选择他们会帮助谁，或是想在游戏后期与谁为友，” Bylos 说道：“所以如果你遇到雷托公爵，你显然已经为特定的团体做了对应的事情，而且你肯定已经越过了许多障碍。”

虽然目前 Bylos 仅公开了雷托公爵一个角色，但貌似会有更多来自《沙丘》原作中的著名人物将在游戏中亮相。和 Funcom 的另一款多人在线生存游戏《流放者柯南》一样，Bylos 表示，《沙丘：觉醒》将在发布后“不断完善”。他说道：“随着时间推移，会有越来越多的角色出现。”

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167772271010644.html>