

## 《魔咒之地》问答环节 尽可能回答所有玩家疑问

在实机示范之后，进入从包含推特在内的网络上收集各种意见和问题，由这次主持人进行回答的问答单元「#教教我吧《魔咒之地》」，以下就要用问答型式来和大家介绍节目内容。



Q：可以请教基本游戏流程吗？是不是会有支线任务呢？

A：要依照主线故事前进，在世界中旅行并打倒头目来推进故事是基本设计，游戏当然也有支线任务。虽然主线故事主要是描写芙蕾来到亚希亚，以及与魔女之间的战斗，但是支线任务则是描写她在这种严酷情况下而出现，名为市鄙（シパール）的城市居民之互动过程。

Q：游戏会有因为难度或选项造成的分歧，以及可能无法挽救的要素存在吗？

A：并不会让玩家无法挽救的要素存在，难度原则上是让玩家依照自己玩法自由选择，并不会因为难度不同而影响到是否触发的事件等要素。虽然是有选项会造成的分歧，但是不会有因为选项而让故事发展出现大幅度变化，多半只是让当场的台词或是反应有变动而已，所以基本上也是不存在这类要素。

Q：游戏时间大概多长？有没有深入钻研或是第二轮要素？

A：游戏时间会依玩家而有变化，不过以中间挟带一些支线要素的玩法，全破主线故事的平均时间大约是三十小时左右。游戏并没有多轮要素，而是以在全破游戏后依然可以继续游玩的方式设计。

Q：地图大概有多大呢？

A：是游戏示范使用地图的好几倍大。虽然无法用实际的数字来描述，不过在已经实施多次的游戏测试当中，从来都没有被说过地图太小，所以应该可以保证宽广的程度。

Q：可以使用一百种魔法来作战是真的吗？

A：这一百种魔法要如何去区分运用，应该是会让人有这种疑问，但其实并非只有能用在战斗中的魔法，还有可以用在探索时的魔法，以及用在制作上的魔法存在。

Q：魔法跑酷看起来好像很难，所以想请问不擅长动作游戏的人也可以玩吗？

A：游戏操作十分单纯容易上手。虽然在一开始是需要去习惯魔法跑酷的速度感，但只要习惯之后就很容易，魔法使用方法也很简单。在选择要用的魔法时，游戏时间流逝会变得较为缓慢，而且还可以设定成完全停止。因为有很多细节设定可以变更，只要去调整这些设定，不管是哪种玩家都可以充分享受游戏。

Q：敌人大概有多少种类呢？

A：以敌人種類來說，有魔女的眷屬、在亞希亞這個世界存在的原生生物因為被稱為裂異（ブレイク）的瘴氣而狂暴化後產生的裂異怪物，以及只有在特定情節之下才會出現的夢魘（ナイトメア）等三種系統存在。而且在各个系统当中，也会有更多不同种类。

Q：听说城市好像只有一个，那购买之类的行动也只能在这个城市中执行吗？

A：在因为裂异这个要素而变得不宜人居的世界上，只剩下市鄙这一个城市存在，所以这个世界就只有一圈城市。但是还有其他可以进行购物的地方。

Q：我自己很喜欢三毛猫，所以想请问游戏中有多少种类的猫咪啊？

A：虽然具体数字我们自己也不清楚，但是在游戏中有非常多的猫。其中还有身为魔女使魔，身上长有翅膀的特殊猫咪存在。因为工作室中有很多喜欢猫的成员，所以尽最大所能加入了许多猫咪进入游戏，相信一定可以让喜欢猫的玩家十分满意。

Q：为了在战斗或是探索中，能够让玩家享受到更有戏剧性与沉浸感的体验，会不会加入可以关闭所有显示接口（HUD）的功能呢？

A：想要关掉所有显示接口并不容易，但是在设定画面上可以调整文字大小，或是关闭特定功能等等，进行各式各样的调整。另外战斗系统相关的显示接口，也有控制到只有在战斗时才会出现，所以在通常游戏当中应该是很能享受到沉浸感才对。

Q：在创作一个全新世界时，最必须要去克服的问题是什么呢？

A：因为是要创作一个全新作品，所以我们在制作时不断尝试到底什么才能够算是有《魔咒之地》的风格，像这样从白纸状态开始打造成形的部份是最必须要克服的地方。

Q：在游戏功能或是要素中，有没有什么感觉最能引以自豪的项目存在呢？

A：寺田：是使用魔法的开放世界这个部份，本作在制作世界时最注重让玩家最大限度享受魔法跑酷的乐趣，所以就算是自己亲自游玩时，使用魔法跑酷在世界来回奔走，进行各种战斗并探索众多内容，也会觉得十分有趣。

光野：是芙蕾 荷蘭這個角色，我認為她真的是一個很有獨創性的角色

，同時也是擁有很多不同層面的角色，透過這個作品可以讓芙蕾經歷各種不同的體驗，讓她獲得很大程度的成長。我自己当然是不同说，也相信各位玩家应该也能够与芙蕾产生共鸣才对。

在「#教教我吧《魔咒之地》」单元之后，则是来到通知单元。在通知单元里，重新介绍了本作的发售时间和对应机种等情报，并且也介绍了实体版和下载版之通常版游戏会内附的赠品，以及数字豪华版（Digital Deluxe Edition）的内容，和限定版（Limited Edition）（仅在日本推出）的内容。

寺田总监在最后强调，本作是 Luminous Productions 推出的第一款作品，所以他们也在游戏中投注了全副心力。希望能让各位玩家认知到《魔咒之地》这款游戏，并且喜欢上这个名字。光野制作人则是表示这是一款可以让大家享受到最棒的故事、最棒的音乐以及众多极具魅力之角色的游戏，为这次节目划下句点。

这次直播在标题上有加入「#1」字样，似乎预定会在近期播出介绍更多全新情报的「#2」，所以敬请大家密切注意官方情报。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16703801591756.html>