

## 《我独自升级：崛起》公开故事模式视频 制作人透露将基于漫画分镜打造主角酷炫动作

Netmarble Neo开发中的动作RPG《我独自升级：崛起》（Solo Leveling: Arise）日前于韩国G-Star 2022游戏展览展出试玩体验，近日执行制作人/总监Jin Seong-keon接受专访，并曝光故事模式以及多张游戏画面，并表示本作正以原作网络漫画为基础展开，更与原作者Chugong与D&C Media合作，为每个猎人打造核心故事。



Jin Seong-keon最初在Nexon参与《爆爆王》、《跑跑卡丁车》、《Trash

Buster》与《Air Rider》精进并展现其能力。而后在Start-up担任《Monster Squad with Nexon》、《Guardians Arena》执行制作人。于2018年加入Netmarble Neo，担任《The King of Fighters ALLSTAR》执行制作人，深耕动作RPG手机游戏领域。凭借丰富经验和深厚的专业知识，现任《我独自升级：崛起》的开发。

制作人指出《我独自升级：崛起》着重于原始网络漫画的核心叙事。主要故事内容将根据全球点击量达142亿次的网络漫画为基础展开。我们与原作者Chugong和D&C Media合作，为每个猎人创造一个独特的故事，其中游戏场景和角色计划中使用的所有感知层面都由原小说作者Chugong监督。



《我独自升级》是描述当地球各地出现了连接异次元地下城的信道「传送门」，连带部份人类觉醒为具有特殊能力的「猎人」，传送门与猎人，根据魔力量与个人战力从S级到E级的都有，其中韩国最下的E级猎人中，有位连在低级地下城都得搏命生存而被蔑称「人类最弱兵器」的主角「成振宇」，在某次参与地城行动时，逼近死亡关头前，出现于他眼

中的神秘任务提示，不仅开启了他「升级」的第二人生，也使他成为最与众不同的猎人。

在G-Star 2022中，网石展示了「故事模式」，玩家可以在故事模式中体验「成振宇」成长、转职的任务，可看到挑战钢牙莱肯、沼泽支配者青牙青蛇凯撒卡以及「骑士团长血腥伊格利特」。



另外在「猎人模式」中，玩家可以操纵来自「珠熙、车海印、白允浩、今哲」等不同的猎人，以及「时间攻击模式」里，玩家目标将是透过战略组合与控制打破记录，对战的目标则是故事中登场的强敌之一「兽人祭司卡勒凯坎」。



制作表示，由于主角成振宇在原版网络漫画中被选为暗影君主，与其他普通猎人有相当大的区别。因此在改编游戏时，普通猎人可能很难拥有比主角更强大的能力。不过，开发团队正在将密切调整整体平衡，以创造一个愉快的游戏环境。

但在开发最具挑战性的部分，是制作有吸引力的动作效果。因为原作是基于包含静态分镜的网络漫画，开发团队必须想像每个动作的整体动画，但根据Netmarble Neo在《The King of Fighters Allstar》的经验，正在为本作实现具有吸引力和酷炫的动作。目前所有副本、怪物和整体背景都将以原版网络漫画为基础进行。正在就游戏的整体方向进行热烈讨论。在遵循原始故事情节的同时，寻找机会为玩家提供各种支线故事，以提升粉丝对《我独自升级》的喜爱。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16699445161056.html>