

小精靈雜談

怠惰 (伊格薩、絨球)

怠惰感想(碎碎念):

雖然說這個企劃有如此多的小精靈，但實際上真正有在工作，應該說真正撐起整個架構的只有暴食，其餘的小精靈們僅是分擔一小部份的工作，很多時候暴食都是默默的一個人努力著，特別寫在第一段是希望大家失去耐心前先看到這段，給暴食一個掌聲。

從最初開始企劃緩緩建立，世界觀架起，魔花世界並不是一個完整的世界，在建立的時候並不完整。

因為不可能真的生出一個完整無缺的【設定】，但這因為這點開始與玩家產生衝突，只能說一百個人眼中就有一百個哈姆雷特，也因此衍生出許多的問題，有時候問與答反而希望玩家不用問得過於詳細，這樣回答時就會給予瑣碎的設定，反而限制玩家的創作。

也因此深感企劃並非官方的世界，而是官方與每位玩家們一起一磚一瓦建成。

因為上述原因官方活動會有【硬性的規矩】是為了防範某些狀況

比如"某A在繳交給官方"的故事中隨筆寫殘殺村莊毀滅島嶼。

雖然是玩家個人的故事創作，但在我們這裡的角度，卻是真正發生在魔花世界，那麼我們該做出什麼回應，發出一篇追殺文章，還是糾正某A的文章。

但這麼一來在許多玩家眼中卻又是過於較真，但對我們來說這是對所有參與企畫的玩家們負責。

再來回到企畫中出現的問題，最早在問與答的爭吵，我們已被那位問題者問到不堪其擾，已然火氣上升，採取爆炸式回應，卻引來正義魔人的撻伐，但在我眼中，那些正義魔人並沒了解事情始末，只覺得做為一個官方，這樣是錯誤。

這讓我了解作為官方不應該有情緒，因為我們所面向的不是一個玩家。

在後續出現問題的戰鬥規則與地下城

戰鬥規則要寫得讓所有人滿意真得很困難，因為一直都會有平衡問題存在，即使最初達成一個尚可得程度，但也會因為後續出現

的新事物(比如裝備)，而產生新的問題。

直到最後，因為如再做調整勢必調降某些派系，損害部分玩家權益，因此才放手平衡問題。

最後

希望各位玩家在參加企劃時即使情緒再激烈，也請轉個角度思考一下企劃官方為什麼這麼做，開企劃是有許多考量在。

有時候玩家的風言風語真得會刺傷開企畫者的動力與熱情，創造企劃並沒有任何利益，全憑藉熱情與動力，但如果連這些都沒有.....

如果各位肯看完這整篇廢話與碎碎念，怠惰在此感謝你的耐心。
謝謝

憤怒 (賽萊斯特)

為時四個月的企劃終於迎來了尾聲。
我在這段不長不短的時間內，認識和見識到了形形色色的不同的人。
能夠在企劃裡認識大家真的是非常幸運的一件事情。
再次感謝那些願意包容和支持官方的玩家們，也要感謝那些對我們的不足提出理性的建議的玩家們。
至於那些只會一味的酸的玩家或是局外人們，他們酸爽就好，我們也就隨意的看看、笑笑。
在各位的幫助下，這個企劃圓滿的落幕了，再次感謝大家這四個月來在這個企劃中投入的熱忱。這個企劃因為有你們才能夠一路走完。
雖然企劃完結了，但是我想這四個月的回憶和經驗依然會陪伴我走一段路。
由衷的感謝，一起編織出魔女之花的故事的大家。

忌妒(琉玖)

這裡是大家很少看見的忌妒。
不知不覺就來到了企畫尾聲，回想過去這四個月來的點點滴滴，突然就想說一點自己對魔花的感想。
許多經驗，在魔花後都是第一次，第一次設計地下城，第一次想支線劇情，第一次測試戰鬥系統。
我也永遠會記得大家對於琉玖失蹤度猜測，還有總是有人想把琉玖跟梅米斯救回來。
謝謝你們。
伴隨著預定釋出主線，更新內容的途中，每一個回憶跟努力的過程都很開心。
參與這次企劃讓我學到很多，也和許多可愛的人們相遇。
謝謝你們來參加魔花這個企畫，謝謝你們和官方一起走來。
那麼，再見。

傲慢(娜兒)

魔女之花給我非常多新鮮的體驗，不管是當NPC一職還是與玩家互動，大家都非常的親切。
無法全程參與到是件十分遺憾的事，但魔女之花帶給我的感動是不會因為結束而遺忘的。
最後感謝創作這美麗世界的官方，謝謝玩家們的交流，謝謝所有參與在這之中的大家，願有緣再相見。

暴食 (螢火、梅米斯、尤德)

其實也沒什麼感想、沒什麼好說的。

能說的也只有謝謝。

謝謝一路與我們走來的你們。

謝謝你們包容第一次創辦嘆浪企畫的我

其中有很多需要改進，很多需要突破

也謝謝你們的很多意見 讓我可以彌補修正我所不足

經營這個企劃真的讓我累成狗，但卻充實感滿點

很高興它結束了，相信你們也這麼覺得。

那就不多說了，再會。

魔女之花的十個其實

1.其實小精靈們想藉由這個企劃給予玩家們的東西

一. 自己的小小力量可以改變世界的走向 (世界主線的選擇)

在現在大家都不關心政治的當下，投票率低下

但其實自己的一票都可以成為改變世界的一分力量

就像在魔女之花的主線當中，你的決定可以讓世界改變一樣

小精靈想藉此呼籲大家

不要當個旁觀者，不要什麼都不參與卻抱怨現在的處境

因為未來的鑰匙是掌握在你的手中的。

二. 已選擇的道路無法後悔 (世界主線選擇)

三. 不擇手段得到的東西並不是對你最好的 / 慾望是心中的惡魔 (魔女之花)

四. 真正的敵人並不是別人而是自己的內心 (使魔)

五. 你所深愛或是深恨者都是同源(女巫/獵人/使魔)

2. 其實魔女之花的原型為 黑百合



黑百合花语：恋·诅咒、孤傲

生长在标高2400-2500公尺的高山上，孤傲的花朵——黑百合。

虽然这样，它的花朵却不像个性这么强烈。花形略为向下，像低着头的害羞少女。在高山发现黑百合的登山家，都会有把它带回，据为己有的冲动。那一瞬间的感觉，不正与刚开始恋爱时的心情一样吗？

3. 其實魔女之花的劇情是依照玩家的選擇而去知道多少內情以及結果

若是一開始選擇讓小花活下來，後續的線可以知道安維研究人造使魔的經過跟目的，以及安維將梅洛沙給予的血分了一半給螢火的劇情，並可以成全螢火跟安維或是螢火跟伊格薩其中一方。

若是在第二章選擇 以那神秘人及戰鬥痕跡為主要搜查

則可以知道伊格薩過去的故事以及安維跟伊格薩相識的經過，並在下一個選擇後 三人可以共同對抗梅洛沙，並在最後三人一起死亡。

依照玩家選擇的路線不同，三人的故事跟結局也都不同，目前的三人結局是最悲慘的結局。

所以並不是官方不想交代清楚，而是世界上很多事情你只能看到其中一面而不知道其一另外一面，若是錯過那個契機你可能就會無法去了解。

4.其實官方希望的玩家面對世界主線的態度

其實就像世界上發生的事情，例如鄭杰捷運殺人案發生時

你可能在家裡、你可能從朋友中聽聞，你也可能在現場！

而世界主線就算可能跟你的故事沒有搭上關係，

但是它是魔女之花世界上正在發生的事情

你可以覺得恐慌、覺得害怕、覺得人類沒救了、或是覺得不關我的事

而不是「喔，這跟我家角色的故事不合」然後選擇把這個事情直接從角色上抹消

因為他還是發生了，發生在這個世界上，只是每個人對此的想法與態度不同罷了

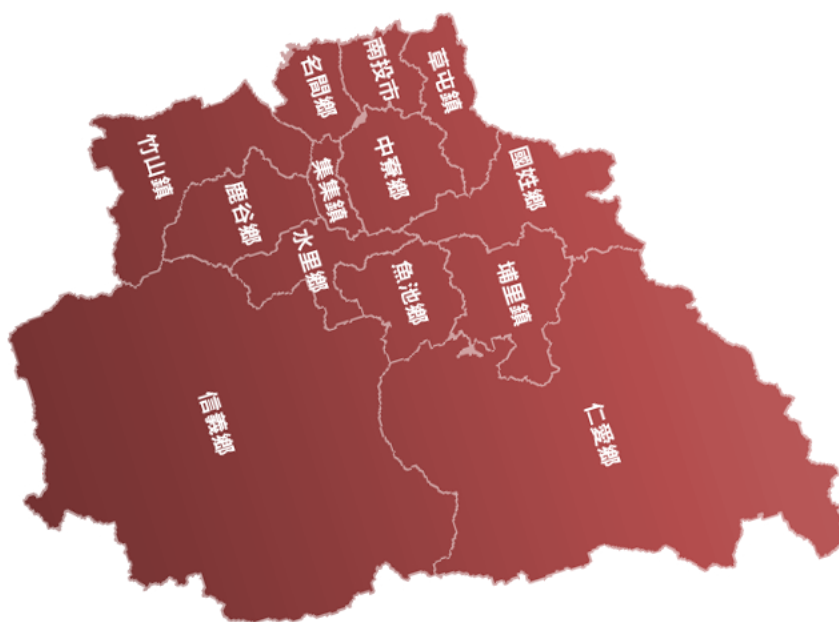
5.其實魔女之花在一開始的構想中為戀愛向企劃

6.其實魔女之花一開始的構想中沒有使魔這個陣營

7.其實在故事初構成時，絨球差點成為伊格薩的使魔 (伊格薩表示:幹)

8.其實在故事最初期並沒有安維這個角色，是之後在討論中衍生出來的。

9.其實世界地圖是台灣的南投。



10.其實琉玖原本是女角。