

《魔咒之地 Forspoken》官方直播介绍 魔法主轴的战斗实机示范

SQUARE ENIX 于近日播出了介绍预定在 2023 年 1 月 24 日发售的动作角色扮演游戏《魔咒之地 (Forspoken)》(PC /PS5) 之最新游戏情报的「官方直播 #1 DEEP DIVE 特别节目」。



本节目是由本作制作人大藤昭夫，联合游戏总监寺田武史，以及创意制作人光野雷生三名主持，和玩家介绍了本作各式各样不同的情报。

充满各种坚持的角色设定和世界观

節目是依照一張被定名為「本日流程」的投影片來進行，首先是最基本的介紹本作概要，其中特別是有關故事劇情的部份，是由光野製作人和大家介紹本作是以一個在紐約和貓一起生活的普通女性芙蕾 荷蘭 (20 歲) 作為主角，她正在煩惱自己未來到底應該怎麼走、自己到底想要怎麼做，但在某一天卻因為一種神秘的現觸而被送到了亞希亞這個完全不同的世界。

芙蕾在亞希亞醒來之後，就發現自己右手上纏繞著一個擁有意志而且會說話，名為「阿銜」的魔法手环，而且可以施展出魔法。

雖然說芙蕾擁有可以成為救世主的可能性，能夠拯救瀕臨危機的亞希亞，但是芙蕾本人則是為了尋找回到自己故鄉紐約的方法，而在廣大的亞希亞世界踏上旅程。

芙蕾會在旅途的過程中和生活在亞希亞的眾人互動，一點點了解到亞希亞這個世界，並且故事也會依照萌生出的感情以及自己下的決定來發展

，所以本作可以說是芙蕾 荷蘭這個角色的成長故事。



这时大藤制作人问到，从本作发表开始，就有很多人说游戏世界观和所谓「异世界转生」作品很类似。光野制作人则是响应，其实团队并没有特别去注重异世界这个设定，而是举出像《纳尼亚传奇》、《艾莉丝梦游仙境》以及《绿野仙踪》等作品，说明其实是受到这类在欧美被称为「fishout of water」（字面上是离开水的鱼，指身处在一个格格不入的地方而感到不自在的情况）这类故事的启发，打算制作出这种故事的现代版本才是一开始的出发点。但就结果来说，在开发过程当中才加入了更重的异世界要素。

接著大藤製作人則是問了關於遊戲主角芙蕾 荷蘭的問題，問說為什麼會採用女性作為遊戲主角，以及選擇好萊塢女星艾拉 巴林斯卡（選用實際存在的女星）的決定過程。

光野制作人则是回答，一开始是在构思世界观的时候，就想要描写魔女对上魔女的故事，所以才会选择以女性作为主角。至于选用实际存在的女星，是因为想要描写一段更写实的女性成长故事。

另外会选用埃拉，则是因为她和芙蕾的角色设定十分契合的关系。因为实在是太过契合了，所以为了能够让芙蕾这个角色看起来更有真实感，所以还扫描了埃拉，将其作为角色数据使用在游戏里面。

接下来还介绍了在日文版游戏中为角色配音的庄司宇芽香，表示透过选秀会让团队很确定只有这个人能够担任本作的日文配音，和选用埃拉时一样有十分明确的自信。

节目中也有介绍到，除了埃拉之外还有许多知名海外工作人员参与本作。不过这也是理所当然，因为负责本作原创概念的人，就是以《星际大战外传：侠盗一号（RogueOne: A Star Wars Story）》原案而闻名的盖瑞 惠塔担任，故事概念则是《秘境探险（UNCHARTED）》系列作的艾

米 亨尼格负责。而首席剧本家是艾莉森 拉玛（代表作：《闇影猎人（Shadowhunters））和托德 史塔修维克（代表作：《邪恶在内（暂译，原文：Devil Inside）》）参加。



音乐是以《战神（God of War）》以及《阴尸路（TheWalking Dead）》闻名的比尔 麦克瑞利，还有以《生化奇兵（Bioshock）》系列闻名的加里 席曼负责，真的是非常豪华的阵容。

光野製作人表示關於採用這個陣容，是因為想要在故事劇情方面借用海外創作者的力量，藉此吸引到全世界更多玩家注意遊戲，所以才首先請到蓋瑞 惠塔參加。並揭露是從除了魔法與奇幻這些關鍵字外都還是一片空白的狀態，就讓蓋瑞 惠塔自由發揮，才能夠催生出名為亞希亞的世界和名為魔女（タンタ）的角色。

在之后就是将已经扩大出去的点子，交给艾米建构出一款完整的游戏剧情。再以此作为基础，由艾莉森与托德两人撰写出具体的故事内容。

因为看到汇集了如此豪华的阵容，让大藤制作人很直接地问「那到底有不有趣？」，对此光野制作人也很有自信地保证是一段不管谁来玩都会感觉有趣的故事。

而且大藤制作人又问了「那（故事）会彻底完结吗？」这个一样很直白的问题，光野制作人还是很肯定地说「会很干脆而且爽快地完结」，所以应该是不会有拖泥带水的结局，又或者是暗示有续集存在的方式完结才对。



在关于这次请到的两位作曲家，也表示因为本作是一款全新的作品，所以想避免营造出让人感觉似曾相识的气氛，在音乐方面也希望可以建立起本作独有的世界观，因此才会请到能够表现出自己独特世界观的两位作曲家。

根据光野制作人的说法，其实他们两位私下交情也很好，从制作初期开始就能够共享彼此架构出的世界观，也因此而完成了一以贯之非常精彩的音乐。

以魔法跑酷在开放世界奔驰！透过实机示范来介绍游戏

在介绍完故事、角色以及开发团队这些游戏的概要部份之后，终于来到要透过实机示范来介绍游戏的单元。

并不是由这次负责主持的三名主持人来操作游戏，而是观看由其他工作人员在后台实时操作的游戏画面，再配合寺田总监介绍更加具体一点的游戏内容。另外这次使用的游戏版本，是在巴黎游戏周参展时使用的版本，内容完成度比起东京电玩展 2022 时高出一截。



游戏操作方法是左模拟杆来移动，右模拟杆来调整镜头角度，至于可说是本作最大特征的魔法跑酷移动法则是要按下 按钮来发动。因为使用魔法跑酷时，会消耗一般称为耐力计量表的资源，所以必须要灵活分配计量表资源来活用这些动作，是游戏性的构成要素之一。

另外只要强化魔法，就可以增加魔法跑酷可以执行的动作，让玩家能前往更多不同地点。看来开放世界游戏特有的地图探索要素，应该是很能让人乐在其中。



魔法跑酷除了可以奔跑飞行之外，还可以使用被称为「系留」的勾索动作，可以把勾住的东西拉近，或是透过这个方法移动，甚至是利用勾索在水上滑行等等，虽然都称为魔法跑酷，但其实准备了很丰富多变的动作。

本作在与敌人战斗时，也全都是要靠魔法来进行。根据寺田总监表示，本作是以魔法为主轴，专门强调魔法来制作游戏为基本概念，战斗系统自然也是依照这个概念设计，完全不会使用剑、枪或是鎗械等武器，而是要运用多种不同的魔法来进行战斗。

魔法有攻击魔法、支持魔法和蓄力魔法等三种不同的魔法存在，攻击魔法正如其名是用来攻击给予敌人伤害的魔法；支持魔法是可以设下陷阱或张开护盾，让玩家可以在战斗中制造优势而利用的魔法；至于蓄力魔法则是要消耗只要使用魔法就可以累积的计量表，同时攻击一定范围内所有敌人的魔法。

而这三种类型的魔法又会各自再区分出四个系统，包含这些分歧在内，本作一共有大约一百种的魔法存在。



因为有如此多种的魔法存在，所以玩家可以配合自己的战术来选择合适的魔法使用，也是本作的一大特征。根据寺田总监的说法，因为不管是用怎样的战术都有办法全破游戏，所以玩家就能够组合各式各样不同的魔法，好好享受这种战斗系统。

由于游戏是使用可以自由移动的开放世界式地图，所以就会让人在意世界到底有多宽广。寺田总监被大藤制作人问到有关于地图大小的问题，回答这次游戏示范使用的地图大约是二个区域，而游戏本篇的完整地图有数倍之大。

而且本作虽然是一款开放世界式的动作游戏，但同时也是一款角色扮演游戏，所以作为角色扮演游戏的系统也花了不少工夫，在节目中介绍了呈现树形图的魔法学习画面，以及装备画面等等系统。

装备有披风和项链两种，除了能力数值会依照不同装备而产生变化外，角色造型也会有所变化，而且装备上附带的特殊能力也会追加到角色能力上。



在游戏中还有指甲彩绘这个，和装备完全不同类别的系统存在。右手和左手可以分别设定不同的指甲彩绘，指甲彩绘也和披风以及项链一样，会得到上面附带的特殊能力加成。

在实机示范最后，提到了有关本作读取时间的话题，可以看到在执行快速旅行之后，完全没有出现读取画面，大约只隔了一秒钟就抵达目的地。根据寺田总监表示，这并不是因为这次移动的范围较狭窄，从世界尽头移动到另外一端的速度也是一样，从游戏启动到实际开始游戏为止的时间也非常快，并且说这是将游戏为 PS5 主机专门制作的优势发挥到最大限度而得到的好处。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16703801041747.html>