

## 吉田总监专访《最终幻想14》6.3版将加入的第五波「绝」系列和第三波深度迷宫

SQUARE ENIX 预定在 2023 年 1 月上旬释出大型多人在线角色扮演游戏《Final Fantasy XIV》（PC / PS5 / PS4 / Mac，以下简称为《FFXIV》）最新游戏更新档案的第 6.3 版「天之祝祭，地之鸣动」。



在这次版本更新（6.3X 系列）当中，除了主要任务以外，还会加入全新的讨灭战、联合战大规模迷宫（アライアンスレイドダンジョン）「艾欧泽亚神话：喜悦的神域欧芙洛绪涅（ミソロジー オブ エオルゼア：喜びの神域 エウプロシュネ）」、武器强化任务「曼达威尔武器（マンドヴィルウェポン）」的续篇（6.35）、针对生产职业（クラフター）的友好部族任务「雷波里特族（レポリット族）」（6.35）、「绝」系列第五波，以及深度迷宫（ディープダンジョン）第三波「基准发现（オルト エウレカ）」（6.35）等等，各式各样不同的游戏内容。

这次我们针对各位玩家都很在意的 6.3 版游戏内容，请教了本作制作人兼游戏总监吉田直树（以下简称为吉田）各种问题。



## 亚尔菲诺和阿莉塞也会登场！杰洛状况也令人在意的主线故事

Q：今天还请多多指教，首先想要请问会在游戏6.3版更新中加入的主线故事概要和重点。

吉田：在6.0版的「晓月的终焉（晓月のフィナーレ）」当中，游戏故事在长跑十年暂时告了一个段落之后，就逐渐开始突显出第十三世界。并且实际前往该地，和当地居民邂逅……然后从这里开始急转直下，这次的舞台应该会是原初世界才对？这部份在制作人直播当中也有透露过一点。



至于重点部份，则是在《FFXIV》当中，作为 NPC 角色主角来培育的亚尔菲诺（アルフィノ）和阿莉塞（アリゼー）这一对兄妹，终于也要正

式回归到主线故事当中，到底是有什么样的发展，今后是不是也会一起行动，是故事的第一个重点。

Q：那第二个重点，果然还是「杰洛（ゼロ）」的状况对吧？

吉田：的确如此，杰洛从被黑暗吞噬，被称为虚空（ヴォイド）之状态的第十三世界来到原初世界，但是从她的角度来看却是被拖下水。

在接触到居住在原初世界的众多人物以及这个充满以太（エーテル）的世界后，杰洛的心境和想法会有什么样的改变，而她在过去到底又发生了什么，这些部份终于要去描写。

因为这次同时也是差不多要切入游戏 6.X 系列故事核心的重点，所以也希望大家可以拭目以待。会有许多包含惊喜在内的看头存在，这点还请大家密切期待。

Q：在 6.2 版更新当中，玩家重新踏上第十三世界（ ），那今后是否也会在故事上前去造访呢？

在水晶塔（クリスタルタワー）的故事中有踏进黑暗世界（第十三世界）

吉田：以后当然也是会描写到第十三世界，只不过在 6.3 版当中会怎么样呢……。真要说的话比起世界本身，从这次的故事开始就会逐渐描写到在第十三世界发生的回忆战争（メモリア戦争），到底催生出了什么样的悲剧等等的部份，所以首先就是从这里开始吧。在这场回忆战争中，希望大家可以注意杰洛和在第十三世界暗中蠢动自称为戈尔贝札（ゴルベーザ）的角色，以及四天王这个职位到底是如何发展至今等等地方。

Q：像是位在第十三世界的杰洛根据地，应该也会有很多人还想要再去一次吧。

吉田：原来如此，那的确是一个有独特世界观的独特地点……。虽然和

主线故事无关，不过作为「制作」的深入钻研要素，（在直播的介绍中）有格雷瑙鲁特（グレノルト）登场，直觉较敏锐的人应该就会发现「搞不好在第一世界里也会有一些故事在推进」才对。

Q：下一个常客交易对象也是「草人」吗。

吉田：没错，是（第一世界的）莉达 兰（リダ ラーン）。我们是打算也会延续使用过去打造并扩展出来的各种世界，互相交错作为游戏内容送到玩家眼前。

Q：这样一说的话，总有一天第十三世界也会……是不是这个意思呢？

吉田：也许吧（笑）。不仅是第十三世界，我们也想要一点一点去描写第一世界在那之后的发展，所以这部份应该也是很值得注意吧。

还有就是虽然有经过「晓月的终焉」，但并不是所有故事全部都重新来过，大家都失去了相关的记忆，所以在到 6.0 版为止讲述的故事当中，特定部份到底是如何发展下去的，这些地方我们也打算要好好去描写。

Q：其中之一就完全是第十三世界了呢。

吉田：没错，因为镜像世界分裂是在太古时代发生的现象，在每一个镜像世界的历史当中，都有因为无影（アシエン）暗中操弄所以结果才会变成这样的部份存在。虽然并不是主要部份，但我们也有准备虽然是全新的冒险，可是会和过去的历史互相连结，或者是连结上去的要素，这部份对于喜欢推敲游戏设定的玩家来说，应该是会有能够打动他的地方才对。

## 曼达威尔武器的故事和武器强化都很受好评

Q：那么想要请教关于武器强化任务的事情，延续作为前提条件的希尔迪布兰德（ヒルディブランド）故事，又有复数个性十分强烈的角色登场，那玩家反应如何呢？

吉田：关于希尔迪布兰德，真的是让我们感到非常开心，故事的评价可说是大受好评。虽然有位在月球上的神秘人面岩，好像变成就只为了这样而存在的一样啦……。



那个人面岩啊，其实是背景制作团队单纯想说，也许之后会当作副本式迷宫（インスタンスダンジョン，简称为ID）的入口，所以总之就先放个东西在那边，以这种想法而准备的物件。所以说那个用法完全是随机应变想出来的，但正因为是可以这样随性而为的任务，才会让人感觉可笑到很有趣吧（笑）。

Q：

在月球上的场面当中，有一幕把画面拉得很远在奔跑的场面，那个画面是实时运算出来的吗？能够（把镜头）拉到这么远让人有些吃惊呢。

吉田：是实时运算没错，各位玩家可控制的镜头会设计成在LOD以及显示极限不出现异常的范围之内，不过动画片段因为还可以使用伪装地图的关系，所以只要无视画面上的破绽问题就可以在系统面上把镜头拉到非常远，因为要制作画面不会出现破绽的伪装月面地图并不困难，所以就采用这种演出手法。

Q：感觉希尔迪（的任务）每次都会被拿来当作演出手法的实验场呢。

吉田：因为团队所有成员也都做得十分起兴啊，如果是被迫这样做的话，应该就不会变成这样才对，所以才让大家「放手去做！」，我觉得这是一种好事。在这种地方获得的经验，又会更进一步链接到未来扩张数据片的质量提升上面，所以团队成员的「乐在其中」这种感情非常重要。

Q：很高兴看到大家都很乐在其中。那么武器强化的部份又是如何呢？

吉田：关于武器强化的部份，不知道是不是该说还在测试，总之因为还是第一波内容，所以倒没有费太大的工夫，包含副职业在内只要一点一点来就可以全部做完。

只不过并不是像以前一样只要完成一把武器就好，而是打算采用可以同时制作复数武器的平衡，所以大家在玩的时候并不需要太紧张。

就故事部份不知道该怎么说才好……虽然是变得好像是有许多衣服密度较低的人物在聚会，但这方面的气氛应该是会继续维持下去，希望成员在制作时都可以乐在其中。唯一一个反馈，是有人说做出来的武器似乎会很臭的样子（苦笑）。不过现在这样已经是在我的监修之下，尽可能把这种感觉缩到最小了……。

Q：不过成果感觉比预期中还要好呢。

吉田：在一开始来确认的时候，我就说「这样应该会有人说不要这东西！所以调整一下吧！」，在加入调整之后才总算是成为现在的状态……。

Q：这样倒让人有点想看看初期方案是什么样子的呢。

吉田：总而言之，这部份的方针是把故事内容和设计分割开来，做最会让人感觉帅气的武器。所以就这点来说并不会开太重的玩笑，是以让大家会想要拿在手上的帅气程度为目标，这点还请大家放心。

Q：强化过的武器是不是会加上像是 VFX 之类的效果呢？

吉田：这是当然，现在有对于绝武器，以及透过生产职业对过去的讨伐、讨灭战武器推出加入特效的版本。但原本是从黄道武器（ゾディアックウェポン）系列开始，所以我们也认为在外观是要使用 VFX 效果是最为合适，这点请大家可以放心期待。

## 诸神的「爱」很沉重。艾欧泽亚神话全新故事

Q：那么接下来，因为在 6.3 版更新中会有联合战大规模迷宫「艾欧泽亚神话」的全新故事登场，所以想要请教这部份的重点。

吉田：这次我们是去深入讨探了到底诸神想要借用人类的力量来完成，而且还是必须要先接受试练才能够完成的事情是什么。

艾欧泽亚的诸神，依然是一样非常喜欢居住在艾欧泽亚上的所有人类，所以在这次登场的诸神，每一位不同的爱的型式……都会变化成攻击加诸到玩家身上，所以真的是很麻烦呢（笑），因为在这方面我们也有好好去描写每一个角色，所以我想这应该算是本次的重点吧。



在旧《FFXIV》当中，有在双蛇党的统合司令部（グランドカンパニー）里面，作为广告张贴出上面画有诺菲卡（ノフィカ）大人的海报。到底是不是会出现，就和那张海报上面画得一样的人呢，现在似乎在玩家之间成为话题（ ）。我们的确是希望能够在不会太过偏差的范围内实现玩家的期待，但同时也要提醒大家如果看到入迷就会发生很严重的问题，所以真的是要小心哦……大概就是这样吧（笑）。

附带一提在官方部落格（<https://jp.finalfantasyxiv.com/blog/000459.html>）配合新生《FFXIV》发售而公开的倒数插画当中，也可以看到他的身影。从上面数过来第四个，和卡努 艾 赛娜（カヌ エ センナ）站在一起

吉田：这次也会出现许许多多种类不同的诸神，从美丽的神到可爱的神，还有非常帅气的神等等非常多种，所以等大家攻略到一定程度开始习惯机关以后，也希望可以深入探究游戏设定，以这种玩法来享受游戏的话就好了。

**Q：上次的诸神也很受欢迎，在社群网络上有很多同人图片呢。**

吉田：这点其实和主线剧本一样，我们倒没有刻意以此为目标。但是刚好游戏故事、突出的故事角色，搭配大家可以一起热闹攻略的难度，同时又因为是诸神所以施展出来的招式都十分豪爽，应该是因为这些要素组合在一起的结果十分相配的关系吧。

在调整方面是由我和石川（指首席故事设计师石川夏子）一起参与，两个人都费了不少苦心。正因为如此，所以负责配置的人感觉到相当兴奋。因为完全没有料想到会搞得这么盛大，所以反而让大家都吓了一跳，而且脸上也都露出笑容。也因为这样，所以我们这次就投入更多心力。

**下一个深度迷宫将会再次潜入。对于想要炫耀各式各样称号的人来说或许有大好消息？**

**Q：那接着想要请教这次的第三波深度迷宫，大概会有几个楼层啊？**

吉田：如果只是要通关剧本的话，应该只需要三十层就差不多了。死者宫殿是因为有原始版本存在，所以会依照原始版本下去制作，但是基本上来说，大家可以当作和天之御柱（アメノミハシラ）一样，可以轻松前去探险的迷宫就可以了。



Q：在第一波深度迷宫会不断潜入地下，第二波则是持续爬上高空，那第三波会是如何呢？

吉田：因为在之前御柱的时候已经采用过向上爬，再加上就空间来说要向上爬比较难制作，所以位在地底其实比较方便采用一些夸张的设定。也就是因为如此，这次是采用持续向下潜入的型式。只不过虽然是一直向下潜入，但倒不是说全部都是在洞窟里面。

Q：从已经公开的游戏撷图当中，可以感觉到气氛很像那个大迷宫呢。

吉田：气氛上感觉就像是会播放大家都很讨厌的那个音乐啊（笑）。因为这次是一路走到游戏 6.0 版，感觉已经告了一个段落，所以才想要用这种方式，提醒玩家其实在艾欧泽亚里还有很多前所未有的地点存在。

不管是对喜欢游戏设定的玩家，还是身为过去作品忠实玩家的人，都会有让人露出会心一笑的要素存在，所以这点也希望大家可以好好注意一下。

Q：附带一提，从《FFIII》的内容，以及《FFXIV》和 NPC 角色之间的对话，让玩家之间在讨论水晶塔是不是有地下存在耶。

吉田：我认为这是非常敏锐的考察，配合过去作品的内容一起来研究游戏设定的玩家，真的是让我们很佩服，所以也希望尽可能不要让这些玩家的期待落空，而且应该也不是什么错误的猜想才对……目前就请让我

先说到这里吧。只不过因为可以看到很有趣的故事情节，所以也希望大家可以的话一定要去挑战迷宫最深层。

Q：那想请教一下有没有什么是这次第三波迷宫独有的独特要素存在呢？

吉田：在系统层面上当然是有改进得更为利落，比如说楼层机关，或者是玩家团队可以执行的全新大型动作等等，都有加入版本更新。只不过会让游玩方法有大幅度改变的修正要素 - - 比如说可以由八人团队游戏之类的要素，基本上并没有加入。

Q：也就是很直接的强化版本吧。

吉田：没错，玩家可以采取的行动当然是有加入全新要素，所以玩起来应该也会感觉很新鲜才对。

Q：那单人全破的报酬也和过去一样，只会拿到一个称号吗？

吉田：关于报酬基本上可以认为是完全一样，因为有通关剧本的道具，也有准备再继续深入踏破整个迷宫的报酬，所以只要以御柱当作范例应该就不会有错了。

Q：单人通关的称号该说是很稀有吗。所以在第一波、第二波有努力完成的玩家，在这次的第三波当然也会以获得第三个称号为目标才对。能不能提供一个证明已经踏破这三个迷宫的称号呢？

吉田：其实在其他内容上也有人问过一样的问题，只不过我们要制作的内容并不是到此就结束。如果是「以后不会再推出深度迷宫」，「一共就只有三种」的话，那的确是可以制作一个能证明玩家单独通关所有深度迷宫的称号出来，但如果之后会再制作第四个的话，那就会变得不能称为是完全踏破的证明了啊.....。

Q：「绝」就是让人有这种想法的内容之一呢。能否追加一个功能，让玩家能在人物大头像上面，条列出复数自己想要和人炫耀的称号，那应

该会让人感到十分开心吧。

吉田：原来如此，在标示出这个玩家过去玩过哪些内容的情报当中，显示出复数自己中意的称号，又或者是想和人炫耀的称号……这的确是个值得检讨的点子。

Q：除此之外，如果可以让称号互相组合起来的话，应该也会有人很乐在其中才对吧。

吉田：这真的是很不错的点子，我会回去和负责人讨论看看，非常感谢提供创意。

下次「绝」的主题正如大家期待？还谈到调整平衡的困难之处

Q：真是让人非常期待！那么关于在 6.3 版更新中会登场的全新绝系列，现在有没有什么可以透露的部份呢？

吉田：在下次直播（12月23日）中当然是会发表某些绝系列的内容，但是目前就没有打算要透露什么情报，请大家多多包含。目前可以说话，「我们并不打算故意去违背大家的期待」吧。



说到底其实我还没有参加相关内容调整，是从今天才要开始负责加入游戏并且确认内容。当然关于企画和规格是有在事前先行确认没错，但是实际上到底可以活用到什么程度，而在经过我的反馈之后又会有什么地方改变，在还没有能够确定这些事项之前，实在是很难去透露什么。

Q：了解，那么负责这次绝系列的人，在过去曾经制作过哪一些内容呢？

吉田：我在这边要避免提到具体名称，不过是在过去有制作过零式四层复数次，而且也曾经有制作过绝系列内容的成员，同时也是第一次负责两次绝系列内容的负责人。目前我能说的就这么多了。因为如果透露的情报太多，就会让人从负责人和相关内容中找出连结，产生「一定会是这样子发展啦」这种猜想。当这种猜想扩散出去，结果等到实际公开时和内容方针却不一样的话，就会让人有「和想象中的不一样啊！」这种想法，我希望可以尽量避免这种状况发生。

我的确是认为现在已经进入一个要控制玩家期待程度十分困难的年代，所以首先就要由我本人下去参与调整，在内容最终版本已经可以于我脑海当中浮现的状态下，才可以好好传达内容给大家知道。但因为这次专访的时机不太刚好……就希望大家可以让我保留到直播再说了。

Q：在难度方面有提到并不会比绝龙诗战争还要困难，那么战斗时间是不是也预设和绝龙诗战争差不多呢？

吉田：战斗时间我想应该会差不多才对，当然就战斗时间来说，我们一直都有注意到不要让时间拖得太过冗长。附带一提，越是把时间拉长，就越能够提升难度。但是这样就会变成像是要解一道很困难的数学题目，必须要套用很多个不同的公式才行，每次解题就会需要花费上莫大的时间。在单人游戏中去挑战谁最先解完题，又或者是证明自己的确可以解题，这样子的玩法的确是很有趣没错，但如果是要用八人团队来这样玩的话，在这部份的难度调整就已经超越娱乐产品的范畴了啊。

所以我们一直都会注意不要拖得太过冗长，但是在内容当中的戏剧性也是绝系列的长处之一，为了兼顾到这点，到底该做得多长才好，会一直调整到最后一刻为止。

不管是单一机关的调整，还是实际去检验在组合不同机关时的解法都非常困难，但是在之后的 DPS 检定以及治疗检定，到底要做到多严格的程度，都是试玩了好几次才能决定出实际数值。要找出困难和有趣之间恰到好处好处的界限真的是很难啊。

Q：这个在调整平衡时是很常见的情况，在恰到好处的状态下只要有任

何一点改变，就会突然变得比如说太过简单了呢。

吉田：就是啊，就是这样！因为各位玩家的技能熟练度已经可说是巅峰造极了，所以我们也会在调整时考虑到这一点，敬请大家期待。

Q：了解，话说回来，6.X系列的绝内容，这次就是最后一次了吗？

吉田：没错，因为下一版扩张数据片的开发也已经开始了，有很多事情要准备，也有很多制作工作开跑，在7.0版更新推出前，实在是没有余裕可以制作更多的绝内容。所以说现在还真正在绝龙诗战争的玩家，希望可以不要焦急，慢慢来持续挑战就好了。

无人岛的庭具设置大约到何时可以实现？

Q：那请问无人岛内容的更新方面，在下次更新中提升无人岛位阶的上限，是不是会提升获得经验值的效率等让玩家更好升级的救济方案呢？

吉田：这、这个嘛，老实说这并不是应该要看到什么救济手段这种单字的内容才对吧（笑）。不管是要花上一年、两年还是三年，在自己想做的时候慢慢来做就好了啊。以很快速度在推进进度的玩家，应该会陷入感觉「好像没事可以做」的状态才对，不过这也会随着游戏更新而逐渐增加，所以这部份就请大家饶了我们吧（笑）。



不过我认为这也是一种玩法啦，正因为有安排好精确时间表，所以就有人可以全心全力投入，我们并不打算要否定这样子的玩法。因为我认为这就是游戏，这就是大型多人在线角色扮演游戏的长处。

这次真的要说的，应该是系统更新 + ，而我们打算每两个版本，就会追加一次大型的更新。虽然这次追加了一个可以设置的地标，有更高位阶，也追加更多目的和报酬，但是真的要说的话，应该是下一个 6.4 版游戏中，更新的内容会更加大型才对。

Q：这部份当然是很令人期待，不过之前好像有提过想要在无人岛摆设庭具的样子？

吉田：因为我们也很清楚，玩家提供的反馈，就结果来说都是集中在「希望可以打造出自己独特的个性」，所以从一开始就投入对应，只不过如果是要设置巨大物体的话，不管是就保持质量的方面来说，还是为了让更多人都可以拥有自己的岛屿，就《FFXIV》的开发系统上来说，也必须要在一定程度上降低建筑物或是森林的自由度才可以。

Q：这就是现在加入游戏的无人岛对吧？

吉田：没错，以庭具来说吧，原本是让玩家在建设住宅（ハウジング）时可以有各种不同摆放方法而开发出来的对象，基本上算是一种系统。其实我们是从（无人岛）初期设定阶段，就想要使用这个设计，区分出特定区域让玩家设置庭具。

Q：原来如此，那么是不是能赶上下一个大型更新呢？

吉田：有没有办法赶上游戏 6.4 版这个问题……目前还处在应该可以勉

强压线的阶段。（开发团队）会十分努力，但是实在还没有办法和玩家保证「在 6.4 版游戏中就可以设置庭具了哦！」。不过我在这边还是想让大家知道，我们是以此为目标下去努力。

## 雷波里特族的友好部族任务。令人在意的那段舞蹈会是报酬？

Q：关于友好部族任务，报酬部份就很令人在意了。特别是在看过希尔迪的「那个」之后，更让人在意雷波里特族的舞蹈是不是也会放在报酬里面。

吉田：那个舞蹈，我们在制作时是没有打算要提供给玩家使用啦……（笑）。因为制作的目标就只是让雷波里特族看起来更可爱而已……只能说如果有成为报酬的话就太好了呢。只不过因为接到很多玩家反馈，所以应该是会在有机会时下去制作才对吧。



不管是故事、报酬，还是（雷波里特或是）海德林，都是瓦尼斯（ヴェーネス）投入他对人类的爱情所创造出来的种族，所以内容应该就会是一心一意面向「人类」的爱情才对，所以就请大家一定要好好感受一下其温馨之处。因为是非常直接，刻意不去安排太多转折的故事，所以我自己非常喜欢。

Q：话说回来，那是不是有准备只要完成游戏6.X版系列所有友好部族任务，就可以看到的额外任务呢？

吉田：这点目前还在检讨当中，因为也要一并考虑到制作 7.0 版游戏的资源。因为支线任务数量和内容数量都在增加，虽然目前的剧本家人数已经和以往相比有最多人了，但是想要写出水平在一定程度以上的故事，还必须要经过训练。

如果是针对所有友好部族的话，那就必须要精通游戏设定才可以，要把由不同负责人撰写出来的角色，以及故事当中埋设的伏笔等等，全部整合起来应该是需要相当的实力才有可能。

因为这种等级的剧本家，应该已经投入游戏 7.0 版的制作工作了，所以这部份也是处在无法确定的状态下。

Q：如果真的要确保故事和设定的整合性，就和是在写小说一样，在制作和确认方面都会很花时间呢。

吉田：是啊，除此之外，我们还不是只要在时间内写出日文内容就好，这点也是《FFXIV》制作时的特征。因为我们随时都必须同时对应日文、英文、德文和法文这四种语系才行。附带一提，过去一直以来都是在地化团队配合我们提出的要求而安排负责人，但就和在十四小时直播时提到的一样，现在已经在第三开发事业本部当中安排完整的在地化工作人员作为全球团队，以柯吉（指在地化管理人麦可 克里斯多福 柯吉 福克斯）为首，不断投入以《FFXIV》为核心的工作，所以翻译量也增加了。

只不过如果要继续制作更多全新内容的话，这也只能算是变更体制间的过渡期，虽然有在采用更多翻译工作人员，但是这也一样必须要经过训练。再加上如果是要制作新内容的话，不光是资源和程序的制作规模，同时也必须要撰写剧本并且安排设定，就此开始来进行各式素材的制作，并不是只需要撰写文字而已。这是游戏剧本的醍醐味，但也是困难之处。

## 活用艾尔毕斯这块土地的全新寻宝内容

Q：那么有关于全新寻宝内容的「艾尔毕斯 训练场（エルピス ギュムナシオン）」又是如何呢？是不是从在地图上采集、取得到魔纹，全部都是在艾尔毕斯内部完结。

吉田：是啊，因为那边是一个只存在于封闭时间轴里面的区域，所以如果在艾尔毕斯当中以魔纹开启的地图，会出现在现代的时间轴的话，那

在世界设定上就会有冲突。

也因为这样的关系，所以寻宝迷宫（トレジャーハントダンジョン）的更新，会有只有在艾尔毕斯采集才会出现的宝藏地图，迷宫外观是以艾尔毕斯为主题，内部也一样有符合设定。

另外艾尔毕斯在故事上，并不是一般人会停留太久的地图。只不过也因为是一个看起来很漂亮，地图外观感觉也很明亮让人安心的地方，所以上面完全没有人感觉也是有些寂寞。在推出这个内容之后，应该就可以制造出玩家再次造访此地的机会才对，这点是我们在开发 6.0 版游戏时就有在讨论的事情。

Q：所以就是正如预定一样的更新啰？

吉田：是啊，虽然是有一点特殊，不过的确是有坚持游戏设定的更新内容。

Q：在加入之后，艾尔毕斯感觉马上就会变得很热闹呢。

吉田：在那个世界的古代人眼中看来，就会像是有一群真实身份不明，有点像是使魔的人成群结队跑来一直挖洞一样吧（笑）。这景色看起来应该是非常有趣才对。

## 水晶冲突的全新关卡会是有些独特的纯和风战场

Q：那接着要请教有关 PvP 的更新内容，水晶冲突（クリスタルコンフリクト）的全新关卡会是一个怎么样的关卡呢？

吉田：水晶冲突追加地图的机关调整，其实是接下来才刚要开始投入作业。企画内容和数值设定是已经全部结束了，接下来必须要认真对战来决定频度和效果内容，所以详细情报也要请大家再给我们一点时间。

如果是要正面靠实力来对抗的话，就可以在像是「竞技场（パライストラ）」这种完全没有机关的单纯关卡进行，而除此之外都会有充满个性

的机关或是一定程度的随机性存在，刻意让比赛发展会有不一样的展开。这次的新关卡，应该也是属于后者。



Q：会有运气成份存在是吧。

吉田：另外撷取《FFXIV》许许多多不同的风景，其实也是水晶冲突的隐藏主题。因为这次想要做成就算了解《FF》，但是却不太了解《FFXIV》内容的人看到直播，也会觉得「要在纯和风的关卡作战啊」，或是「在像是水晶塔一样的地方作战耶」等等，活用《FF》的风格和全新要素的地图，所以这次才会采用纯和风这个主题。

在特制赛事（カスタムマッチ）中让五名武士对战五名武士，互相拿斩铁剑互砍似乎会很有趣（笑）。就这一点来说，未来应该也会继续推出有明确概念存在，看起来很简单易懂的地图才对。

Q：那关于另外一个 PvP 内容，前线（フロントライン）有没有预定要更新呢？

吉田：是有作为职业调整，去针对部份数值做调整的部份。但是关于针对前线的大型调整或是更新，我们目前正在一面参考大家提供的意见和反馈，下去制作企画的阶段，所以还要请大家再多等待一会。



**黄金碟有两个大型扩张正在准备中。骑士的职业调整会在下次直播公开**

Q：关于黄金碟的内容，这次在跳跃娱乐设施会追加全新赛道，那除此之外还有预定追加什么全新的玩法吗？

吉田：的确是有，目前正在制作两个大型内容，在6.X版当中应该会公开其中一个。

Q：了解，话说回来，会不会有滑雪板……。

吉田：因为我自己也是滑雪板玩家，所以一直都很想要在游戏当中实现，但是这次预定要公开的内容，很遗憾并不是滑雪板。如果做得像是游乐中心的机台一样，那大概只会玩个两三次就不再去碰了……。如果真的要玩滑雪板的话，因为游戏有生产职业也有采集职业（ギャザラー），所以就想要从采集素材获得高质量木材后，在自己去制作出滑雪板……这种地方开始做呢。也想要可以让玩家自己编辑外观，背在角色身上。

Q：但这样子的话，就会变成名为滑雪板的全新内容，已经和黄金碟是完全不同的方向了呢（笑）。

吉田：我们总是在从各方面研究不同的玩法，作为能够制作出更多不同内容的可能性，只不过在像这样决定是不是要实际加入游戏中，和制作工程上都需要花费很多时间。

虽然有很多玩家希望可以从《FF》联想到的小游戏，都能够在《FFXIV》当中玩到，但是因为有很多实在不是很适合「大型多人在线角色扮演游戏」的内容，所以要解决这个问题难度并不低。当然如果因为这样就裹足不前的话，就无法增加更多内容，所以为了能够从不同方向下去

开发出能让大家开心的内容，同时也希望能够满足这种要求，而一直不断在自己脑海当中苦战。

Q：关于这次的职业调整，已经有提到详细内容会在下次直播当中公开。特别是关于骑士，似乎会变更到连技能循环都有改变的程度。

吉田：骑士是在「旧《FFXIV》」时代制作出来，在新生时有延续使用，而在「苍天的伊修加尔德（苍天のイシュガルド）」时大幅度修改成难度比较高的一个职业，因为一直这样迭床架屋的关系，所以和其他职业相比之下，在执行动作时不太容易马上就反应出效果。另外和其他职业相比之下的使用手感本来就很不一样，而且伤害量也很难在短时间之内打出暴发，所以在这次的更新中，就对于这些方面进行全面性的修改。

只不过是会以什么样的方针下去进行修改，这点我们是打算要在下一次的第75回PLL当中，举出各个项目下去仔细说明。而且因为实际上的细节数值和各项动作的内容，有许多不实际接触就很难以了解的部份存在，所以虽然是要等到更新项目的部份，但是我们会针对比如说修改方针三本柱之类的地方，好好使用文章来加以说明。

Q：那么在最后，请对《FFXIV》的玩家们说几句话吧。

吉田：自新生以来大约经过十年，真的是有许多玩家前来游玩这款游戏，实在是感谢大家。这当然是托了一直不断在带领全新光之战士进入游戏的各位玩家之福，能够让大家想要积极带领新人进来一起享受游戏！对于我们来说也是能够化为动力。

接下来终于要推出6.3版游戏，应该可以算是前往次期扩张数据片中的折返点吧。故事也一样会出现已经超越中盘部份的发展，这点还希望大家都可以好好享受。



另外，明年就是《FFXIV》自新生以后的十周年，以游戏外来说，在今年12月有交响乐演奏会，不论游戏内外都希望可以打造成非常热闹的一年。所以也请大家一定要对游戏外活动也多多关注，应该就可以更进一步享受游戏才对，那么以后还请大家也继续多多指教！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16723912414455.html>