

吉田直树表示《最终幻想16》的结构类似于《最终幻想10》和《最终幻想12》

在《PLAY》杂志近日的采访中，《最终幻想16》制作人吉田直树透露，游戏结构类似于《最终幻想10》和《最终幻想12》。在谈到世界地图时，他指出：“你有可以前往的区域，你可以选择该区域，然后无缝跳转。然后你将跟随主要任务前往那里，一旦你完成任务，你便会回到这个名为the Hideaway的中心区域。”



“你解锁的每个地方都可以在任何时候访问。所以如果你决定，‘好吧，我想试试别的。目前我已经完成了主要场景。’你可以回到你以前去过的地方，探索它们。在其中一些地方，你可以开始新的支线任务。你

可以去做这样的事情。你可以探索，可以狩猎。你可以找到道具并完成任务。”

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/168109007814545.html>