

《铃兰之剑：为这和平的世界》开发团队亲自介绍玩法

主打本格派战棋玩法，精致渲染像素风的手机游戏《铃兰之剑：为这和平的世界》（以下简称《铃兰之剑》），（25）日释出由研发团队共同拟定而成的信件，内容阐述关于《铃兰之剑》的设计理念以及未来对于游戏的研发方向。游戏现在持续研发中，预计于2023年正式发布，请喜爱本作的玩家，可提前进行事前预约，密切锁定后续动态。



大家好，我们是《铃兰之剑》的研发团队

很荣幸能透过本次机会，与各位玩家阐述开发的理念以及设计内容。

首先，关于《铃兰之剑》是一个怎样的游戏？

如大家所见，《铃兰之剑》是一款像素风格斜45°视角的战棋手机游戏。和一般手游类似，你将通过抽卡获得伙伴，然后养成、完成挑战、推进故事，最终抵达剧情的终点。到此为止似乎一切都非常普通，但与众不同的是，在剧情中，你为了完成那些诚挚的「愿望」，将会透过「命运之门」穿越进入到独立的时空，去扭转、改变那些曾经的过往。在这个独立时空中，你将获得几乎等同于完整单机游戏的体验。

为了方便区分，上述的单机模式将简述为【铃兰之剑本篇】，和在线游戏类似的主体部分会被称为【乐土】。

【铃兰之剑本篇】的玩法解析

游戏本篇讲述了一个因为蕴藏着丰富的晶石资源而处于风暴中心的小国

「伊利亚」，因为一场疑点重重的暴动陷入内战。而穿越到此的你，在命运的指引下成为了一个小镇佣兵团的团长。为了活下去，为了保护好身边的人，你不得不选择依附的势力，经营好自己的佣兵团，完成委托展现自己价值。

本篇的游戏中，具备着多结局的路线，且带有轻度Rouge的玩法，在游戏中玩家不同的选择，你将获得不同的同伴、学会不同的技能、小镇也会获得不同的发展，能够通过自己的选择和表现，来改变剧情的发展。在多周目的过程中，你将逐步揭晓内战背后的阴谋和真相，进而思考自己存在的意义，思考结束这场战乱的方法，最终改变这个世界的命运。

铃兰之剑的本篇内容，是一个有着不亚于主机战棋游戏内容容量的纯单机玩法，有开始、有结束、有独立的养成、有完整的故事，最不单机的部分是通过游玩也能获取丰厚的【乐土】奖励。

为什么会如此设计？

「因为我们想做一个内容型游戏，想为玩家提供最纯粹的SRPG乐趣。」

我们非常清楚单机在内容创作上相对在线游戏的优势。在单机游戏上，能够避免在线游戏长生命周期，带来的各种内容变形，长到难以自圆其说，以及无法完整体验的剧情，而随着版本更新后，越来越复杂游戏内容。原本可能良好的关卡体验设计，可能会被课金要素影响给破坏成毫无挑战，而战棋游戏尤其如此。我们希望游戏可以带给玩家们，更强烈的游戏体验以及更完美的游戏过程，所以才以单机游戏上玩法作为设计。



「那为什么不干脆做个单机游戏呢？」

当你经历几十上百小时惊心动魄的故事，与故事中的角色建立了深刻的羁绊以及情感，然而这些羁绊在你结束游戏的那一刻，将开始逐渐淡化，存在于记忆中慢慢淡忘。同样的，当你经历了无数场厮杀，终于掌握了高深的技术，还没能够畅快的玩几场，游戏就通关了，这些技术也再没有用武之地。然后反复地重打，一遍又一遍地去咀嚼那份越来越淡的美好，尽管大多游戏可能有着隐藏内容、二周目、DLC这些弥补手段，但这种茫然若失或者意犹未尽的感受，相信每一个经历过那个时代的玩家都有过。而这种可持续性和陪伴感，正是在线游戏这个模式所能提供的优势。

「所以，在线游戏+单机的形态，就是我们所得出的答案。」

我们自己就是战棋爱好者，是《皇家骑士团2》（「タクティクスオウガ」）的忠实粉丝，也几乎玩过所有叫的出名字的战棋游戏，我们折服于史诗般宏大的叙事，热衷于绞尽脑汁的空间策略，沉迷于多样的收集养成。我们也曾经参与过《超级机器人大战》系列（スーパーロボット大戦シリーズ）、《妖精战士》（「アークザラッド」）的制作，目睹过

战棋游戏的兴衰。现在，我们希望能把当年的那份感动用我们认为最完美的方式传递给各位新老玩家。



未来《铃兰之剑》的开发之路

在我们的设想中，《铃兰之剑》不只是一个游戏，而将是一个系列，由拯救伊利亚命运的【铃兰之剑本篇】和一系列基于这个世界观下的游戏篇章共同构成。这些篇章有的为这个故事提供不同视角的展现、有的通过不同时空的前传、外传，来补完这个世界观和角色们的故事。

这些篇章彼此独立，有着不同的主角、故事、系统，甚至结构、玩法也可能各自不同。【铃兰之剑本篇】是一个存在多周目的沙盒世界，其他篇章则有可能是类似传统战棋章节型的、例如《圣火降魔录:风花雪月》这样注重战斗外内容的，或是《战国兰斯》这样地型压制型的，甚至未必一定是战棋玩法的全新内容。



这些篇章内容，共同参与在【乐土】系统这个在线游戏架构下，而形成一个整体，最终形成一个能长久持续下去的内容创作，使我们能以一定的节奏（比如每季）持续不断地产出新内容，来满足玩家以及我们自身的创作欲望。这样就能通过这一部作品的长久更新，来完成接近当年松野泰己老师未能完成的《皇家骑士团》八部构成般的伟大构想。

期盼能带给玩家的体验

《铃兰之剑》期盼能够为玩家带来全新的手游体验，当玩家无论何时何地进入游戏，都能感受到精致且用心，同时不被其他因素干扰的玩法，即使很久没玩了，随时回来都能立即地融入新内容当中。透过单机玩法以及在线游戏架构的框架，能够保持像单机游戏一样不用背负太多的负担，让每部游戏能有充分的创作空间、亦能够持续谱写后续的内容，我们认为这是一种能充分发挥游戏内容魅力的模式，也是我们致力在打造梦想，「即使他们离开了，只要他们爱过这个游戏，他们的心也会留下来，并期待着每一次新篇章的释出」。

期盼这样的游戏模式，能在《铃兰之剑》得到成功的验证，从而为内容创作型游戏提供一种新的模板，毕竟我们自己会非常渴望玩到类似结构的的游戏。



最后，再次感谢玩家们的期待以及支持，也请玩家们给予我们更多的反馈，让我们共同打造这个梦想。

《铃兰之剑》强调沉静感十足的故事营造，以及动人深刻的音乐表现、搭配本格派的战棋式玩法及细腻精致的像素视觉风格，期盼带给所有玩家们不同以往的深刻的游戏体验，游戏尚处于研发阶段。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/166945462425.html>