

## 《小魔女诺贝塔》推出全新造型DLC 制作人Pupuya谈游戏开发想法

台湾的独立游戏团队Pupuya Games 开发、希萌创意发行的3D 动作冒险游戏《小魔女诺贝塔 ( Little Witch Nobeta ) 》已发售，随着本作确定将在2023 年3 月于欧美地区推出家用主板，官方23日公开游戏制作人访谈内容，让玩家一窥游戏开发心得。

此外，《小魔女诺贝塔》DLC同步登场，推出三款小魔女全新造型套装，分别为睡美人、旗袍与护士造型。



由台湾的独立游戏团队Pupuya Games 所开发的《小魔女诺贝塔》是一款3D 动作冒险游戏，玩家所扮演的小魔女「诺贝塔」，必须在危机四伏的古堡地城中挑战强大的生魂人偶，朝迷宫最深处的王座迈进，以解开自己的身世之谜。本作自2020 年在Steam 平台上推出抢先体验版，并于9 月正式上市，目前全球销量已突破30 万套。本作预计将在2023 年3 月于欧美地区推出家用主板。

随着《小魔女诺贝塔》确定将在欧美地区推出家用主板，欧美地区经销商Idea Factory International, Inc. 向制作团队提出几项问题，透过制作人的回答，期望可以让各国玩家一窥历经数年制作的《小魔女诺贝塔》游戏开发心得。

Q：全球有许多玩家将《小魔女诺贝塔》与其他「类魂系」游戏进行比较。然而，诺贝塔游戏融合了第三人称射击游戏的玩法。凭借此玩法和施法系统，《小魔女诺贝塔》成为了一全新类型的独特诠释。

请问这个概念是如何发展起来的？《小魔女诺贝塔》是否在立案时就强调射击元素？还是其实在早期开发中更强调近战格斗？施法系统又如何影响战斗设计呢？

Pupuya：由于主角是魔女，在最初的设计就是以射击与魔法的玩法为主。但游戏开发过程中发现，单纯一直射击的话似乎也满单调的，所以才限制了魔力计量，加入了近战手段的回魔机制。

咏唱系统的机制也是如此，咏唱过程中满无趣的，也因此加入近战手段加速咏唱。

至于类魂系游戏的部分，是我本身对于游戏的玩法太过于了解，无法掌握对于初次游玩游戏的玩家的难度体验，以至于难度可能偏高，才会被玩家归类为类魂系吧。但确实是有部分制作是受到《黑暗灵魂》的影响。

Q：近年来，玩家喜欢高难度高奖励的游戏设计，而《小魔女诺贝塔》具有「标准（简单）」和「高级（普通）」模式。请问《小魔女诺贝塔》的难易度是怎么设计的呢？未来是否有推出更困难模式的打算？

Pupuya：游戏测计的初衷并不是以高难度为目标，因此才会另外设计了基本模式让不擅长动作游戏的玩家也能顺利游玩。困难模式仍在讨论中，尚未决定。

Q：《艾尔登法环》有位向导「梅琳娜（Melina）」会在整个旅程中为玩家提供帮助。为什么团队在《小魔女诺贝塔》中选择以黑猫作为诺贝塔的向导呢？

Pupuya：最初的编剧认为游戏冒险过程中需要有人与主角对话，因此加入了小黑猫陪伴。



Q：在设计这款游戏中的BOSS时，团队有想对玩家传达什么或让他们获得什么吗？（比如说，团队是否希望BOSS是巨大的、困难的，或是可爱的）。

Pupuya：最初计划是希望头目都会让人有压迫感、对战起来会有压力，好比第一位BOSS那样。但后来与协力开发的希萌创意讨论后，决定改成了可爱的角色。



Q：关于本传之前发生的故事和历史背景事件，塔妮亚篇、莫妮卡篇、凡妮莎篇都是较为黑暗的故事。除了目前已经于游戏中公开的这些内容，未来是否还有更新更多故事的规画？

Simon：本传发生前的故事还有小黑猫与诺贝塔过去的冒险，台湾已于2022年10月底，由东立出版社发行官方正传小说《小魔女诺贝塔（全）》补充了他们的故事，同时我们也积极与海外的出版社洽谈授权代理。

此外，2023年上半年预计推出黑猫篇的漫画与影片，揭晓这位陪伴玩家冒险的重要角色，她过去的各种秘密。

Q：请问主角群的声优是如何决定的呢？

Simon：游戏中前半段主角的个性是天真烂漫有点迷糊，后期则需要有着大人口吻的小女孩那样的演技，因此我们挑选了演技丰富的「小原好美」小姐。



小黑猫的部分，虽然有考虑过邀请其他声优，但因为游戏故事上的编排，最后我们决定让小黑猫也由「小原好美」小姐饰演，不知道有多少玩家在游戏中有听出是她的声音。

Q：请问团队是如何为BOSS 选择配音声优？制作人是否在配音前脑海中便有每个头目预设的特定声音？

Simon：BOSS 的配音人选部分，我们当时正好有个契机与「力バー株式会社」的公关窗口合作，因此在先行版推出的2020年度，我们便决定邀请近年流行的Vtuber 合作为部分的Boss 献声。我们在很短的时间内敲定了这次的合作，当时对方提出的可选择旗下艺人其实意外的多，最后我们根据Vtuber 的角色设定与BOSS 的契合度，选择了两位有经验者与一位无经验者。

合作过程中，声优事务所通常会有自己配合的录音室与音响监督，不过与力バー株式会社的这次合作，我们必须自己安排所有配音的环节，包含场地与人事。所幸过去我们有多次在日本录音的经验和往来，因此联系上过去有合作过的音响监督与录音室。过程中音响监督也尽了最大的努力，并且对于部分不理想的部分花费了预期两倍以上的时间录制，以完成这次的配音任务。

至于男性角色我们委托专业的声优事务所株式会社「青二Production」为我们物色合适的人选，特别是幽灵盔甲BOSS 的战吼与对白配音其实是由不同人饰演，最后的成果我们相当满意。

Q：《小魔女诺贝塔》的正式版新增了几位BOSS，之后还有新增更多位BOSS 的计划吗？

Pupuya：应该是不会有更多位 BOSS。但有讨论是否要做类似 BossRush 的模式，如果要做的会想改变Boss 的AI 或行为模式。

Q：请问「诺贝塔」这个名字有什么特别涵义吗？像是莫妮卡、塔妮亚和凡妮莎都是较常见的名字。针对角色命名，是否有东西是玩家还没有发现、关于诺贝塔这个名字的由来？

Simon：故事的舞台发生在西方背景的奇幻世界，因此我们挑选了西方的名字为角色命名。至于三位 BOSS 有挑选相近发音的名字，希望方便玩家记忆。

Q：《小魔女诺贝塔》内有可爱的角色，然而他们在游戏背景里，是生活在以城堡为中心，内外皆为严酷世界的背景。这样的反差是从游戏的最初概念中出现的吗？或者这是在开发过程中自然发生的事情？是如何决定这样的设计的？

Pupuya：是开发过程中产生的。由于一开始就决定是在地下城的冒险，所以后来加入了可爱角色后才会出现这种反差效果。

Q：有些《小魔女诺贝塔》的背景故事是透过获得道具而逐渐揭露，请问这方式是游戏立案时便确立的吗？我们可以知道透过获得道具会了解更多关于教会和诺贝塔的过去，请问在创造此类道具时，会怎么影响游戏故事本身呢？

Simon：游戏先行版推出后，许多玩家反应对于整个游戏的故事难以理解，对此虽然有考虑到加入其他NPC，但恐怕与故事主线冲突，并且需要花费更多的时间。

由于团队希望尽快完成游戏正式版，因此采用破碎式的道具叙事手段，并结合系列物品搜集后，解开魂素中隐藏的故事，让玩家能在主选单看到完整的故事影片。

Q：目前团队有推出续作的打算吗？

Pupuya：仍在讨论中，尚未决定。眼下专心完善游戏本体是我们的首要任务。



官方同时宣布，即日起将于《小魔女诺贝塔》中推出三款小魔女的全新造型套装，分别为穿着小黑猫造型居家鞋的「睡美人」套装；梳着丸子头、古典的「旗袍」套装，以及俏皮的「护士」套装。每一套服装都配有专属的造型武器。

此三款造型合为一组DLC 贩卖（售价新台币159元）。套装无解锁条件，购买下载后即可于游戏内使用。



另外，《小魔女诺贝塔》游戏主程序将配合Steam 冬季特卖释出7折折扣。更多信息及内容，玩家可透过官方网站查询。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16720335754119.html>