

《Wars of Prasia》玩法特色内容公开！游戏支援离线游玩

Nexon Korea 开发，预定3月30

日起在韩国PC / 手机等平台推出，与知名动态艺术创作者「Anthony Howe」合作的MMORPG《Wars of Prasia》（[链接](#)），随着游戏即将上市，官方也释出本作玩法特色的最新介绍让玩家们确认。

《Wars of Prasia》为一款将规则与时间制约最小化，主打「享受真正MMORPG乐趣」、让玩家可以尽情游玩的策略性MMORPG。在整个游戏世界里，将会有多达21处的据点存在，玩家只要加入「结社（公会）」即可共享公会占据的据点来共同进行据点的发展，或是与其他玩家一起巡回世界冒险共斗，享受属于玩家自己的原创冒险。



结合MMORPG & SLG 要素的崭新乐趣

如上所述，在本作中玩家可以加入结社一起成长，并与结社的伙伴来共同占领据点经营发展。在占领据点后玩家可以分工来发展据点，或是守护据点免于外敌入侵。玩家也可以透过游戏内的经济系统，来进行贸易或是与其他玩家的互动交流，让据点不断成长茁壮，体验前所未有的虚拟世界乐趣。

附带一提，另外在据点中，还会有包括杂货店、锻冶屋、制作所、研究所等各种设施让结社成员来经营管理，而且据点内的所有建筑都还可以升级，例如像是城门、防御塔、守护神等等，让玩家可以以此作为屏障来抵御外敌入侵。

四种类型职业设定 & 三种类型战斗风格

目前在本作中，预定会收录「幻影剑士（剑）」「命令刻印士（魔法）」「香射手（弓）」「执行官（盾）」等四种职业（职业中文名称皆为暂称）让玩家选择使用。每个职业都可以选择不同性别，以及三种不同的「Stance」战斗风格，玩家可以因应状况来即时切换，让整个战斗战略更加丰富。

除此之外，游戏中所有角色都可以透过移动技能来不间断地连续移动战斗，让角色不管是近战 / 远战都能发挥自己的优势来灵活发动攻击。而且游戏中还将会搭载可在打倒敌人或闪躲敌人攻击时发动使用的反应技能，也让整个战斗动作更加充满变化性！



广阔的无缝接轨世界

在本作中存在于世界各地的21处据点中，还会有可以获得比较多报酬的要塞（两种）与大城寨（一种）存在。而且所有的领地都有各自不同的价值，例如里面的狩猎场、头目难度、采集资源种类都会有所差异，玩家可以因应自己的需求与目的，来探索各式各样的领地。

而在游戏正式上线后，官方还将会预定透过更新，推出能集结复数伺服器（王国）的玩家齐聚一堂的「穿越王国的时间营区」，为玩家带来更多不同的新玩法与挑战。

据点战利器「黑剑」

所谓黑剑，是可以为游戏带来不同乐趣的游戏系统。玩家在自己希望的场所插上黑剑后，就可以形成所谓的「Wave Dungeon 波形地城」，此时其他玩家可以在此自由冒险战斗，打倒内中登场的怪物收集专属材料「深渊石」等特定道具。

虽然目前黑剑并没有使用次数限制，可以反覆重复发动使用，不过一旦在该地区使用黑剑创造波形地城后，该领地就会产生污染，并会有仿佛自然灾害般的「帐幕」不断扩散。这个帐幕扩散后，会将接触到的据点的城壁、城门都给破坏，并会对领地内的所有生产产生妨碍。

也因为黑剑这样的特性，虽然有可能造成发动玩家与当地据点占据结社之间发生纠纷，但在据点攻略时，以此做为武器手段来破坏对方城壁城门加速攻略速度，也不失为一个有效的据点攻略策略手段。

世界攻略「封印战」

在本作中，结社公会的伙伴们可以透过结社的研究、资源的采集制作等各种手段来快速发展自己的结社，或是透过黑剑的生产、结社内的投石机、桥梁战车等攻城兵器的制作来强化据点攻略能力。除此之外，结社还可以召唤守护神出来，与伙伴一起来挑战位于世界各地的「封印地」，享受世界头目攻略「封印战」的游戏乐趣。

让游戏进行更加便利的支援模式

而为了让玩家更轻松游玩游戏，本作还将会搭载支援模式要素让玩家使用。所谓的支援模式，是指就算玩家没有登入游戏，也能控制角色的离线要素。玩家可以借此来确认角色状况，或是进行药水等道具的自动整備，还可以指定狩猎场所等等，减少玩家游戏负担，让玩家没办法登入游戏也能善用时间增强实力。

透过这个支援模式，就算玩家每天只有30分钟的短暂时间能上线，也可以利用空余的时间来让角色自动狩猎成长，或是即时参与游戏内的各种事件。官方也表示，在后续还将会针对这个支援模式进行更新，让玩家可以透过智慧手表、AI喇叭、聊天机器人等装置来使用支援模式，让游戏玩起来更加轻松无负担。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167783279510992.html>