

## FAMI通访谈《漫威暗夜之子》主创团队：《幽浮》之后的再一次进化

2K 旗下的策略游戏《漫威暗夜之子》已于 2022 年 12 月 2 日正式发售。本次《Fami 通》编辑对游戏监督 Jake Solomon 进行了一次线上专访。另外，一同在场的制作人 Garth DeAngelis 也在最后向我们表达了他对本作的喜爱之情。

Jake Solomon（下文简称为 Jake）

Firaxis Games 监督

Garth DeAngelis（下文简称为 Garth）

Firaxis Games 制作人

以 SRPG 的形式全面展现英雄们的魅力和超能力

——首先，请您介绍一下本作值得关注的内容或者特色吧。

Jake：本作在诸多方面都极具特色，其中「策略战斗玩法」和「漫威英雄角色」是主要的魅力所在。玩家可以在游戏中与这些漫威超级英雄建立联系，甚至成为朋友，这也是本作最吸引人的地方。

——也就是说「和漫威英雄交朋友」是本作的一大亮点。

Jake：关于这部分内容，我们借鉴了不少经典日式游戏的设计，而在开发过程中我自己也从过去的日本游戏里获得了许多启发，特别是在游戏设计层面上。日本游戏确实有许多值得我们学习的地方。

——作为一款漫威超级英雄题材的作品，本作在开发思路等方面与你们过去制作的游戏有什么不同吗？

Jake：你提了一个很敏锐的问题。其实最初我们还觉得只要把《幽浮》中的登场人物换成漫威超级英雄就可以做出好游戏了，但后来却发现这样做根本不行。

——Firaxis Games开发的《幽浮》是一款能真实展现出策略层面紧张感的高完成度游戏，为什么不能简单替换成漫威超级英雄呢？

Jake：如你所说，《幽浮》中的士兵都是极为普通的人类，而他们却要战胜强大的敌人，这就很有幻想感。所以问题就出在玩家需要利用战术与敌人周旋的这个部分。

——确实，颠覆绝对的实力差距能给玩家带来一种精神宣泄。

Jake：而当登场人物是超级英雄时，这种以弱胜强的幻想感就无法成立了。这也让我们意识到必须为本作重新设计一套策略玩法。

——日本地区的粉丝有不少是通过近些年改编的真人电影（MCU 作品）才了解到漫威超级英雄的。本作也会像电影那样想方设法展现出漫威英雄的魅力吗？

Jake：这是当然。如果本作能让玩家成为漫威粉丝的话，我们会感到无比欣慰。游戏内存在许多吸引人的要素，其中各种战斗场景的演出效果和对超级英雄生活的场所「修道院」的描写尤其富有魅力。

——就我的游玩体验而言，单单战斗部分就已经足够有趣了。但老实说，我对本作还有很多不了解的地方。

Jake：本作共有 12 名参战的超级英雄，他们的战斗风格各不相同。要想充分体验他们各自的独特玩法，得玩 60 小时才算刚刚入门。总之，本作的战斗系统非常深奥。

——除了充满魅力的战斗玩法以外，其间穿插的生活部分也很有意思。

Jake：是的。修道院的生活场景非常富有戏剧性，玩家可以和英雄们搞好关系，也可以看到英雄之间对某事的争论场面。除了 12 名来自漫画原作的超级英雄以外，玩家还能在本作中打造属于自己的原创英雄「猎人」。

Jake：我认为让玩家可以操纵自己打造的超级英雄也是本作的一大魅力所在。此外，猎人可以算是对现有漫威宇宙的一种补充，这应该也能成为吸引新粉丝的亮点。

——我在游玩时彻底代入到了猎人的身份中，就仿佛我本人真的在和钢铁侠以及奇异博士交谈一样，这一点让身为漫威粉丝的我非常兴奋。超级英雄的台词和剧本你们是如何进行监修的呢？

Jake：我们自身也是忠实的漫威粉丝，因此我们特地组建了一支人数众多的编剧团队来撰写本作的台词和剧本。在创作时，编剧团队会围绕「要讲述怎样的故事」、「如何突出刀锋战士身为吸血鬼猎人的角色特性」、「钢铁侠会说些什么」等各种问题展开深入的讨论研究。最终创作出来的成品会先移交给漫威方面进行确认，然后我们再根据他们的意见进行修改。

——原来如此。能在游戏中听到钢铁侠说出符合我预期的台词，我这个漫威粉丝感到非常开心。

Jake：感谢夸奖，很高兴听到你这么说。



## 最优解无限变化的策略玩法

——聊完了超级英雄的魅力，下面我想深入谈谈本作的游戏玩法。「卡牌」和「英雄气概」这两个战斗系统的核心要素是怎么被引入到游戏中的呢？

Jake：身为游戏的开发者，我们认为「能否给玩家带来幻想感」这一点非常重要。无论是钢铁侠，还是惊奇队长，他们都是从一开始就拥有强大力量的狠角色。为了表现出他们的强大，「英雄气概」便应运而生了。

——能营造一种他们可以击退任何敌人的感觉。

Jake：不过，如果游戏缺乏需要玩家自行构筑搭配的要素，就会失去趣味性。因此英雄们的初始状态虽然也很厉害，但为了增添游戏的构筑乐趣，我们最终决定将「卡牌」和「英雄气概」两者结合起来。

Jake：举个例子，战斗时并不是所有的卡牌都在玩家手中，玩家必须抽到自己想要的卡牌才能使用。也就是说，战斗具有一定的随机性。而这

种随机性又有助于提高游戏的复杂性和趣味性。

——在之前的采访中，您也说过自己很注重本作作为策略游戏的趣味性和随机性。随机性已经在卡牌系统中有所体现，那么趣味性又是怎样实现的呢？

Jake：本作的趣味性体现在多到数不清的组合搭配之上，无论玩多久都能有新的发现。换言之，我们为玩家提供了一种几乎可以永远玩下去的游戏环境。

——确实，在卡牌系统的影响下，即便是同一关卡，战况也不可能完全相同。

Jake：本作虽然是一款回合制策略游戏，但卡牌玩法自带一定的解谜和随机属性。受随机性的影响，玩家有时会抽到不想要的卡牌，或者死活抽不到自己想要的卡牌。

——提起解谜要素，人们最先想到的往往是寻找谜题的最优解，而不是随机性。

Jake：在本作中，使用卡牌组合攻击敌人或是拯救同伴的过程，就像是在拼一个没有固定形状的拼图。而本作的一大特色，就是每次游玩都会产生无数种战斗模式。

——原来如此。谜题的答案每次都会发生变化。

Jake：本作里不存在永恒不变的谜题，不同的选择能衍生出各式各样的游戏发展，这也是游戏趣味性的最好展现。本作中存在许多能让大家想到《幽浮》的要素，不过我们在实际应用时或多或少都对其做了一定的调整修改。



**具备超越《幽浮》的革新性和冲击力！**

——《幽浮》凭借其独到的革新性俘获了许多粉丝，相信有不少玩家都期待着本作能带来同样的震撼。能请您为粉丝们简单介绍一下这部作品吗？

Jake：我认为本作的革新性在于前面提到的「卡牌系统」和利用各种环境要素创造出的「世界观」。此外，本作在独创性和新颖度方面也相当出众。

——的确如此，本作的游玩体验令我颇感冲击，就像当时的《幽浮》系列一度颠覆了我以往的常识一样。

Jake：这一点我们自己在开发《幽浮》时也深有体会。从这个层面上来说，我确信本作能给广大粉丝带来和《幽浮》一样的冲击。

——感谢您接受这次采访。最后请制作人先生也对粉丝们说两句吧。

Garth：我个人虽然也很喜欢《幽浮》，但本作可以说在它的基础上又完

成了进化。我可以很自信地说，本作在创新程度和革新性方面远超《幽浮》。

——本作真的能给玩过《幽浮》的玩家带来超越《幽浮》的震撼吗？我其实有点不太确定。

Garth：除了战斗场景以外，本作的剧情事件等要素也都颇具创新性，更别说玩家创建的角色还能与超级英雄直接互动。要知道，与托尼·史塔克直接对话的机会可不多。

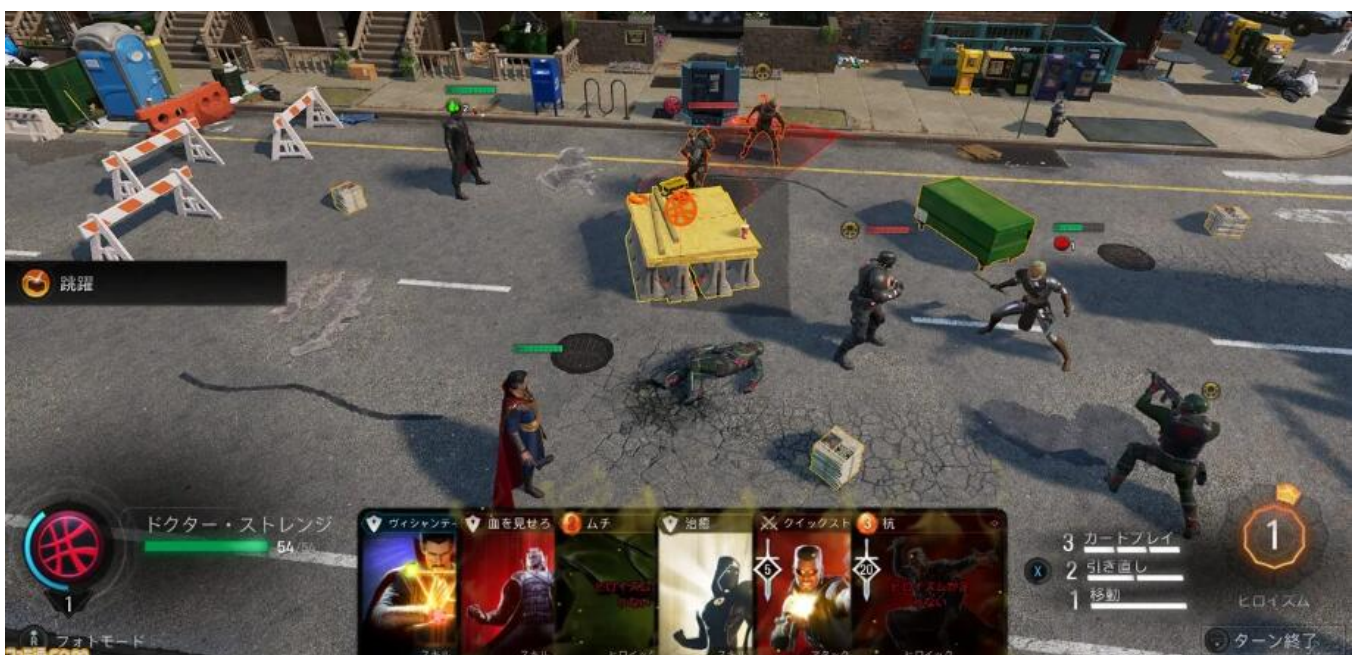
——关于这一点，我真的只能说非常感谢你们。

Garth：另外，本作中还融入了许多策略要素，说它是一款战术策略游戏也毫不为过。正如前面 Jake 提到的那样，我们不仅从日式RPG中学到了很多东西，还吸纳了不少其他现有游戏的优点。凡是能借鉴到本作中的要素，我们全都加了进去。

——听上去本作似乎能满足漫威粉丝乃至游戏玩家的所有愿望？

Garth

：本作可谓是我梦寐以求的理想游戏，希望大家都能试着体验一下。



本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16717837944049.html>