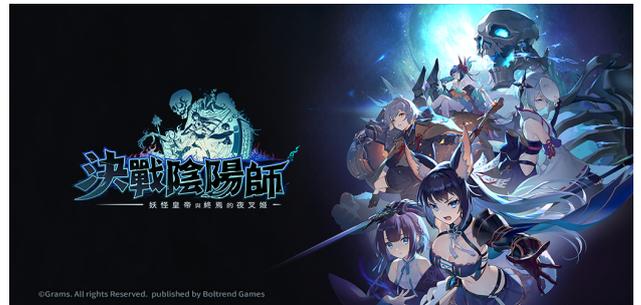


制作人专访 《决战阴阳师：妖怪皇帝与终焉的夜叉姬》以妖怪视角展开的百鬼物语世界

香港商 Boltrend Games 旗下代理的日本阴阳师题材 RPG 《决战阴阳师：妖怪皇帝与终焉的夜叉姬（以下简称决战阴阳师）》目前正在进行事前预约，官方表示，《决战阴阳师》由日本 gumi 旗下手机游戏开发公司 Grams 研发，由谷直史担任制作总指挥，强调宏大的世界观背景以及战斗系统「速度连锁战斗」等独创特色。



Q：想先请制作人简单向玩家自我介绍。

谷直史：我是《决战阴阳师》的制片人谷。我从小就是一个狂热的游戏玩家。到了网络时代，我遇到了很多很棒的网络游戏，我自己也想制作出那样有趣的游戏。我辞去了在建筑行业的设计工作，在 30 岁时进入了游戏行业，至今已 15 年左右。入行以来我一直拼命地制作游戏。我很幸运地做出了很多热门游戏，而《决战阴阳师》可以说是我集大成的最有趣的游戏，所以请一定阅读这篇报道。游戏将在 1 月 10 日正式上线。



Q：过去谷直史先生曾担任《黑骑士与白魔王》等作品的制作人，是否有将以往开发过的游戏玩法融入本作呢？

谷直史：是的，我所有的热门游戏包含《决战阴阳师》在内其实都是「团队作战的RPG」，旨在与志同道合的朋友一起玩，带来最好的乐趣。在《黑骑士与白魔王》中，用智能型手机就能享受团队游戏乐趣，但有4人以上时就无法充分体会乐趣。在《决战阴阳师》中，我们在保持白热化游戏体验的同时解决了这点不足，既能「一个人也很好玩」，也做到了「和朋友一起玩更有趣」。

Q：想请问本作开发历经了多久的时间，约有多少人投入开发工作呢？

谷直史：大约3年半的时间。因为疫情，远程工作比预期的多花了些时间。开发规模是100人左右。



Q：作为手机游戏中常见的 RPG 类型来说，您认为本作最大的特色是什么呢？

谷直史：与强敌的战斗很有趣。追求对技能卡进行「合成」来实现「完美连锁」，能让战斗更有趣，尤其是首领战和对人战。战斗看似简单，其实很有深度，非常独特，所以一开始需要一点时间来适应，希望大家能体会到游戏真正的乐趣。

Q：承上题，可否向玩家们介绍一下游戏中的「速度连锁战斗」系统呢？

谷直史：基本规则是从自己组好的卡组中抽出四张写着 0 到 5 的任一数字的技能卡，然后按数字顺序快速点击它们进行攻击。像扑克的顺子一样，如果能将 1 到 5 的数字「连锁」起来，就会变成「完美连锁」的状态，发动写着 5 的必杀技的超强追加效果。

如果只是这样的话，就接近所谓的「运气游戏」了，所以我们把此规则与名为「合成」的系统相结合，使玩法变得更加有趣。数字相同的非 0 技能卡可以合成，比如拖拽一张 1 迭到另一张 1 上，就能变成 2 的技能卡。透过这样做可以获得所需的数字，还能缩减 1 张手牌，进而抽取 1 张新的技能卡。制胜法宝就是迅速利用这个合成操作，增加「完美连锁」出现的概率。



此外，还有「保留」、「秘技完美连锁」、「强制结束回合」等多种细节技巧，让玩家享受快速、深奥、独特的战斗。

Q：本作的故事以妖怪视角展开，讲述了他们和阴阳师战斗的故事。这一设定和其他的阴阳师主题很不一样。选择此题材的原因是什么呢？

谷直史：妖怪被人们所惧怕，但同时又被人们所喜爱。在日本，人们自古以来就认同妖怪存在，妖怪的存在就意味着妖怪与人类共存。然而在现代，大多数人认为妖怪并不存在。妖怪是真的消失了吗？是被阴阳师消灭了吗？出于这样的想法，我们想从妖怪的角度描绘妖怪的现在和未

来。

Q：除了探索主线剧情外，游戏还有收录哪些玩法呢？

谷直史：有各种各样的玩法！我认为最好玩的是公会内容。有可以与公会同伴合作游玩的「月读之塔」、可以与其他公会直接战斗的「地狱竞技场」、公会之间竞争分数的「魔境争夺战」「百鬼夜行」等各种精彩内容。

不加入公会也能享受到很多。有会陆续出现强大首领的越打越难的「幻影厅」、与通常的战斗规则不同的在一定条件下可以取消敌人攻击的「无限之塔」、实时对人战的「乱斗竞技场」等。



《决战阴阳师》的精髓是与强大敌人的战斗，因此我们创建了各种系统，让玩家可以享受与强敌的战斗。

Q：部分手机游戏需要大量重复游玩来提升等级或是获取素材，游戏中是否有收录像是自动战斗、周回等功能减轻玩家负担及疲劳感呢？

谷直史：在《决战阴阳师》中，从一开始就可以自动战斗。许多已通关的委托可以用跳过券等不消耗资源地跳过。达成每日任务所需通关的委托可以一键跳过。不可跳过的委托也能自动重刷（上线时可能没有实装，但预计会在第一次大型版本更新时导入）。

Q：营运进度方面是否会与日版同步，另外像是活动等內容是否也会与日版一致呢？

谷直史：此次发行的《决战阴阳师》版本将在日版的基础做一些节奏调整，根据港澳台地区用户的习惯也会进行一些本地化活动优化。在游戏预热和上线阶段，我们也会推出丰富的福利活动回馈大家，请大家多多

支持，更多信息也欢迎玩家们前往官方社群网站了解。



Q：最后，制作人有没有想对玩家们说的话呢？

谷直史：由于媒体的性质，这次主要介绍了战斗系统，但我们对世界观、角色、剧情的制作也很讲究。我们的目标是创作一个如同真实存在的《决战阴阳师》的世界，有着真实存在的充满魅力的妖怪。世界观和战斗系统都非常独特和有吸引力，所以1月10日上市后请务必前来体验看看！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16728224534935.html>