

## 千篇访谈 | 《卧龙：苍天陨落》售前采访：希望「一败涂地」能给玩家留下深刻印象

在近期的台北电玩展（TpGS）上，《卧龙：苍天陨落》公布了新Boss「颜良&文丑」的形象，同时还表示会在2月24日开放可继承存档的最终试玩版。

有关《卧龙》这游戏，其实我们已经写过很多试玩报告与采访了。这次距离游戏上市不到一个月，我们又趁着TpGS的机会对制作人安田文彦与山际真晃两位进行了一次访谈，聊了聊游戏在经过数次调整后的全新表现，以及游戏后续的计划。



以下为访谈内容整理。

## 【背景与设定相关】

Q：《卧龙》的妖怪设计与《仁王》相比有什么不同？是否会出现中国玩家很熟悉的妖怪？

A：我们在设计的过程中参考了很多光荣特库摩中国员工的意见。《仁王》中的妖怪大多来自日本民间传说，讲述中国故事的《卧龙》自然也要贴近中国妖怪形象，比如《山海经》中的名字与故事。

Q：三国时期有那么多精彩的故事，你们如何决定采用哪些？这些内容中您最喜欢的是哪个场景？

A：游戏也要面对很多欧美玩家，因此「三国」或许对他们来说不是那么熟悉。《卧龙》选择了从黄巾之乱开场，就是因为那个时期的角色们还没成名，不熟悉的玩家也能很快上手。另外游戏名称《卧龙》就是指角色们还没成名时期的故事，我们希望讲述一个纷乱时期武将们尚未崛起的时代。我个人（安田文彦）最喜欢的是虎牢关三英战吕布的部分，游戏中的表现也请玩家们期待。

Q：角色死亡后「一败涂地」这个四字成语是怎么定下来的？

A：因为这是一款高难度游戏，玩家会经常看到死亡场景，我们是带着「什么样的标语会给玩家产生最深的印象」这样的初衷去思考的，最终采取了带有中国风格的表达方式，希望能让玩家留下更深印象。同时也在很多周边上加入了这样的设计，希望它能像广告 Slogan 一样深入人心。

Q：玩家有没有机会拿到三国时期的著名武器？

A：有一些会掉落的装备，另外还有武将共斗系统，当情义值上升到一

定程度就会拿到对应武将的装备。



### 【开发幕后故事】

Q：《卧龙》的角色自定义系统似乎比《仁王2》更进一步，请问开发者在那些地方下了功夫呢？

A：我们加入了一些中国风细节，比如刺青、饰品等等。当然因为自定义元素很多，玩家想要捏出欧美风的角色也是可以的。

Q：你们以往的作品可以看得出制作团队很重视玩家反馈。处理玩家的反馈信息一般要经历什么样的过程呢？

A：其实我们一直有观察玩家反馈意见的传统，并且为这件事预留了很多时间。但我们不会看到任何反馈意见都会直接调整，因为很多意见都比较宽泛。举例说，比如玩家表示敌人太强、游戏太难等等，接下来我们肯定不能直接削弱敌人对吧，这时候就需要内部评估一下，为什么玩

家会这样觉得，以及要把它调整到玩家可以接受有哪些做法等等，有一个「咀嚼」的过程。

Q：新公布的颜良 & 文丑的 Boss 战很有趣，其中文丑有一个技能是把颜良当做武器丢向玩家，你们是如何想到这样的方案的？

A：颜良与文丑都是三国时期非常知名的武将，我们希望能做出既刺激又符合游戏风格的设计，最后讨论了一番就这样决定了，相信会给玩家带来很大的震撼。

Q：卧龙采用五行克制系统，对于不熟悉这个的西方玩家来说很难理解，如何避免这种现象？

A：虽然「五行」这个词汇对欧美人来说很陌生，但如果换成「属性相克」就好懂了。相信大家都玩过很多游戏，一定很容易理解这个关系。

Q：后续会加入和知名武将的单挑任务吗？

A：有的，游戏本篇里就有这样的机会。



## 【未来的计划】

Q：本作是否准备加入对 Steam Deck 的支持？

A：目前还没有做到官方针对性的优化和适配，不过我们会在近期公布 PC 版的推荐配置。

Q：虽然武器系统不如《仁王》系列那么有深度，但这次开局十多种可用兵器也很丰富了。为什么在初版就加入了这么多武器类型，DLC 怎么办？

A：目前的确有通过 DLC 加入新武器的计划，武将与相关故事也会通过 DLC 进行扩展。

Q：《卧龙》在未来会不会和光荣特库摩的其他明星角色展开联动？

A：现阶段还没有这方面的规划，不过可以透露的是官方会分享一些捏脸的数据，来还原其他游戏中的知名角色。当然这只是「长得像」，并不能称作联动。

Q：三国的故事有很多关键节点，本作会截止到哪个时期？《卧龙》是否会成为系列化作品？

A：我们现在还不太方便透露游戏的结局和时间点。但《卧龙》的名字其实能看出，它指的就是很多武将尚未成名时的故事。目前还没有续作的规划，接下来首先会通过 DLC 延续故事，全部完成之后再看看玩家和市场的反馈吧。



Q：最后请对广大中国玩家说点什么吧！

山际真晃：对中国乃至亚洲玩家来说「三国」都是一个很熟悉的时期，我们努力呈现了出脑海中的三国时代，也尽全力呈现了以武术为基础的动作要素，还请中国玩家们多多提意见、多多支持。

安田文彦：我之前做过《仁王》《最终幻想起源》等游戏，但没有一款作品像「卧龙」这样这么受亚洲玩家关注，台北电玩展的现场也看到有很多玩家排着很长的队伍来试玩。距离游戏发售还有不到一个月的时间，我们会抓紧优化，希望大家多多支持。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16759354167832.html>