

《死亡岛2》创意总监表示没有重制初代《死亡岛》的计划

在最近接受外媒The Loadout采访时，《死亡岛2》的创意总监James Worrall在被问及初代《死亡岛》游戏是否会以某种形式回归时表示，选择重制初代《死亡岛》对该系列来说可能是一个错误，比起这个，他们更愿意继续推动新作前进。



James Worrall在采访中说道：“不，我认为这可能是一个错误，因为我们已经决定将《死亡岛2》继续运营下去了，我认为这是一个创造性的正确决定。最好还是把（初代游戏）留在原来的地方——它已经做了它该做的事情。”

初代《死亡岛》最初于2011年在Xbox 360和PS3上推出，经过多年的等待

，它的正统续集《死亡岛2》终于要在今年4月21发售了。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167904069112586.html>