

## 《九十六号公路：零号里程（Road 96：Mile 0）》故事讲述两名青少年成长故事及内心想法

由DigixArt 开发、Ravenscourt 发行的叙事冒险游戏《九十六号公路》前传《九十六号公路：0 英里（暂译，原名：Road 96: Mile 0）》预定4月4日推出。在游戏上市前，《九十六号公路：0 英里》创意总监「Yoan Fanise」特别接受巴哈姆特GNN 等媒体线上访问，畅谈游戏开发灵感及设计理念等。



《九十六号公路：0 英里》是一款融合音乐元素的叙事类冒险游戏，故事舞台设定在皮特拉唯一的豪华社区白沙，就在1996 年夏天那公路之旅展开以前，讲述两位角色「佐伊（Zoe）」和「凯多（Kaito）」之间的友谊及故事。团队表示，本作将带领玩家体验在两位角色间切换的快感

，感受这两位少年截然不同的背景和信念。

《九十六号公路：0 英里》创意总监「Yoan Fanise」首先提到了为什么团队有想要开发这款作品的契机，并介绍了游戏特色。他表示，很多玩家玩了原作《九十六号公路》后，一直向团队反应，想要更了解有关角色佐伊的身世或是背景。团队在经过讨论后，决定满足玩家的期望，让大家看看佐伊在「上路前」都在做些什么，并探究到底是什么原因，导致了佐伊在《九十六号公路》决定踏上流浪之旅。

「玩家在《九十六号公路：0 英里》中将透过佐伊和凯多的视角切换，了解两名青少年角色的想法跟看法。有趣的是，因为我们有提供多种对话选择，这些选择将进一步影响两位角色的想法，甚至是未来会采取的行动等；这样一来一往间，玩家等于是和自己进行意识交流（笑）。」Yoan Fanise 说道，「而玩家将在不断选择的同时，导向不同的游戏结局。」

他补充，虽然佐伊和凯多是很亲密的朋友，但因为双方的出身和背景相差甚远，所以两位对某些事情可能会抱持着不同的观点和看法，玩家在做选择、体验游戏剧情的时候，应该都可以发现这个独特之处。

另外，《九十六号公路：0 英里》颇具挑战性，Yoan Fanise 认为这款作品很适合喜欢挑战自我的玩家，而就算是没有玩过原作《九十六号公路》的玩家，应该也能享受这款游戏。



有媒体问到《九十六号公路：0英里》的背景设定是否有参考现实世界的场景，或是受到什么类型的电影启发？Yoan Fanise表示：「其实我们应该没有特别参考什么现实生活的场景，不过我们倒是有想把贫富差距的这个概念呈现给玩家，而韩国电影《寄生上流》应该算是启发团队开发的电影。《寄生上流》讲述主角他们一家人跑去有钱人家打工，而《九十六号公路：0英里》中角色凯多的背景设定就是来自比较穷的地区。电影想要带给观众的感觉，跟我们想呈现给玩家的概念蛮类似的；可以让玩家有笑有哭，但后面讲述的故事和概念其实颇有深度。」

Yoan Fanise认为没有玩过《九十六号公路》的玩家也能正常体验游玩《九十六号公路：0英里》。他指出，其实团队在开发《九十六号公路：0英里》的时候，就有朝两个方向前进，一边是要能满足玩过《九十六号公路》的玩家，让他们可以了解原来在原作的故事发生前，还有这么一段故事；一方面也要让没玩过《九十六号公路》的玩家，以一种全新体验来玩、深入了解这款作品。团队在经过持续调整和设计后，觉得《九十六号公路：0英里》应该可以满足这两类玩家，所以玩家不需要担心。

此外，Yoan Fanise 透露，团队在《九十六号公路：0 英里》中有加入了新玩法，不过似乎有点设计的太难了。团队其实原本就已经有尽量调整游戏难度，希望可以满足各类型的玩家，而如果是不喜欢挑战、只想要享受游戏剧情的玩家，可以选择跳过这些挑战内容。

有媒体询问到，跟原作《九十六号公路》相比，团队在《九十六号公路：0 英里》美术或是剧情呈现上，有做出什么类型的调整或是改变吗？

针对这个问题，Yoan Fanise

笑称：「跟《九十六号公路》相比，《九十六号公路：0 英里》最大的改变在于现在玩家可以看到自己了。」他指出，在《九十六号公路》中，玩家就是一台摄影机的感觉，只能透过和其他人互动来推进剧情；不过在《九十六号公路：0 英里》中，玩家就是佐伊跟凯多，玩家将不会再藉由NPC 了解故事剧情，而是自己开创故事。另外，就像他先前表示的，玩家将透过选择影响角色想法跟行动，甚至也会影响故事剧情发展，所以这次的文本量相较于《九十六号公路》增加了很多。

被问到在开发《九十六号公路：0 英里》时有遇到什么困难时，Yoan Fanise 透露，最难的地方应该是在佐伊这名角色的呈现。在《九十六号公路》推出时，就有玩家表示其实不太喜欢这个角色，觉得她太吵太烦人。所以在《九十六号公路：0 英里》中，团队展示了佐伊迷人跟讨人厌的地方，让玩家知道为什么她最后会变成《九十六号公路》那样的个性。

另外，针对上述问题，Yoan Fanise 补充：「《九十六号公路：0 英里》主要聚焦在两位青少年的成长故事，和描述较多政治议题的《九十六号公路》比起来，两款作品呈现的内容有着蛮大的差异。因此团队需要花更多的时间去尝试并转变游戏风格，这也是我们面临的一大挑战。」

在推出这样的前传后，团队会不会担心《九十六号公路：0 英里》和《九十六号公路》原先设定的世界观有所冲突或是矛盾？Yoan Fanise 表达了自己的看法：「其实不会。因为我们在开发游戏的时候就设定好，在《九十六号公路：0 英里》的结尾，会刚好契合《九十六

号公路》的开头，我们在开发游戏的时候也会思考：这样的对话选择是这个角色会说出来的吗？所以玩家可以不用担心会有矛盾的部分。」



他额外补充：「其实相比和《九十六号公路》世界观设定有所冲突，我们更担心来自《梦境旋律（Lost in Harmony）》的凯多会造成冲突。因为凯多在《梦境旋律》是会拿手机在手上的，而《九十六号公路：0英里》时间背景则是设定在1990年代，时间线完全不一样，我们也不能让凯多拿手机了（笑）。」

最后，Yoan Fanise 表示，感谢玩家对于团队和原作《九十六号公路》的支持，喜欢《九十六号公路》跟挑战的玩家，应该都会喜欢《九十六号公路：0英里》这款作品；而本作将支援繁体中文，欢迎玩家来体验游玩。

《九十六号公路：0英里》预定4月4日于PS5、PS4、Xbox Series X|S、Xbox One、Nintendo Switch、PC 平台推出。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167774539510755.html>

