

5年前，任天堂推出遊戲主機Switch，與之一同推出的還有《薩爾達傳說曠野之息》。在這款作品中，玩家們可以在一望無垠的海拉魯大地上奔跑、攀爬、游泳、利用滑翔傘滑翔，它那完備的遊戲性設計，別具一格的美術風格與令人動容的劇情設計都讓玩家印象深刻，也毫無疑問地橫掃了當年的各大遊戲獎項。如今，距離《曠野之息》發售已有5年，任天堂推出薩爾達傳說的續作《薩爾達傳說王國之淚》，那麼，這款作品水準如何？讓我們一同再次踏上海拉魯大地。

杜若(文、圖)

▶《薩爾達傳說王國之淚》的遊戲世界分為空島(天上)、地面與地底三部分。

# 《薩爾達傳說王國之淚》 探索自由之外的無限可能

《薩爾達傳說王國之淚》是一款由任天堂企劃製作本部開發並由任天堂發行在任天堂Switch上的開放世界動作冒險遊戲。作為薩爾達傳說系列遊戲的第19部作品，於2019年E3直面會上正式公布，於2023年5月12日發售。

初下載《王國之淚》，當聽聞遊戲發生的場地仍然是海拉魯大地，登陸的遊戲平台仍然是Switch時，我內心其實有一點打退堂鼓，會不會任天堂也學習某

些遊戲公司，在「神作」的肩膀之上小修小補，「新瓶裝舊酒」呢？帶着忐忑的心情，我在遊戲發售的第一天就打開遊戲，迫不及待地體驗。但打開遊戲之後，體驗可以用「驚喜」來形容。如果說，前代作品是將一個恢弘的世界展現給玩家面前，由玩家自由探索的話，《王國之淚》則是將創作世間萬物的可能性交回玩家，由玩家自己挖掘遊戲世界的無限可能。

《王國之淚》在前作《曠野之息》的基礎上增加了許多新玩法，主角林克在獲得勞魯的手臂後獲得了許多新技能，另外，遊戲中還新增了許多道具與新特性，與林克的新技能組合出了許多新玩法。



技能「餘料建造」同樣來自勞魯的手臂，這個技能可以將遊戲中的物品組合到自己的武器與盾、箭上，也允許玩家再把兩把武器拼裝起來，可以利用這個功能增加武器的攻擊力、用途和特性，同時還可使武器耐久度重置。如果說「究極手」是給玩家的建造提供了無限可能，那麼「餘料建造」就給戰鬥提供了無限可能。同樣以剛剛提到的「左納烏」為例，如果在武器上裝上消防栓，武器就能夠噴水，如果在武器上裝上風扇，能把重量較輕的敵人吹飛，而如果在盾牌上加上鏡子，甚至能「閃瞎」敵人。任天堂貼心地為各式各樣的武器都設計了不同的動畫，也給了玩家獨特的體驗。



▶用樹枝加石頭，就能打出最簡單的武器。



◀用風扇加木頭製作出小竹筐是遊戲的「基本操作」。



技能「究極手」是林克在獲得勞魯的手臂後習得的首個技能，這個技能可以讓林克任意拼裝組合、分離、旋轉、吸起遊戲中的物品，此技能代替了前作的「磁力抓取器」技能。玩家可以利用它將身邊的可用物品組合為自己想要的任何東西，例如交通工具，玩家也需要用這個技能去完成一些關卡和解謎。可以說，這個技能是遊戲無限可能的基石。如果說，用砍下的木頭與帆船，利用「究極手」拼成帆船，只是意料之中的操作的話，那麼利用此次遊戲新推出的各式各樣「左納烏」裝備（註：遊戲設定為古代科技的產物，實際上接近於現代各種工業產物，例如電池、車輪、消防栓、操縱桿、風扇、燈等等），就可以使遊戲從刀與劍的封建時代，瞬間進入「電力驅動」的資訊時代。可以說，這功能使得玩家有了近似於「Minecraft」的體驗，但又由於遊戲的幻想設定，使玩家不必囿於現實世界物理定律的桎梏，不用像「Minecraft」等遊戲一樣，細緻認真地連接一條條電線，考慮諸多因素。

▶玩家可以通過各式各樣的「左納烏」裝置打造屬於自己的「高科技產品」。



玩家解開遊戲中任一村落的異變調查後，回到監視堡壘與喬舒亞對話，會獲得任務「沉睡於地底神殿之謎」，依照劇情提示完成任務，就可取得藍圖能力。取得藍圖能力後，系統會記憶玩家最近製作過的道具，透過藍圖能力快速重新製作，也可以在遊戲中獲得設計圖，以設計圖快速製作出道具。這也提升了玩家的體驗，不用每一次都用「究極手」重新建造工具。

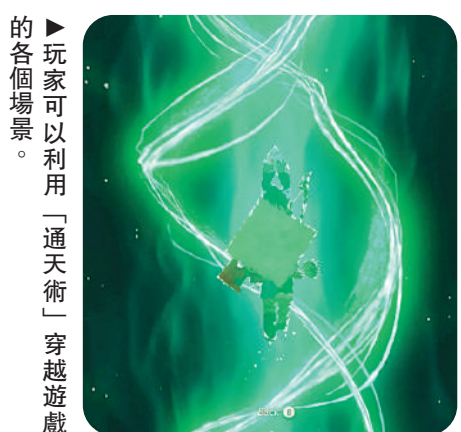
除了上面提到的新特性外，遊戲世界也大大拓展了。天空上的空島不僅有地上少見的各種「左納烏設備」，還有許多地上難以見到的植物。地下的地底世界則是一個陰森隱秘的全新世界，與地面上的海拉魯大地大小完全相同，地上有神廟的地方，地底是破魔之根，地上是山峰，地下則會是山谷。地底的世界與地面的光明不同，是伸手不見五指的黑暗世界，需要玩家用各種手段照明，才可以進行探險。遊戲也為玩家講述了一個嶄新的劇情故事，但由於遊戲可探索的內容實在太多，已然無暇顧及劇情。經過這幾周的體驗，如果想想以RPG遊戲的模式，線性的體驗這款遊戲幾乎是不可能的。因為在探索主線劇情的同時，玩家一定會被各式各樣有趣的事件分散注意力，更加沉浸在精彩的遊戲世界中。一位「沉迷」這款遊戲的朋友就直言，如果你對於某一個遊戲事件想到了一個解法，那一定不是唯一，任天堂還準備了10種不同的解法，等你探索。



▶遊戲的畫面依然與上一代作品近似，有着油畫般的質感。



「通天術」也是一個來自於勞魯手臂的技能，通過這個技能，林克可以穿越自己頭頂的天花板和岩壁與其他東西。例如，玩家身處一個山洞內時，就可以通過發動「通天術」來穿越頭頂的岩壁直通山頂。與前面兩個技能相比，這個技能更像是增加玩家遊戲體驗而設置的。畢竟這一遊戲世界從上一代地面上的海拉魯王國，拓展到了天空中的「空島」與地底的地下世界，有更多的障礙需要穿越。



▶玩家可以利用「通天術」穿越遊戲的各個場景。



儘管遊戲從各方面已經臻於完美，但受限於硬件機能，還是有一些不足。首先是遊戲的幀率問題，上一代《曠野之息》中，就有遊戲評測商指出，這款遊戲已經用盡了Switch遊戲主機的所有資源，之所以遊戲世界顯得空曠，其中一個原因就是因為硬件設備無法承受加載複雜城市建築所需要的資源，而遊戲畫面之所以選擇卡通畫風，也是因為硬件問題。這一代仍然是在Switch

平台，遊戲的世界更為龐大，所以對於硬件機能的利用也更為「極限」。儘管已經經過非常優秀的優化，但在某些場景時，遊戲的幀率會降低至每秒20幀左右，撇開如今遊戲主機與電腦支持的120幀刷新率，就算與Switch主機默認的30幀相比，也降低了不少，因此玩家能明顯體驗到遊戲的頓挫感。除了幀率問題，遊戲作為前代的續作，對新玩家也顯得不那麼友好。儘管有着非常完備的新手教學，但遊戲中一開局的探索就顯得過於「燒腦」，而且戰鬥難度相對前作也大大提升，對某些沒那麼有耐心的新手而言，或許是一種「勸退」。

## 結語

成熟的设计赢得了市场与媒体的一致赞誉。游戏成为了萨尔特传说发售历史上销售最快的游戏，发售三天后，全球销量已经超过了1000万份。游戏评分网站IGN、游戏杂志Fami通、英国《卫报》都给出了满分的评价。《卫报》的评论者在评论中指出「It is easy to forget how to find the fun in adult life. Games such as Zelda help to remind you

that if you look at things the right way, it's everywhere.」（人们很容易在成年后忘记如何寻找乐趣，而诸如《萨尔特传说》这样的游戏会提醒你，如果你用正确的方式来看待事物，乐趣其实俯拾即是。）对于新玩家而言，这款游戏是了解萨尔特世界的最佳手段，而对于像我这样已经体验过上一代《曠野之息》的玩家，这款游戏是一场睽违5年的饕餮盛宴。

▶站在滑翔傘上翱翔於海拉魯世界中的體驗讓人驚嘆。

