

# スチームチャットで行われた開発者による質疑応答

チャットログを例によって勝手に抜粋して和訳してみます。

[ソース](#) ( Tripwire Forums )

## キャラクターの台詞

弾倉が空になってリロードするときなどに、キャラクターは自動的に対応した台詞を話す。台詞の数は多くなく、リロード時、持っている武器の弾が完全に底を尽きたとき、死にそうなときなど重要な場合に限られる。

## トレーダー (武器商人)

各Wave終了時、マップのどこかにランダムで武器商人が出現する。武器商人の位置はインターフェースとエフェクトでプレイヤーに示される。武器商人は武器弾薬を販売し、プレイヤーがアイテムを補給するには基本的に商人を利用することになる。

## ZEDTime (スローモーション)

マルチプレイでスローモーションを発動させると、他のプレイヤーにも効果が及ぶが、効果時間はとても短く他人のプレイを妨げないように配慮されている。格好よくゾンビを始末できたことに対するごほうびのようなものと考えて欲しい。

## 移動と照準

移動速度はRO:Oよりも速いが速すぎないように設定している。クロスヘアはないが、アイアンサイトを使用可能な武器であれば狙いをつけるのはそれほど難しくない。リコイルはリアル寄りのゲームとアーケードシューティングの中間程度。

## Perks

新しくFirebugのPerkが追加される。火炎ダメージに耐性がつき、火炎放射器のダメージが上昇し、ショップで火炎放射器が買えるようになる (Perks取得しないと買えない?) Perksは全部で6つ。他にはCommando, Sharp Shooter, Support Specialistが公開されている。Perksを取得するだけならそれほど時間はかからないが、すべてのPerksを最大レベルまで上げようと思えば100時間以上プレイする必要があるだろう。

## その他

- 発売時のマップは5個、それぞれノーマル難易度で45分から一時間程度のプレイを想定。
- (現行のトレーラーだけでなく) 実際のゲームプレイを紹介するものを発売までに何かしら発表したいと考えている。
- 発売後には公式サーバーが稼働する予定。
- Steamサーバーブラウザに対応し、フレンド機能でゲームに参加することもできる (Sourceゲームのように)。
- RO:Oと同様、パッチの他にもマップなどの追加コンテンツをリリースしたいと考えている。
- Steamを通じて、倒した敵の数などの統計が参照できるStats機能を導入する計画もある。

斧はマジで楽しい。Clot狩りにはもってこいだがBloatに気をつける！

•