

## 《长安幻想》手游携手“唐文化”构筑新经典

唐朝共历二十一帝，时间横跨二百八十余载，时至今日关于唐朝的长安文化故事还在被世人所谈论，谈其风华，即便再为沉默寡言之人，也能细数三两事。



### 怀念“唐文化”

有人曾问到：为什么中国人这么怀念唐朝，以唐为荣？

各路回答众说纷纭，有人向往唐朝的文治武功，这个时代的中国人，尚武却足够文明，翻开那页历史，“宁为百夫长，不作一书生”反应了当时社会的主流；

有人则倾倒在唐朝的文化之美，文化之诗歌，孕育诸多才华横溢的诗人，“落霞与孤鹜齐飞，秋水共长天一色”，也让我们学会了“何为美”



是被迷雾所笼罩，牛鬼蛇神魅影重重，奇异之感始终贯穿全篇，在探案+志怪奇特内容的加持下，这无疑使得年轻人对“唐文化”的兴趣进一步加深。



## “妖怪文化”，出自东土

细看“唐文化”之横截面，圈圈年轮清晰的烙印下各类文化的痕迹，其中一圈所夹之“妖怪文化”趣味非凡，在青年人这一代，早已存有不少的文化拥护者。但“妖怪文化”这一行列，先为年轻人所熟知的，却是日本“进口”的“妖怪文化”，无论是从动漫还是游戏，影响力颇深；殊不知，“妖怪文化”自先秦以来就早已显露，《白泽图》《山海经》就是这类“精怪辨认手册”的代表，在唐代仅280余载的历史里，“动物妖怪”诞生便有40种有余，随时间推进至明清近代的《西游记》《聊斋》等更加为人熟知。追本溯源，日本十之七八的妖怪都是由我们“出口”，后加以变化形成日本的“妖怪文化”；其最为著名的百鬼夜行，便源于唐朝的驱傩仪式，寓在驱除百鬼，世间太平的美好愿望；



现如今，谈及“妖怪文化”，隐隐成为日本的一张名片，而关于我们自己的文化故事，也应借你我之手，让这些“妖怪”于历史长河中打捞重生。

## 长安就在长安，“唐味”浓，造经典

值得庆幸的是，在长期接收舶来品的这一代中，近年来的文化觉醒氛围愈发浓烈，文化的复归使得各行各业都蒙上了一层“忆故思旧”的外衣，各大行业与传统文化相结合的例子比比皆是，年轻消费者也愿意为传统文化买单！



说到年轻消费者，最为聚集的地方，非游戏阵地莫属，这不，最近关注到一款由广州诗悦网络公司自研自发的一款唐风妖灵进化手游《长安幻想》，其题材背景，“唐味”十足，细心探索，便可在幻世之内找寻到历史里的踪迹。或能于此与历史人物对话，亦或是感受亭榭楼阁之华丽，立绘所呈现之“服道化”细处皆可观摩到“唐文化”浸染的痕迹。当然，《长安幻想》对于“唐文化”的融合，并非简单照搬，由其画风美术风格，便可看出其中的细节用心，在清新通透的治愈系画风加持下，一定程度上削弱了题材背后原本的厚重感，更加适应迎合当下轻快的生活节奏，社会节奏。

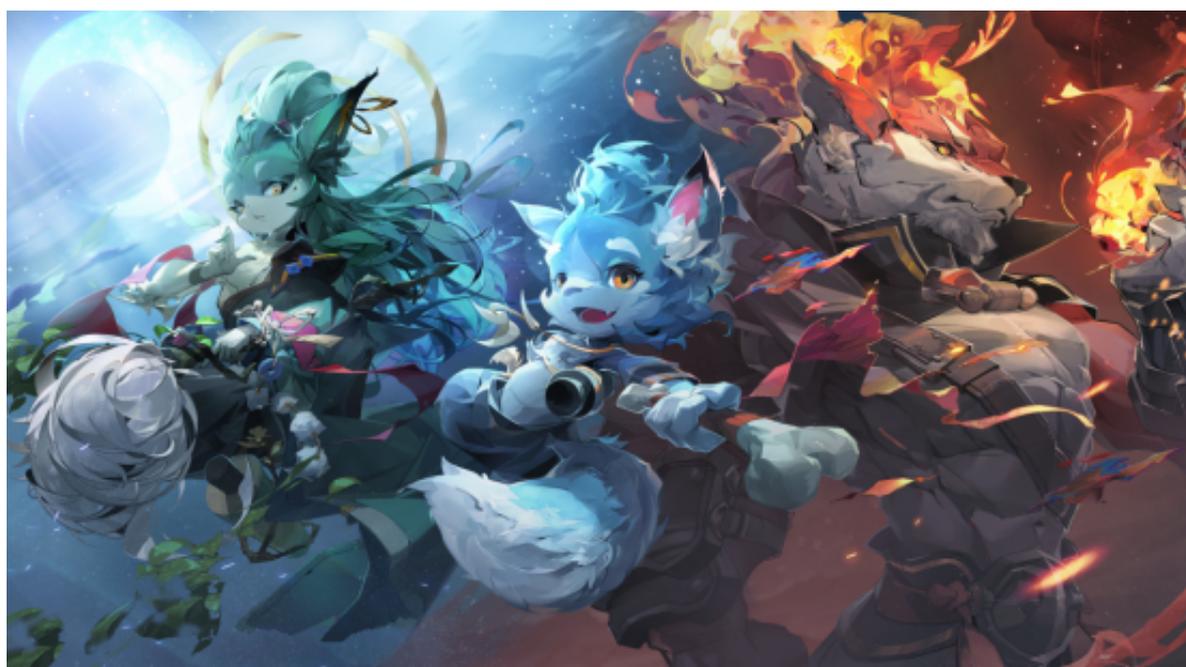


抛开视觉层面的内容，《长安幻想》在一些游戏设定也独具匠心，门派系统设定等日常内容玩法，保留了回合制游戏的原汁原味，在此就不加以赘述；其游戏内特色最甚的，莫过于在

“捉妖”玩法的内容下，以葫芦为器的设计。看似趣味的设计实则是存在一定的历史考究，在中国传统观念里，葫芦本有就着辟邪的寓意，诸多捉妖题材的影视、动画、小说都有着葫芦器型的身影，很难说在设计之初，不是在有意致敬“经典”；



游戏设定中，与葫芦互为因果的妖灵，也颇为有趣，各类妖灵姿态各异，其形态也能伴随玩家的成长而进化，诞生出新模样，印象较深的雷小兽自幼年（一阶）呆萌模样，通过进化成长，摇身成为中国的传统瑞兽“麒麟”；除此之外，孙悟空经典IP形象的出现，也着实让玩家过了把当“唐僧”的瘾，想必，在收服这个妖王的那刻，脑海里很难不联想到那段“五指山赐名揭帖”的经典桥段；在妖灵养成的体验上，资源的利用设计上也十分合理，通过继承同类型妖灵提升资质，以及利用低阶妖灵作为养成的肥料两种手段，即保留养成乐趣，又减轻了养成的难度；另一方面，在妖灵系别的归属上，加入了传统的“金木水火土”的字眼更具东方韵味，妖灵庞大的系统中，种族特色，性格特点，妖灵界地貌等脉络清晰连贯，玩家化身御灵师，将入于长安幻世中补全妖灵图鉴，绘制出属于自己的“白泽图”；



最后，对于这款东方韵味十足的手游《长安幻想》，还有着许多难以言尽的期待，需更多御灵入世探索，所谓“不入长安，不知唐文化”，这个“长安”，不知你去也不去？

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16705412242061.html>