

## DARK SOULS INTERVIEW

### 开发者访谈

——孕育深邃的黑暗幻想，From Software 的设计之道

访谈出处：DRAK SOULS DESIGN WORK

参与者：宫崎英高，佐竹大辅，中村浩，藁谷雅典，初山真生

## 译者序

大家好，我是译者@Salarwalker。关于译文需要说明几点，敬请谅解。

1. 翻译原件来源于网络，版权归原作者所有。译者保留所有的汉化版权，未经许可，任何个人或单位不得修改。翻译该稿件是出于学习的目的，所有的汉化作品仅供学习和测试，请勿用于任何盈利用途，如果喜欢，请支持正版。如该译稿侵害了您的版权，请与译者取得联系，联系邮箱 [sqmgarden@hotmail.com](mailto:sqmgarden@hotmail.com)，译者会给您尽快回复。
2. 该采访稿来自 Fami 通编著部出版的『DARK SOULS DESIGN WORKS』，ISBN 为 4047280259。DARK SOULS 选择译为暗黑之魂，因为比较习惯该发音。
3. 由于采访时间为 2011 年 12 月，所以对 2012 年 8 月推出的 DLC Perpare To Die Edition 基本没有提及。
4. 翻译时尽量追求准确与表达流畅，但译者水平有限，难免会有疏漏，恳请广大读者批评指正。可私信@Salarwalker，或发送邮件至 [sqmgarden@hotmail.com](mailto:sqmgarden@hotmail.com)。另感谢友人@Viva-la-Vi 達の义务校正。

最后，谢谢王铁锤和喀普康。寨见。

Salarwalker

2015 年 7 月 25 日

『DARK SOULS（暗黑之魂）』的导演宫崎氏，以及为本作进行设计工作的，From Software的4名设计师齐集于此。以本书的发售为契机，我们将为您带来一场以本作的设计工作为主题的采访。让我们来聊聊这一部让粉丝们欲罢不能的游戏的创造历程吧。

## ◆关于『暗黑之魂』设计工作

**大塚角满（以下简称，大塚）** 首先，想问问宫崎先生，是怎么分配游戏设计任务的？

**宫崎英高（以下简称，宫崎）** 『DARK SOULS（暗黑之魂）』（以下，简称『暗黑之魂』）里，分配设计任务的话，大抵有两种方法。一种是，在项目的最初阶段的概念设计时，只提出极其简练的关键字，然后放手让各个设计师自由发挥。如果他们设计出好的方案，就会直接采用，当然会有必要的调整，使之反馈于整个世界观，举例来说，贪食魔龙和背蛋人，以及墓王尼特，都是直接从概念设计阶段就有的想法，几乎没有太大变动就采用了。另一种，是为了强化游戏，或者说强化世界观，会要求做些相当具体的设计。感觉就像，为了突出某某游戏机制，或者为了表明某个地方应该如何使用，或者因为有某某设定所以这里应该有某某东西。这种例子，就我能记得的就有很多，例如，贪欲者（译注：宝箱怪）啦，石像鬼等等就很符合这一类。还有，无论哪种方式，都不是通过管理者，而是我作为分配者，直接向各个设计师分配任务。

**大塚** 让设计师自由创作固然是好的，但是设计出来的东西恐怕也会有着各种不同的风格吧？有将其统一的必要性吗？

**宫崎** 正如你说，我作为分配任务的决策者，同时还是裁定者，应该说还是对统一感有着相当的追求的，以这种略微想当然的做法为基础，让他们有相当的自由去创作。我觉得吧，与其纠结于统一感，不如让各个充满个性的设计师合作，制作过程会比较开心吧，就结果来说，游戏世界也因此变得丰富起来。怎么说呢，有时候各个设计师对于“突刺”这个词都会有不同理解。有的设计师，会联想到相当哲学的字眼和主意，另一些设计师则十分重视角色的背景故事和个性，交流方法不尽相同，合作也十分多样，这些都变成很好的刺激，得益于此世界观也变得丰富起来。『暗黑之魂』的话，大抵准备了3个大方向的印象。亚诺尔隆德为中心，众神与骑士们的印象，废都伊札里斯为中心，混沌之火和恶魔们的印象，还有，墓王尼特和其死亡的印象。这些再加上有些独特的“比生命还要久远”的，“古龙”的印象，就成为了『暗黑之魂』设计基石的指针了。还有刚刚所说，真的是想当然地让他们自由发挥。实

际上，连我自己都有点吃惊，设计师们并没有专门的地图担当、角色担当、装备担当的职务分工。全部设计师都参与了地图角色装备的设计工作，以能最大化工作效率的形式。

**大塚** 那么，也就是说亚诺尔隆德并不是个别设计师独立设计的对吗？

**宫崎** 对，没这事。一个设计师并不只做地图角色装备等工作，但是呢，各个地图还是有各自的担当的。亚诺尔隆德的话，就是设计师的藁谷君负责的。

**藁谷雅典（以下简称，藁谷）** 我负责亚诺尔隆德的地图设计。话虽如此，设计师并不是从零开始制作的，而是画了原画后，边跟模型师讨论，根据情况来设计场景。各种雕像、回廊等等。

**宫崎** 『暗黑之魂』的地图设计大抵是游戏本身做主导的。首先定义其中的主要元素，会先粗制地图，简单构造一下。那个时候原画一般也会定下来了，OK的话就直接加入设计工作中。粗制地图的元素里，包含着游戏机制，地图构造，风格这些信息，都一并传达给设计师们，紧跟着主要元素来制作。然后就是设计师们合作的部分了。我并不太喜欢限制设计师们只能在设计中出现哪些元素，在立足于主要元素的基础上，设计师自行进行即兴发挥的事也不少，我觉得只有从这些创想里出发，地图，甚至整个游戏才会变得更加理想。因此也多了很多工作量就是了（笑）。就像是『我想设计个新的机关。』，『欸导演什么时候开始有那种玩意的！？』

**大塚** 也就是说，地图是专门的设计师和模型师共同制作，而宫崎桑负责统率进行吗？

**宫崎** 大体就是这样，但是还是看具体地图吧。比如说病村那样的，只要求风格相似，设计师有共同的背景资料，就没有必要要求得巨细无遗，然而如果是更具文化性的建筑和装饰的地图，无论如何都会要求详细地进行设计的，但是设计师本来就不多，必须每个人都做很多调整。亚诺尔隆德，在『暗黑之魂』里也是处于很重要的位置，既是游戏中盘的目标，也是让玩家充满达成感的对象，所以设计师们也就相当重视了。敲响了大钟，跨越了障碍，好不容易才到达的时候，为了让玩家能够有『啊~』，『老子终于到这啦~』这样感觉，藁谷君也为之付出了不少。

**大塚** 分配工作的时候，也会有相当抽象的要求吧？

**宫崎** 这个看要分配的设计师，但是抽象点会比较好。给出太过具体的指示的话，最终的设计其实只是我的想象对吧，只会局限在我自身的能力范围里，尽量还是会对设计师们传达『设计出本质』这样的指示，这样设计师才能发挥出超越我自身的想象力，创作出超越期待的东西。因此，最初的指示会相当抽象，完全搞不懂的指示也是有的。比如对于装备，『嗯，要做一个在战场上可以以生命相托的武器。相对于胜利或者生死，更突出其中充满真挚祝愿的武

器』（笑）。在设计师看来，可能会觉得你丫到底在说啥啊这样吧（笑）。

**藁谷** 确实有这事啊。

**宫崎** 不好意思啊（笑）。当然，制作不顺的时候，就会给出更明确的指示，直接写在白板上。不过还是先追求本质的东西，不太想让设计师细致到这个颜色形状要大气这种地步。不想设计师成为没有感情的道具。虽说进行不顺的时候也有。但并不能够引导设计师发挥他们的能力、个性和想象力，这是我的职责。这一点自己也希望做得更好。

**大塚** 我们撰写书刊也有这种感受啊，总觉得有点明白了。

**宫崎** 今次的话，最初期的概念设计，就有很多好创意源源不绝地冒出来，真心太好了。罗德雷克（注：金闪闪）的『被拥抱的铠甲』，就是这样设计出来的，如果仅仅考虑游戏要素，思考就会变狭隘，反而做不出来这种东西吧。尽可能的话，还是让设计师自由发挥，围绕各种各样的关键字进行创作。比如说设计师的中村桑，就认为所谓世界，是寄存于哲学之中的。

**藁谷** 他总是从宇宙之类的东西开始创作呢。

**宫崎** 对对对。特别是最初的时候经常这么设定呢。创世传说，生死轮回，对于世界来说火的特殊意味，4个王与人类所处的位置。从他们的谈话里，我吸收了不少可用的元素，最后就形成了现在这么一个世界观。之后，他们也认同游戏不要过于保守。既然标榜自己是本格派的冒险游戏，当然会有一根无法逾越的线，但是过于保守，就会变得畏手畏脚，也无从谈起世界的丰富度，我们反倒很在意这一点。说严重点就是不要『拘泥』。

**大塚** 宫崎桑要求的，设计师不能逾越的线具体是什么呢？

**宫崎** 即使凭空而来的设计，也一定要有品味。我也经常对他们说，噼里啪啦一顿乱做肯定是NG的。这个品味说到底还是我自己的感觉，所以也挺难把握的，但是，所谓这个品味，其实也是设计师们所共有的感觉吧。如果问我『品味到底是什么』，也只能从这次收录的设计里揣摩我的偏好，但其实不仅限于『暗黑之魂』，我有时候是在看到设计师的设计以后，才意识到自己也喜欢这种风格。

**藁谷** 确实，在创作丧尸龙的时候就被这么说了。全身都是蛆虫涌动似的画风，就被说『这个有点没品啊』。『又不是B级片，不应该更着重画出走向灭亡的龙族的悲哀吗』。

**宫崎** 当然了，这个也要分具体情况。还是视乎游戏的广度，或者说情况的复杂度。例如，病村是『暗黑之魂』里最具生气，又最让人恶心的地域了。但整体看来，相对于幻想风格，更多的是深寒彻骨的悲哀。这样氛围的地方不少。这些说是我的偏好也不为过。『暗黑之魂』的设计工作，也深受这些偏好影响。

## ◆关于各个地域的设计工作

**大塚** 那么，也想问问具体到各个地域的设计工作。首先的话，最想问北方不死院……

**藁谷** 不死院是负责人是我，其实，不死院是最后才创作的。

**宫崎** 可能听着有点儿怪，所谓的新手村，多数都是在最后阶段才创作的。因为游戏必须要传达的系统，最低限度的情报，最好还是这些全都预备好了再做新手教程，这样会更容易些。不死院的话，要将『暗黑之魂』的世界观，黑暗幻想的风格，在压力中展示出来，我记得当时是这么要求的。先是昏暗的地牢，各种石制建筑，或者说之前说的，深寒彻骨的悲哀，这些元素要在压力中展示出来。其实我觉得创作这个地域倒是挺简单的，因为一直都是在做这种风格的……

**大塚** 宫崎桑那么，游戏据点般的存在，传火祭祀场的设计呢？

**宫崎** 祭祀场是佐竹桑负责的呢。请你说说吧。

**佐竹大辅（以下简称，佐竹）** 是的。还记得的是，祭祀场最初其实是个水之神殿。在游戏过程中，才慢慢有了传火的印象，最后才渐渐变成现在这个样子。

**宫崎** 确实是这样的呢。祭祀场，对玩家来说是据点一般的地方，最初的话想做成治愈系的。水边和绿色，柔光和轻微的音乐，这样的感觉（译注：『暗黑之魂2』的如蜜）。这个大方向倒是没怎么变，佐竹桑刚说到的传火的话，或者说寻找王者的芙拉姆特（世界大蛇）出场后，才变得不仅仅只有水。芙拉姆特出场的时候，地面不是一下子裂开了吗？那最初都是水，那如果 NPC 出场了水全都没了的话那就稍微有点……还有篝火的位置也是改过的。原来篝火放是在别的地方的，现在的篝火位置只是个小池子，但是后来发现原来的位置有问题。周围太不平坦了，坐在那儿的话稍微有点违和。所以就搬到了现在这里。当然，如果池子里有个篝火看着会挺怪的，所以就删除了池子。

**藁谷** 但是，感觉就像集合在篝火周围，就结果来说感觉还可以呢。

**宫崎** 也对呢。汇聚在火的周围，原本就这么设计的……嗯，还有关于祭祀场，我记得虽是最初的设计，小是挺小，却连接了各个地域，也有探索的余地，制作起来相当快乐。

**佐竹** 是的。特别是刚开始被要求道上下左右都给我接上地图哟，到最后却修改得面目全非呢。明明最初半龙普利希拉就像女主角一样站在祭祀场那的……

**宫崎** 其实我对这些不是很熟……

**大塚** 但是我觉得普利希拉是这个游戏里的第一美人啊！

**宫崎** 谢谢，谢谢。姑且把她当作原女主角吧，你这么认为我也觉得很开心（笑）。那，继续

刚才的话题，城下不死街的话，原本是几乎没有设计的。只是作为最初游戏里的一个地域，设计出大桥，教会，构造和视觉效果这些小部件以后，模型师们，包括我们的主美，他们在这些部件中积累了足够的印象，结果，他们自行补完了机关、祭坛、雕像这些很关键的设计，图像资料也补完了。

**大塚** 那再往上走点，就是塞恩古城了吧。

**宫崎** 塞恩古城，还有其前方的亚诺尔隆德，都是藁谷君负责的。古城的话，最初的视觉印象，概念设计都做得很明确。这是一条通往王城的试炼之道，是一个恶意满载的陷阱关卡。但是在游戏设计看来，我记得是相当累人的。连粗制地图都花了很多时间。

**藁谷** 是这样呢。确实，一开始这个“陷阱之路”很容易理解。大摆刀啦，滚石啦，这些作为设计的关键元素的陷阱有很多。“又——被阴了！”做出这种感觉就对了。

**宫崎** 被坑的时候确实会不禁目瞪口呆，然后笑出声呢。这种“槽点”，也是『暗黑之魂』的一种魅力哟。个人来说，我最在意无限石头机关啊。撞击石头给人的感觉很和谐很规律，但是这么复杂的构造偏偏搬石头的却是个五大三粗的巨人，我觉得这就是“槽点”啊（笑）。古城的这个中心设计思想，是『暗黑之魂』世界里的设计工作的王道做法，有这些思想实在太好了啊……

**佐竹** 石头在滚的那段楼梯，每一级都被压坏成半圆型的话比较好啊。

**藁谷** 我也记得宫崎桑说过这样的话。

**宫崎** 好像是有过啊……

**藁谷** 我记得原话是，石头滚过楼梯当然会被压坏了，只有和别的楼梯不一样，有些才会让玩家察觉到这个陷阱嘛。

**宫崎** 是吧……毕竟是我啊哈哈，不过其实我自己玩的时候也没注意到那个陷阱（笑）。但是，我记得第二次滚石头的话，好像是有提示的吧。

**藁谷** 留心观察的人可能会察觉到吧。不过无论被坑几次还是会被滚到的人也有。

**宫崎** 确实呢。不过这点也证明这个小机关是个成功的设计。

**大塚** 那么，就是刚刚说到的亚诺尔隆德了。

**宫崎** 亚诺尔隆德的话，是比较多设计要素的地图。除了刚刚提到过的“到达的成就感”，把平时不能走的地方也做成了路，比如扶壁（※1），既有夕阳斜晖的映照，也有完全是夜晚的印象。也能看到奇异的光景。比如说那些巨大的螺旋楼梯。

---

（1）扶壁：为了补强建筑物的外墙，设置在屋外的突出来柱状附加的墙。支撑尖拱和梁的侧压，比外墙还要突出并呈一定间隔布置的承重墙。相比让墙体全体加厚，扶壁有力学上的优点，兼具装饰感。

**藁谷** 那个其实是以中村桑的一句话而设计的吧，『登上人生巅峰的楼梯必须是螺旋型的』。

**宫崎** 中村桑不时就会说这些奇奇怪怪的话呢。当然这里倒是恰到好处。螺旋楼梯其实是现实的东西，在大教堂里就有这种二重楼梯，我觉得这些螺旋结构都在游戏里成为了很好的意象。

**大塚** 最开始亚诺尔隆德有参考的对象吗？

**藁谷** 由漫步在扶壁下的经验得来的吧。所谓的飞扶壁（※2），是为了把大教堂建得更高的结构，例如米兰大教堂（※3）就是这样，飞扶壁以压倒之势并排而来，很是壮观。以前去的时候，只能在扶壁下面走，不禁想如果我能走上扶壁会怎样呢。不禁激起了我的冒险欲……

**宫崎** 亚诺尔隆德的话，还有一件事想说。那就是以往也是我导演的游戏『Demon's Souls（恶魔之魂）』，当时是比中世纪还要古老的时代设定，很难表现出时代性，和里面所蕴含的精工细作的感觉。所以今次就很想试试这么做。亚诺尔隆德的话，给人感觉文明程度很高，应该说做得再精致也不会有什么违和感。这么决定以后，可设计的点也多了起来。

**大塚** 公爵书库和结晶洞窟呢？话说回来那个书库果然就是……

**宫崎** 旋转楼梯的话，没错就是『哈利·波特』（※4）里面的。所谓“书库”，是我自己想做的部分。也可以说是热衷于其中吧。

**大塚** 小隆德遗迹呢？

**宫崎** 小隆德遗迹的话，尝试了下稍稍不同的做法。具体就是以实际中存在的景点，圣米歇尔山（※5）为原型制作的。虽是原型，其实并不尽相同，实际比较下两者就会马上明白。圣米

- 
- （2）飞扶壁：架设在空中的飞梁。将罗马式建筑时代中隐藏在走廊屋顶的梁移动到比之更高的位置，中殿尖拱的推力能在更高的位置受力，中殿的天井就可以比以往开得更高。还有，支撑推力的走廊里，解放了中殿上方的承重，走廊墙壁可以开更大的窗，可以添加更多类似于花窗玻璃的装饰要素，实现更雄伟的礼拜空间。
- （3）米兰大教堂：指位于意大利北部，伦巴第大区的米兰市的米兰大教堂（Duomo di Milano）。米兰望族吉安·维斯孔蒂于14世纪末主持始建奠基，完全竣工花费了约500年。教堂顶耸立着135个尖塔，共2245座圣人像的装饰，后殿里还装饰着花窗玻璃，描述了新约，旧约和启示录。是米兰最大的哥德式建筑。
- （4）哈利·波特：『哈利·波特』（Harry Potter）系列，是英格兰作家J·K·罗琳的儿童文学、奇幻小说。以1990的英格兰为舞台，描述了巫师少年哈利·波特的学园生活，以及强大的黑巫师伏地魔的因缘之战的故事。一本小说讲述一学年的故事。第一卷『哈利·波特与魔法石』由伦敦的布鲁姆斯伯里出版社于1997年发行，虽然是默默无名的新人作家的处女作，但瞬间在全世界内热销。在极具人气的电影版里，就参考了魔法学校的优异的美术设定和演出。当然，旋转楼梯也在某个书库里登场。
- （5）圣米歇尔山：圣米歇尔山（Mont Saint-Michel）修筑于法国西海岸的圣马洛海湾的小岛上的修道院。作为天主教的巡礼之地被称为“西方奇迹”，1979年以“圣米歇尔山及其海湾”的名义被列入联合国教科文组织的世界文化遗产，1994年10月加入了国际湿地公约。大西洋的潮汐最为激烈的地方，曾经有很多巡礼者为之亡命，传言道『去圣米歇尔山必须先写好遗书再去』。



歇尔山也曾经作为『Armored Core（装甲核心）』（※6）里一个都市的原型，对于策划，设计师，模型师来说都不陌生，而且相比从0开始构想，从现实存在的景点着手会混杂着更多的信息量，所以在『暗黑之魂』里也再试着使用一次吧。就结果而言有好也有坏，但是也意识到从0开始去考虑的话，信息量果然是很难处理，没有无谓地去尝试也是一件好事。特别是从远方眺望，会觉得小隆德相比其他地域，有着显著不同的信息量。拜此所赐，小隆德也是比较后才完成其设计工作的。

**藁谷** 是的。小隆德遗迹是我负责的区域，抛开细节不谈，感觉本来整体构造就已经浑然天成了。

**大塚** 那我们再往下走吧。最下层和病村。

**宫崎** 最下层，有着地下水道这种王道设计，总体情况跟城下不死街也没太大改变。担当的模型师也是同一人。病村也跟前者相似，故事板也是差不多，繁多的细节全部设计简直不可能，像水车升降机这些特征建筑，就是设计师和模型师先磋商，然后两边合作同时制作。

**大塚** 再往深处走的恶魔遗迹，又是完全不同的风景呢。

**宫崎** 到了恶魔遗迹，主题性就要突显出来了。『暗黑之魂』的话，恶魔就是混沌的印象，所以就应该在地图设计上就作为关键字表现出来对吧？这么想的话，就加入了东方元素。不是不可以这么认为，东方元素跟混沌之类的也有其相似性。行动言语上的恰到好处，豁达，特别是相当守秩序这一点。这么想就很想糅合这些特质进去。具体到参考哪里的话，其实是吴哥窟（※7）那边。风格上有东西方的对比是很常见的，也很容易理解，也有其深邃的一面，只能把握好程度，难道不好嘛（笑）。

**大塚** 那地下墓地，巨人墓地呢？

**宫崎** 地下墓地，巨人墓地的话，基本和病村差不多。这里的人工造物很多，可设计的点也多了起来。我们组里，设计师和模型师都是十分感性的人，这种类型恰恰可以活跃地进行制作。刚才也说过，设计师并不多，单单通过增加人手也未见得可以提高制作质量。

**大塚** 大树洞和灰烬湖呢？

**宫崎** 这两个地方，完全是游戏需要而设计出来的。两个都是一开始就有很明确的设计意图，

---

（6）装甲核心：1997年7月10日面向街机的3D机甲动作游戏。FromSoftware的代表系列作品，不仅是日本少数以街机平台的原创机甲动作游戏，全世界也有很多支持者。2012年1月26日发售最新作『装甲核心5』。

（7）吴哥窟：吴哥窟（Angkor Wat）是柬埔寨吴哥遗迹之一，遗迹群里代表性的寺庙建筑。梵语里吴哥是王都

柬埔寨语里窟是寺庙之意。因大伽蓝和美丽的雕刻被认为是柬埔寨建筑的杰作，更印在了柬埔寨国旗上。和游戏同时进行景观设计，然后再共享给模型师，这么一个流程。关卡设计完了后，粗制地图和文字说明一并传达给他，之后呢，也许也参考了当时流行的电影『阿凡达』（※8）。当然，是觉得会并且能够做出很好的效果设计师才会考虑加进去。

**大塚** 那么稍微转变一下地方，艾雷米雅斯的绘画世界呢？

**宫崎** 绘画世界的话，倒几乎是设计师自行发挥创作出来的地域。实际上，那是基于『暗黑之魂』的原型的地图，跟其印象相似，细致描绘的地方也很多。虽然想放到游戏本体里，可是跟已经完成的地域感觉不太有联系性，所以，单独做成了单独的一个冒险区域，也就是现在的绘画世界。

**藁谷** 那儿下着雪呢。

**宫崎** 对对。……那，不负责地说一句，所谓绘画世界的印象，多少也有点参考了别的地方呢（笑）。只不过别的地方的某个意象，和原型里的那个地图，有机地结合在一起罢了。

**大塚** 但是，那也可能是因为女主角候补普利希拉在绘画世界吧？

**宫崎** 是呀（笑）。令人印象深刻呢。普利希拉就像那儿的雪一样……刚刚说到才那么觉得，绘画世界，某种意义上就是属于隐于世上的人们的地方。

**藁谷** 是颠沛流离的感觉吗？

**宫崎** 这么说也对，不过稍有不同。

**大塚** 从全体看来，各个地域有着不同的个性也十分有趣啊。因为玩家会很期待去新的地域冒险……

**宫崎** 谢谢你能这么说。我认为，地图设计总括来讲，总觉得是千丝万缕地连接在一起的。游戏是无缝连接是一个原因，而因为最初期的设计优先度很高，为了让后期添加的别的地域不要显得突兀，需要选择性地加入设计和制作中途冒出来的想法。我自己的话，在做决策的时候不断冒出新想法，提炼好的采用，这样一步步地扩充世界，边这么做着，一边也要苦思冥想不要让它有破绽。这种“在创造中创作”，考虑让世界变得丰富，使之鲜活起来，这部分工作我就特别喜欢。『暗黑之魂』，以前导演的『恶魔之魂』，都是这么制作出来的。但是，这种做法也有自身的问题。因为这种方法设计得太过了反而有害，既不能很好地控制项目进度，制作本身也太依赖于个人，如果不是设计的效率有一定程度的话是做不来的。因为这已经不是设计工作的话题了所以我想就此打住，但对于我自己来说，这作为今后的课题是需要去好好掌握的。

---

（8）电影『阿凡达』：『阿凡达』（Avatar）。詹姆斯·梅隆 2009 年公布的美国电影。3D 形式发售的全球热映作品。

## ◆关于 NPC 的设计工作

**大塚** 地图跟着就是 NPC（非玩家角色）的事了呢。NPC 里也有很多有个性的角色，简直大受好评啊。

**宫崎** 谢谢夸奖。我个人也有喜欢的 NPC，为之进行的设计工作也不少了，你能这么说我很高兴。

**藁谷** 我的话最喜欢大帽子罗根了。掉落装备也很好。

**宫崎** 那是出自初山桑的手笔呢。

**初山真生（以下简称，初山）** 是。但是，为什么后来要让他裸着呢！

**宫崎** 欸？怎么又变得裸着呢……

**藁谷** 唔……让他裸着的不就是宫崎桑你吗？（笑）

**宫崎** 好像是有这么回事……为什么要让他裸着呢，为什么呢，是要让他表现出醍醐灌顶（※9）的感觉吧。“我悟到了！Bingo！”，这样子，想表现出这个 Bingo 的感觉，但『暗黑之魂』这种动作游戏的演出张力恐怕不太够，呃再让我想想，为什么要裸着呢……啊，另一个原因是，要变成古龙的话，需要把衣服给脱了。用龙头石龙体石的时候不就要把衣服脱了么。其实，那也有一部分是游戏系统所要求的，但是罗根这么一脱，会不会感觉变得更接近古龙一类了呢。不过，如果把帽子也脱掉的话玩家就认不出这是谁了（笑）。留着帽子也许是罗根与别的古龙契约者不一样，还残留着身为人类的骄傲，却又想变成古龙，吧。反正我是这么脑补来着。

**初山** 既然已经画了罗根下半身的装备了，我原以为怎么搞都会穿着裤子出场吧……

**宫崎** 裤子啊……那样的话，感觉变得微妙起来了啊（笑）。不过，罗根也是我喜欢的角色，也花了很多心思在上面。虽然是标志性一样的大贤者，但是不想让他单纯变成一个符号，为之做了很多工作呢。帽子很大这个印象，也是比较缓和地引入游戏里面，这个“大帽子”本身，初期设计是其实没有这个设定的。也属于设计过程中追加的想法的一例吧。

**初山** 把帽子给做大的时候，也会担心“欸？制作中盘才把帽子变大合适吗？”。所以都是一点一点地放大。

**宫崎** 好像干过很多这种事啊我（笑）。

**初山** “干脆就做成蘑菇算了”这么考虑着，居然有人觉得那还可以，说“好的呀好的呀”。

**佐竹** 居然说“干脆就做成蘑菇算了”。可以啊（笑）。

---

（9）醍醐灌顶：译者注，宫崎桑在这里的原话是蒙（もう）が啓（ひら）けちゃった，即是启蒙的训读。意为给求知者或者知识贫乏者给予教导。在这里意译为醍醐灌顶。

**初山** 放大过头了，发现连脸都看不到了。

**宫崎** 结果，我倒觉得他体型很好啊。特别喜欢他那种讨厌别人打扰的感觉。可能是也有同感吧（笑）。

**初山** 还有，葛维艾薇雅和其它女性角色相比印象差别挺大的，为什么会变成现在这样的呢？特别是她的丰盈体态。

**宫崎** ……那个难道很糟糕吗……

**初山** 非也，只是想问如此设计的因由。

**大塚** 那个，大概作为粉丝，也早就想问了吧（笑）。

**宫崎** 其实，只是因为想尝试一下制作比较大的女性角色而已。藤子·F·不二雄先生有一篇短篇漫画（※ 10），就是说因为主角的社长过于严厉，以至于主角进入了一家由巨人症女性担当看护的疗养所的故事，仿如母亲一样……那个，其实很憧憬那个啊。尤其是我（笑）。那种有着包容万物的气量的女性。当我们渐渐长大，又仿佛丢失了那种憧憬。所以，在这个游戏重现吧（笑）。其实还有一个设定并没有放到最终版里，就是跪下来亲吻公主的手背，当时也很想做进游戏里啊，连动作都制作好了。然而，说到丰盈的话，其实公主的胸部可跟我没关系的啊。那个只是模型师自己的喜好而已啦。我想说我自己的话肯定喜欢更有品的那种啊（笑）。

**藁谷** 唔真的么？（笑）。

**宫崎** 真的啊。当时，那位模型师俨然一副干得热火朝天的表情。看了以后，怎么说呢，好像已经刹不住了。

**一同** （爆笑）。

**大塚** 那，就像刚刚说的半龙普利希拉，其他角色里也有被大幅修改过设定的吗？

**宫崎** 那当然是有的。比如，铁匠安德烈，原来的设定里，他可是故事里的关键人物呢。

**佐竹** 安德烈和乌薪王葛温有血缘关系的设定最后被删除了吧？

**宫崎** 嗯，到最后改没了。安德烈，最初设定里是王的末裔，守护传火祭祀场的大门，最后却成为开门人，这样子。也许本书里也会收录，原来安德烈在祭祀场女神像的位置那。但到了最后成了单纯的铁匠 NPC 呢（笑）。

**藁谷** 但是大王不是已经是死人了么，还能在各地有类似子孙的末裔么？

**宫崎** 有确实是有的呢。所谓子孙后裔，不过是锻造的火种产生的，跟大王相似的尸体罢了。

---

（10）藤子·F·不二雄的短篇漫画：是以『小鬼 Q 太郎』、『哆啦 A 梦』、『超人小天使』而闻名的漫画家藤子·F·不二雄发表的 SF 短篇漫画作品集的总称。宫崎桑所提及的漫画是『怀念小馆』。1974 年 12 月 10 号刊登于『大漫画』。在黄金漫画的『异色短篇集』2 卷、收藏版『SF 全短篇』1 卷、『藤子·F·不二雄 S 短篇 PERFECT 版』2 卷皆有收录。

**大塚** 那然后就到敌方角色了。首先想问的就是 boss 角色……

**宫崎** 敌方角色实在太多了，不如从设计师印象最深刻的几个开始说吧。

**藁谷** 啊，我没怎么做敌方角色的设计呢。

**初山** 啊，是这样的吗？那普利希拉呢？

**宫崎** 普利希拉是外包设计的吧。有了一定明确的印象后，外包给信任的设计师制作的。

**藁谷** 那，我设计了墓王尼特。

**宫崎** 尼特……记得给他命名的过程就很曲折。最初我起的名字，藁谷君却觉得过于悲伤了（笑）。这是他在『暗黑之魂』里作为设计师的初次工作，尼特也是相当早期就被设计好的角色，为了尊重藁谷君，尼特的名字只修改了一点点。结果，我认为这个名字变得更符合墓王的气氛，效果还不错吧。还有，尼特原来是刚刚提及到游戏原型，也就是绘画世界的地图 boss。因为那时候很想尝试特效控制等等数个设计点，从那时候开始，尼特就是一个外观上很花心思去设计的角色。

**藁谷** 最初是燃烧着的呢，尼特。

**宫崎** 对对对。尼特在片头 CG（※ 11）里也有出场，因为是很模糊的设计，实际上进行 CG 工作的时候，我记得花了很大力气去阐述这么一个角色。身体里就缠绕着无数黑色死亡的灵体。但是这个微妙的说明理解、制作出来，就会被问到“这个飘来飘去的家伙是谁”，只好答曰“呃——”。

**藁谷** 要表现出预渲染的 CG 级别的质感，很难。

**宫崎** 对。记得曾经希望尼特在游戏里有 CG 那样的质感，但在感觉上又过于暧昧不好表达，要传达具体的设计要求时遇到了困难。”尼特应该缠绕着死亡瘴气之类的东西啊！“，这么不耐烦地命令了，实际做出来的东西，看上去倒像是薄薄的几丝轻烟……”啊，那个，还是改回布吧？“（笑）。确实因为在片头 CG 里出场了，所以实际设计时就有各种限制。尼特被决定在 CG 里出场，镜头还不少，也是因为对于设计工作的肯定吧。下一个角色就让中村桑说吧。

**中村浩（以下简称，中村）** 好的。开发的最初阶段，仅有几个设计的关键字，比如古龙，混沌的恶魔，不死人之类的，还没怎么考虑清楚设计的方向性的时候，因为之前的工作是『恶魔之魂』嘛，想为老玩家们带来既有继承前作的熟悉感，又有新作的新鲜感的设计。基于这个想法而进行制作吧。

**宫崎** 最初定稿的，都是中村桑设计的恶魔系敌人吧，不死院恶魔，牛头山羊头恶魔等等。中

---

（11）片头 CG:译注，原文是预渲染动画，即主机游戏的展示用动画，预渲染是计算 3D 影像的意思。美丽的画面需要复杂的 3D 计算，实时渲染十分困难，于是选择预先渲染好，再保存，调用。画面的质量可以更高，不过在保存后再修改变得不可能。因此，只会使用在片头、结尾这种固定的场景里。

村桑所构思出来的主题，有很大部分都是共通的。结果而言，我很满意。直截了当而不落窠臼地，将『恶魔之魂』的世界给展现出来。作为敌人而言是个很好的设计。还有，我个人也很喜欢贪食魔龙。『暗黑之魂』里的龙，也就是古龙，与经典的龙稍稍不同，是生命诞生之前就存在于世，接近于矿物这样一个超越万物的存在。但是，现在已经不是它们的时代了，思考着古龙在现今世界里应该怎么残存的时候，觉得它们为了活下去，应该饱受了生命的毒所侵蚀。所谓生命的毒，也就是感情，业障一类的。这时有人说，“贪欲之类的怎么样？”，马上答道“我懂了”，然后就一气呵成地设计出贪食魔龙了。一般说来，胖子的话，嘴应该很大对吧。所以在贪食魔龙的设计里，能感觉得到那种霸气，甚至有种感动，让我由衷高兴。

**大塚** 那个龙，是在进食的欲望里发狂，才会长出那种嘴的吧？

**中村** 对。因为一心只想着吃吃吃，所以头部就渐渐退化，不是用口而是直接用身体进食。有种不是这么大口大口进食就会疯掉的感觉呢。其余的能力全都退化了，全都特化在进食这一点上。但是魔龙居住的底层，也是人迹罕至的地方。平时只能吃着地下水道的尸体残骸和污泥粪便，变成这个模样也算是必然的吧。

**宫崎** “好想吃东西啊！”，“食道真是太碍事了！”，“这个距离太远了！”这样想着就直接用身体进食了吧（笑）。我自己肯定是想不出这种主意的，设计出来就更加了，但是看到设计师他们设计出了我想象不到的贪食魔龙，就不禁心生敬意。真的太厉害了。之前所说的通过大家合作，在这种能够互相给予良性刺激的关系里工作，正是我自己十分向往的工作方式，大家都能乐在其中啊。

**中村** 还有一件我比较在意的是，就是恶魔系的敌人。我觉得宫崎桑，其实比较倾向于用不那么直接的设计语言，因为现存的设计过于直接的话，反而会对构建世界观形成障碍。因此最后设计出来的东西，就会很局限。

**宫崎** 嗯，我自己也觉得有点过了（笑）。不过就结果而言，就像刚才说的，我很满意啦。当然，我不喜欢简单地符号化。就像那种常有的做法，不追求契合设计的特征，只是在图片搜索里搜一下关键字再随便选一个。比如说，所谓设定成羊头就会觉得是怪物是恶魔系，充满了仪式感，是因为自古以来就有这个意象，根据要表达的中心思想，羊头设定也会带来不同的意思。只要我们有过这种考量斟酌，即使符号化地使用“羊头设定”，我觉得也是没有问题的。所谓符号，就是蕴含着不同意义的设计元素罢了，正因如此，不应该简单地将新意义硬塞给符号，只有这样，符号才会成为设计师们有力的武器。那，回到结论，我是完全接受用直接的设计语言的。

**中村** 啊，听您这么一说我就放心了。

**宫崎** 呃？至于吗……？别这样啊。我没那么可怕吧（笑）。

**大塚** 那初山桑是负责哪个角色的呢？

**初山** 是黑骑士和石像鬼呢。

**宫崎** 初山她呢，是中途参加到『暗黑之魂』的开发组的，基于这个原因，我们更偏向于分配相对独立的设计工作给她。刚说到的石像鬼就算是这么一类。为了敲响教堂上的大钟，先要通过屋顶上的 boss 的考验，这样决定了以后，却纠结于应该是怎么样的 boss。最初的时候，摆在那的是现在的伊札里斯的百足恶魔，但是既然作为塞恩古城到亚诺尔隆德的道路，摆一个百足恶魔在那多少有些违和感，而且敲响最初的大钟前，有那么一大片空地，来个大型 boss 才是王道做法嘛，况且还是难得的教堂，视野开阔，也有飞行的条件，这时突然想到石像鬼 boss 好像更合适啊，就成了现在这样了。初山桑的工作，我记得还是相当初期的石像鬼吧？

**初山** 记得确实只是两只石像鬼而已……

**宫崎** 当时我们是初次共事，首先就想在大家奇幻观正不正统啦这种细节上考据下。结果还挺费时间的。

**初山** 不好意思。让你费心了（苦笑）。

**宫崎** 结果而言很好啊。石像鬼在 PV 和 CM 里都是大活跃。

**初山** 您抬举了（笑）。

**宫崎** 但是，当时真的乱七八糟聊了一堆呢。石像鬼不想做得太具怪异感啦，又想它应该有双古老的厚手甲啦，要设计到哪个文明程度这些啦。细节实在不记得了，但这么突然就聊了一大堆东西，我会反省一下的。

**初山** 哪里的话啊，但是，我觉得就是因为聊过了，设计思路变得清晰了。就像到了凭一己之力到达不了境界。

**宫崎** 你这么说是抬举啦。

**大塚** 那佐竹桑呢？

**佐竹** 嗯。我确实不说也无所谓啦（笑）。

**宫崎** 为啥啊。说嘛。他设计的正是最终 boss，葛温王。你觉得大王怎样？

**佐竹** 葛温是设计初期就有了自然形成的印象。铠甲，服饰这些都想到了，细节的话是在实际制作的时候在开发机上调节出来的。

**宫崎** 服装，当时是想做出一种古代感的。古代的王，是什么样子呢。虽然查阅了一下现实里古代的王们的衣着，觉得不是很好看呢。“穿着短裤的家伙，能做最终 boss 吗？”之类的（笑）。就结果来看，调节得还可以。

**佐竹** 是的。调着调着，倒有点从洪荒时代独自奋战至今的王者印象了。

**宫崎** 作为游戏的话，我倒觉得还是有点遗憾。葛温大王的话，本应是作为最终 boss，走不同的成长路线的玩家，也要竭尽全力正面一战的 boss。既然是最终 boss，就应该是配得上玩家拿出所有绝技去挑战的 boss。那才好啊。手执利剑的人型 boss，明明做的是这种正统的风格……结果而言，应该说跟原先的设定有出入吧，可惜了。

**藁谷** 就像是不停地弹反弹反吧（笑）。

**佐竹** 对，只是弹反呢（笑）。

**宫崎** 呃……那个也算是其中之一了……实在抱歉，在这种地方留下遗憾。不过也许 boss 设计就是会这样吧。还有我也挺喜欢某几个设计，就像钢铁巨偶。是那种很直观的强敌。

**大塚** 个人来说，其实很想知道持续溃烂的生物是怎样创作出来的？

**宫崎** 持续溃烂的生物，跟普利希拉的创作过程很像。是有某种程度上的概念设计以后，再外包给别的公司进行制作的 boss。持续溃烂的生物，最初给人一种恶魔的印象。所谓恶魔，虽说是孕育于混沌之火，但这个 boss，大概是混沌之火还在不稳定的时期时诞生的，纠缠在一起的混沌之火使之无法适应。无尽地燃烧腐烂，永受苦痛折磨。所以他总是一副想哭泣的悲伤脸容，一方面也是因为他是伊札里斯的女儿们的小弟弟。有这个原因，所以他才选择停驻在能看见克拉格姐妹所在的遗迹。仿佛是只要远远地看着姐姐们，就是他唯一的幸福吧。

**藁谷** 就像在 boss 房里看到了就会明白这个设定的感觉呢。

**宫崎** 不见得。『暗黑之魂』里，隐晦艰涩的设定很多，其中也有那么一些不是想懂就能懂的设定……特别是，像这种概念先行的角色，在实际创作的时候，要把握那种悲哀的程度，是困难的。怎么说呢，这种火焰巨人，本应是属于凶猛那一类吧。

**佐竹** “嗷呜——！”原以为是嚎叫着那种类型吧。却被说“错了错了错了”。

**宫崎** 这还算好理解的。关键是即使是分配这种微妙的设定工作，要突出其中的哀愁但又不能做得太过……

**大塚** 那样说的话，打倒这个 boss，玩家也许会觉得舒畅吧。

**宫崎** 也许是，解放？或者说是自我满足吧。这种地方，也不是非要搞清楚。确实，存在着难以发现，但不打倒 boss 也能通过这个区域的方法。真的是像 bug 一样的法子。

**藁谷** 我自己比较喜欢翁斯坦和斯摩。

**宫崎** 都是中村桑的作品呢。我也喜欢斯摩的铠甲。

**中村** 也是很早期就设计完成的家伙呢。

**宫崎** 斯摩是算早期的，翁斯坦应该说是比较晚才加入的。最初完成斯摩的设计的时候，当时六眼传道者也完成了，我们私自就叫他们四骑士。好像是骑士 C 和骑士 D 吧。为什么叫骑士



C、D，还不是因为有骑士 A、B 嘛（笑）。结果，四骑士里的 A 和 B 都改动了，斯摩和六眼和四骑士都给改没了，还留着四骑士印象的，恐怕只有翁斯坦和亚尔特留斯了。游戏里不止一个的六眼传道者所以自不必说，为什么连斯摩都被踢出四骑士阵营，非要把他放在一个不是骑士反而稍显异端的位置呢。因为我就喜欢这个味吧。还不惜同时激怒模型师和程序员，让他们制作让玩家能穿上的斯摩铠甲（笑）。

**大塚** 真的很执着啊（笑）。

**宫崎** 这算是游戏制作里无法回避的难关嘛。

**大塚** 『暗黑之魂』里最强 boss 我还以为是羊头恶魔来着。

**藁谷** 个人来说，绝对是翁斯坦之战压倒性胜出啊。

**宫崎** 斯摩的铠甲，给人一种非人的感觉，我就喜欢这常人之外的文化感。我们曾回访过提前得到游戏的玩家，他的角色就是斯摩的铠甲，总觉得大家都对这个铠甲有同样的喜爱啊。

**大塚** 混沌的魔女克拉格的话呢？

**宫崎** 她跟持续溃烂的生物是一样的制作流程。都是有着某程度的明确印象，加以提炼再放进设定中的。其实，克拉格的话，也是有原型的。来自一个我很喜欢桌上游戏『Dragon Pass』（※ 12），特别是一个独立势力的某个单位，克拉格蜘蛛。其实只是一张很廉价的小卡片，上面印着单位的名字、参数和剪影，但是不停地想象，这个角色就渐渐鲜活了起来。结果好像变成了完全不同的印象了啊。其实不仅是『Dragon Pass』，老式的 TRPG 和 Gamebook（译注：类似于希修斯之船）我也很喜欢。现在还珍藏着文库的『泰坦』（※ 13），『怪兽事典』（※ 14）呢。这个怪兽的技术值居然有 18 啊，就像这种感觉（笑）。

**佐竹** 经常是，宫崎桑打开一本积着厚厚的灰的老文库书，对我们说大概是这个怪兽的感觉吧（笑）。

**宫崎** 毕竟是奇幻的初体验吧。那种单纯的喜爱。不过，关于克拉格，异常有人气的原因……可能是胸部吧（笑）。

**藁谷** 果然是因为即时动画的印象吧？

---

（12）『Dragon Pass』：美国游戏公司阿瓦隆之丘（The Avalon Hill Game Company）于 1964 年发售的桌上游戏。

奇幻类。用被称为 Hex 的 6 角形记号在绘制好的地图上作为军队的棋子摆放，攻击敌方后掷骰子判定命中。

战争游戏风格，却是奇幻题材，骑士团狼人现世，剑拔弩张，替代火炮的魔法攻击。更可选用“亚戈拉斯”

“赤色帝皇”这种以一敌百的英雄。游戏舞台是架空的，在“古罗兰萨年代”中历经波澜壮阔的冒险故事。

（13）『泰坦』：『泰坦——战斗·奇幻世界』（现代教养出版社）。游戏书『战斗·奇幻』系列的背景世界，包含泰坦的所有数据的资料集。是泰坦世界的指引手册的同时也可作为故事通读。

（14）『怪兽事典』：『怪兽事典——战斗·奇幻世界』（现代教养出版社）。冒险游戏书的入门书籍，解说了游戏书『战斗·奇幻世界』系列中出场的 200 余个怪兽。收录信息有怪兽的技术值，体力值，栖息地，形态，智慧等。

**宫崎** 谁知道呢？我个人觉得跟持续溃烂的生物相比，游戏性和演出感都确实略胜一筹。

**藁谷** 某段时间，我记得她在设定中还会说话。

**宫崎** 确实有过。然而让她说话的话并没有什么用，反而觉得失去了格调，渲染的氛围也被全破坏掉，因此就取消了。没有台词，也算是少数角色的特质吧。

**大塚** 制作过程最辛苦的 boss 是哪一个呢？

**宫崎** 最辛苦……嗯是谁呢？

**中村** 每个 boss 都挺辛苦的吧？

**宫崎** 这么讲倒是啊（笑）。有很多费神的 boss 设定，时间也所剩无几，然而这个时候我们的设计并没有确定下来，还想修改，但时间确实没多少了因此无计可施，这种情况最呛人吧。明知道哪里还需要改，但无法用言语表达，当然解决方案也无法出示……这种情况，真是整个团队都陷入了死循环呢。具体来说，最具代表的应该是伊札里斯的最终 boss 吧。

**大塚** 在原设定里好像还有伊札里斯之王这个设定呢。

**宫崎** 算是制作过程万分纠结的一个证据吧……

**藁谷** 最初的 boss 确实是它啊。现在虽然只剩很多挥舞的手，但最初伊札里斯之王却是在中间的王座上独坐的。

**宫崎** 是的。真是很费时费心的设计。就是到现在，还有很多地方会觉得后悔，在这个意义上，伊札里斯 boss 就是你说的最难做的 boss 吧。大家的意见都具闪光点、想采纳。因为最初不是采用我们一贯的设计方法论，所以制作至今的经验，并没有在提升设计手法效率上发挥出优势。时间又紧，本应向着 beta 测试冲刺却苦于没有能用的设计手法。这正是我们今后需要反省的。

**大塚** 那顺着 boss 的话题，终于到一般敌方角色的提问环节了呢。

**初山** 我的话，果然是想问问黑骑士相关的东西呢。最初是在整个世界中游（※ 15）的设定，到最后经过修改，变成怎样了呢？

**宫崎** 最初在世界中游的敌人，最后会消失，是『恶魔之魂』以来的传统（笑）。『恶魔之魂』的时候也是了，骸骨和死神之类的打倒了就没有了。也不是故意要这么设定的，那倒是为什么呢……关于黑骑士，虽已不是原来的配置，但设定却沿用下去了。追随着葛温王，被他继承的火所灼烧着，漫游在世界各处的骑士们，在当初制作高模的时候，就考虑了这些信息应该反应在外观上。如果是布甲的话，灼烧后并不符合形象，所以设计成很有质感的铠甲，上面附有精细的纹路。同时，为了突出非人感，在非同寻常的重甲外观下，内部故意做成中空

---

（15）漫游：一般来说，是指无所事事地徘徊在游戏里的样子。PC 游戏的怪物和区域对应的『漫游』，是指不固定在某个地域，而是在游戏世界里徘徊，随机遭遇。桌面游戏为了表示随机遇敌，用漫游怪来称呼。

的样子。最终效果还过得去吧。最初的设定发挥了其作用。虽然黑骑士的设定和『恶魔之魂』的某个角色很像，这个倒是预想之外的事。这真不是故意。

**初山** 银骑士虽然是黑骑士的设定修改而来，但是也有能看出其中门道玩家呢。黑骑士的纹路，其实是被火焰灼烧出来的一一有玩家就说出了正确答案，感觉也有人懂我们啊。

**宫崎** 那时真心觉得高兴啊。

**大塚** 宝箱怪，也就是贪欲者呢？别的游戏也有宝箱怪，可是就黑暗之魂里的感觉印象最强烈，貌似是最强宝箱怪啊……

**宫崎** 所谓宝箱怪，就是拟态成宝箱的敌人，这个主意基本初期就有了。但是，宝箱怪的造型好像已经有例可循了，本来就是想吓人的敌人不是吗，但是业界默认的造型却不太吓人。就算造型本身很棒，一成不变滥用也会让玩家觉得乏味。所以，就试着做了一个超乎常规的宝箱怪。就是要和原先温和的预想相违背呢。『啊，这厮是宝箱怪？？？』顺带一提，宝箱怪具体的设计也是外包的。如果说印象深刻的话，正是计划通，妙哉啊。

**初山** 踢人的时候，也好华丽啊。

**宫崎** 哦，那个啊，其实那是超虎面的空中后踢（※ 16）哟。至少我自己是这么觉得的。超虎面最强！好像离题万里了啊……

**藁谷** 伊札里斯的混沌那，长着触手蠕动的那玩意呢（译注：洗衣机），那其实是『筋肉人』（※ 17）里的搅拌机大帝（※ 18）。认出来的玩家也大有人在。『这个不是搅拌机大帝吗？』

**宫崎** 那是能够打赢筋肉人的少数超人嘛，知道的人当然不少了。

**大塚** 所以这就是设计成大帝的样子的初衷吗。

**宫崎** 呃……不好意思。实际上，倒也不是那么地想把搅拌机大帝给做进游戏里（笑）。喜欢

---

（16）超面虎的空中后踢：摔角手——超面虎的蹴技。蒙面摔角手·初代虎面人引起的空前摔角热潮，卷起这社会现象的佐山聪（さやまさとる）于1983年8月10日，从新日本摔角隐退兼卸任虎面人，后加入UWF改名为超面虎。更换紫银面具和戏服后，人气急升。当时，摔角踢技最有名的是脚尖踢，即踢向胸膛的前踢是主流，连踢更是稀少。空中后踢，是格斗技的蹴技改编为摔角流派的产物，佐山是摔角手，因此被认为是该蹴技的创始人。以后，凡是跳起的回旋后踢都被称为空中后踢。

（17）『筋肉人』：作家蚬仔煎的漫画作品，及其衍生动画。1979年至1987年与集英社的漫画杂志『周刊少年Jump』上连载。讲述日本超越人类的存在、超人筋肉人金肉卓，与正义超人的伙伴对抗强敌的摔跤系格斗漫画。1983年『筋肉人』、1991年『筋肉人 筋肉星王位争夺战』动画化，在日本电视台上映。有7作剧场版的人气作。

（18）搅拌机大帝：漫画『筋肉人』中的超人。筋肉星王位争夺篇“攻城会战！之卷”（Jump漫画24卷）中，作为飞行小队的中坚登场。样子是搅拌机长了手脚般，搅拌机部分是“能量分离器”，可使超人和其能力分离。与筋肉人战斗时，借5柱邪神力成功将筋肉人的火事场力分离·封印。筋肉人本体被击飞到超人墓后回归，在VTR·先生的帮助下从筋肉打桩机处逃离后取胜。

『筋肉人』，但这里只是个 neta 而已。

**佐竹** 那个怪物是由我设计的。原本那个只是过去画过的速写而已。那个时候我正热衷于原创的奇妙中，比如克苏鲁神话里的伟大种族伊斯，那种很多眼珠子挤在一起的速写，就是这么随意创作的一个阶段。总想着，这个速写终有天把它用上吧，然后这次终于得偿所愿了。

**大塚** 敌人里面最让人觉得恐怖的，绘画世界的鸦人和最下层的诅咒蜥蛙可以算一个。那个的话……

**宫崎** 鸦人，是初期概念设计的产物。动画师也为之设计了很恰当的动作。

**佐竹** 跟绘画世界的氛围很相称呢。

**中村** 虽说是一家之言，但鸦人是我们想象着将人类异化的产物，拼命地想去飞翔的愿望令鸦人的骨骼都产生异变了。相比骨骼的变形，更多的是鸦人感受到自己体型的改变，异变的开端大概是喜欢去模仿飞鸟的模样吧。

**宫崎** 绘画世界里所居住的，都是为世所逐之人，鸦人也不例外。设定里，鸦人是女神蓓尔嘉的信徒，被感化的执念影响了肉体。这种执念有种纯粹的感觉，是我偏好的一类角色呢。

**佐竹** 某种意义上跟贪食魔龙很像，那种顽固的感觉。

**大塚** 那么诅咒蜥蛙又是怎么诞生的呢？

**宫崎** 这也是初期就有的概念。本来这种生物，就有石化技能的惯例。

**藁谷** 的确如此。当时觉得游戏缺少石化青蛙这种生物。具体说来，是在初期概念设计的美术工作里。后来外包出去，委托社外的设计师去精制。

**宫崎** 概念设计的画啊，都挺简略的。作为概念设计固然很好，但实际去制作模型，想去把握的时候，就会出现不足，这个时候就会委托给社外的设计师。因为这些是最花费时间，又需要不断地交流和确认的工作，既然最初设计已经做好，委托出去不仅能提高效率，就质量而言也不错。还有，附录在这本设定集中的也有很初期的概念设计，和最终精致的原画相比，能看出其中差异也算有趣了。

**大塚** 我想问一下，大家是原本就喜欢奇幻的主题吗？

**一同** （异口同声）……喜欢啊。

**宫崎** 大家是真心热爱奇幻的吧。机关什么的谁都会画，但如果不是热爱奇幻，连一起工作都很难吧。就连下的指令都听不懂，意义不明那种（笑）。大家跟中村桑和佐竹桑，都是熟人了。中村桑，原本就是从『装甲核心』和『恶魔之魂』的时候，就担任核心设计师，大家相处时间也不短了，佐竹桑，也是『装甲核心』时就认识，这次还是社外设计师的牵线人。作为我的代理人，把隐晦难明的指示翻译给他们的中间工作（笑）。真是十分感谢大家。

## ◆关于装备的设计工作

**大塚** 武器和防具也是各具个性，关于装备的设计又是怎样的呢？杰克麦雅（译注：洋葱爸爸）的装备就很有趣。

**宫崎** 卡塔利纳装备的设计者是藁谷君。这个是比较概念设计还要早，在他进公司那会儿吧，为了选分组而进行的适应性测试里画的。确实，也有过这种奇幻的盔甲的概念，就像之前说的『剑风传奇』的巴兹索（※ 19）的○胖子盔甲（※ 20），那一类。这个看上去就像洋葱一样好可爱，我个人很是受用。那，考虑到『暗黑之魂』里的 NPC 杰克麦雅，觉得跟这个的形象很贴切，就原封不动拿来用了。

**大塚** 那真是不得了。果然在最初创造的时候就考虑到了吗？

**藁谷** 是的，有点吧。虽然喜欢奇幻，但也不至于懂得那么深入，可能在学习铠甲的构造的时候开始吧。学着学着就会考虑如果是胖子穿的铠甲是怎么样，边思考边设计这样子。

**宫崎** 实际上，不是胖子穿的胖铠甲，而是单纯铠甲很胖吧（笑）。不知为何就是莫名喜欢。但是，卡塔利纳的装备有个遗憾。设计里，洋葱的头部可以打开，这个却在实机里没有办法做到。好想做个杰克麦雅打开头盔大口扒饭的场景，由于技术所限却做不动。真对不起藁谷桑。

**大塚** 玩家调整下角度，可以发现吉克琳德也是个大美人呢。

**宫崎** 当时就是这么吩咐的（笑）。电脑控制的 NPC 的脸，都是藁谷君和他的同期模型师一点点做出来的。

**藁谷** 时间紧迫呢。

**宫崎** 吉克琳德呢，原本就想做得有点可爱的感觉。好像是，传达过『那种印象』的要求。

**藁谷** 虽说再现失败，但是当时宫崎桑说的是要赫敏（※ 21）的感觉呢。

**宫崎** 呃？我说过吗？怎么说呢，不是艾玛·沃特森（※ 22），而是赫敏·格兰杰喔。恐怕就算是别人演绎的对这儿的创作也……

---

（19）『剑风传奇』的巴兹索：三浦健太郎的漫画作品。以中世界欧洲为原本的“剑与魔法的世界”为舞台，讲述手持比人还高的巨剑剑士格斯的复仇之旅的暗黑奇幻故事，在白泉社发行的漫画杂志『Young Animal』连载中。文中的巴兹索是其中的出场人物，有着“30人斩的巴兹索”之称，手执战斧的佣兵。

（20）○胖子盔甲：漫画『剑风传奇』巴兹索所身着的铠甲并没有名称，宫崎先生用该铠甲圆润如球的外观命名

（21）赫敏：小说『哈利·波特』系列，及其派生作品中登场的架空的女巫。正式名称是，赫敏·简·格兰特（Hermione Jean Ganger）。主人公哈利·波特的挚友，也是本作的女主角。霍格沃兹魔法学校格兰芬多学院的女学生，与哈利是同一个学年。理性认真，年级第一的优秀生。用博学多才与富于逻辑的思考能力帮助哈利。

（22）艾玛·沃特森：电影『哈利·波特』系列出演赫敏·格兰特而闻名的女演员 Emma Charlotte Duerre Watson。

**藁谷** 不是的，您当时确实是这么说的。指明要艾玛那种平易近人的感觉什么的（笑）。

**大塚** 嗯，可是我也单纯觉得盔甲里面出来的应该是俊男美女啊。

**宫崎** 虽说在海外，设定上也不像国内那么僵化，『盔甲里是个美人』这个基本也是个惯例了。几乎是『盔甲里放的不是美人反而有麻烦了』（笑）。

**藁谷** 那样的话就剧情就走不到结局了（笑）。

**宫崎** 『暗黑之魂』正是这种游戏啊（笑）。虽然最终跟巴兹索似是而非的感觉，但是洋葱父女这两个角色，不觉得塑造得很成功吗？杰克麦雅最后英勇演出的场景，正是因为这个盔甲才显得格外帅气呢（笑）。还有，卡塔利纳的盔甲在某种意义上跟本作正统的盔甲设计是正正相反的，果然封面的那套上级骑士套就是让人印象深刻。其实上级骑士套是初山桑下达的指示：参考了『恶魔之魂』的骑士甲设计后，作为过渡性质的设计指导，在原有基础上追加外套般的布料成分来塑造骑士的印象，突显其贵族感。『恶魔之魂』的骑士甲设计是中村桑负责的，因为设计得很成功，在改造到本作的时候倒花了很多工夫。比如略显奇妙的拉伸版，改编版，甚至是劣化版等等。

**初山** 真是重画了很多次。

**宫崎** 是啊。最初开始改编的时候其实很费劲，但我认为都是值得的。我自己也是，游戏里一入手这套盔甲，就马上达成感十足地装备上。那外套上布质感的靛青色，给人感觉十分帅气。

**大塚** 中村桑，您设计了哪些部分呢？

**中村** 战士、僧兵，猎人和山贼之类的。在还没敲定方案的时候，就设计这些角色的装备。

**宫崎** 战士的话，当时就说不要简单沿用『恶魔之魂』里士兵的设计，而是着力于接近冒险者系列的感觉。就是那种主要是皮甲，辅以金属元素装饰的样子。最开始的时候，就像『罗德岛战记』的帕恩（※ 23）的风格呢（笑）。

**中村** 还说过这种话啊（笑）。

**宫崎** 毕竟我们几个都是同龄人，都很喜欢那种风格。还有就是，这是预定给玩家也会装备上的盔甲，就应该让玩家在游戏里经常看到，让玩家在脑海里有一定印象，这也是我们刻意追求的。在『装甲核心』里我们也是这么做的，这个摄像机就应该做成玩家能够装备上的，因为总能看见。结果而言，虽然走了不少弯路，但是也定型为和初期设计很相近的形象。既有冒险家的感觉，也有战士的形象，我觉得战士套是套很好的设计。

---

（23）『罗德岛战记』的帕恩：『罗德岛战记』是描述“被诅咒的岛”罗德岛上英雄们的兴亡与冒险的奇幻故事。1985年电脑杂志『コンプティーク』以桌上RPG介绍的形式为起点，包含水野良著小说，SNE集团制作的TRPG相关书籍、动画、漫画、电脑游戏等多种形式的作品。帕恩，是『罗德岛战记』主人公之一，初次出场是同名TRPG第一部的可用角色。萨克森村的充满正义感的青年，历经冒险成为了骑士，身为人类也不断成长。

**中村** 在设计那四个职业的装备的时候，最初想的不是将普通铠甲的结构直接替换，而是想就算结构有些改变也好，要瞄准其中『可能性』的部分。虽然有让人感觉到设计的真实感，但却没有游戏世界的统一感，我刻意要营造差异，想在传统四大职业的定位中探寻尚未被发掘的新可能。那个阶段很痛苦呢。那阵子，不是拿得出手的设计，是不会拿给宫崎桑看的。因为要提升自己的素材，就要无视他人的意见，就这样咬牙干下去。一直憋着憋着，终于给我憋出来啦。得到宫崎桑肯定的那天我就开开心心地回家去啦（笑）。

**藁谷** 啊——那事我也记得。中村桑无比明媚地说了句『今天辛苦大家啦！』，然后就下班了（笑）。

**中村** 在完成那玩意之前，我试过住在公司里面呢。

**藁谷** 总觉得那个『噫，我过了！』的表情让人难忘。

**中村** 后来听说我回去了之后，佐竹桑和宫崎桑在吃拉面的时候还在议论道『终于完成太好啦』。

**佐竹** 啊，是那阵子啊——

**宫崎** 当然，我还记得那事呢。真是完成得好嘛。

**大塚** 然后想采访的是佐竹桑。请问您设计的是？

**佐竹** 装备的话是刺针套。万事起头难啊……

**宫崎** 啊——，我记得好像对设计刺针套初版的人说过很过分的话呢。对不起。的确，最初我是想制作『圣斗士星矢』里的水蛇座（※ 24）那种角色的，好像说过那样的话。不止为何，莫名喜欢水蛇座那种悲剧感。一直进行艰苦的修行，马上就能拿到圣衣（クロス）了哟，这时候，『啊——为什么圣衣上长着毒刺』，那真是叫人心碎对吧。感觉他会吐槽说『别别别、肯定是哪里搞错了吧』这样子。还开玩笑嘲讽水蛇座才是什么最强的盾什么的（笑）……当时一本正经地扯了太多胡说八道啦，总之最初磋商的时候就没说清楚，让设计师花了很多时间去领会。

**佐竹** 最初穿棘刺套的人是个大个子，五大三粗的家伙。然而跟以前一样，做着做着又变成不一样的角色了。

**宫崎** 确实都差不多敲定了，但是就是在进度一筹莫展，我俩闲聊时，不知为何突然说起了

---

（24）『圣斗士星矢』的水蛇座：『圣斗士星矢』（Saint Seiya）是集英社『周刊少年 Jump』上连载的车田正美漫画作品。文中提及的水蛇座，是同作里登场的角色，通称水蛇座的市。身披青铜圣衣的最低级圣斗士的青铜圣斗士，有着会说出“胜败通常是脸决定”的虚无性格。莫西干头，眼睑是奇异的黑色，特征是释放像蛇一般蠕动怪异拳法。水蛇座的圣衣在拳上隐藏着毒刺，即便从圣衣上拔出来，神话中的海德拉的头还是会无限再生。他的得意技是甜美毒液，即是毒牙攻击，但是在作品中他自己也是管这招叫“水蛇之牙”。

『Jojo』（※ 25）。『Jojo』第一部里，塔尔卡斯和布拉科这两个黑暗骑士，以剧情中途必须突破的试炼形式出场，死而复生的战士的铁环争夺战。因为觉得那个实在很帅气，不由得联想到『如果给那个轮加装上刺针会怎样？』。最终虽然并没有真的把那个铁环做进刺针套里，但确实是基于这个想法制作的。和刺针套相反，太阳套的话，就完全不辛苦。索拉尔桑的角色形象已经敲定，所以也自然而然就考虑到一些设计元素，比如手绘的太阳标志，那种自己手工打造的粗糙感觉，以及那种跟游戏不太搭调的浩然正气。

**佐竹** 设计的时候，那个两臂上举，赞美太阳的姿势，真是意料之外啊（笑）。

**宫崎** 非也非也非也。那个 poss，才是我在『恶魔之魂』里就有的传统呐（笑）。是圣职者就必须得这个 poss！（※ 26）

**佐竹** 说起来，在制作现场他喜欢用拟声词来说明的呢。正常说话说不清楚的时候，他就会用拟声词。就是那种，光线在身后投射而来，就像神明一样的感觉的话，他就会说『抛哇——』（译注：原文是 power——）呢。

**宫崎** 那个啊，相比设计师，可能我跟模型师可能会说得更多一点。特效师之类的。『那个光，就像，抛哇——这样打过来』（笑）。离题了，说回 poss。那个 poss 是有深意的。在『恶魔之魂』的时候，就是奇迹的动作，在公司内部匆忙展示的时候，就被某些自以为是的人批评道『会不会太难看了喂』，就被集中否决了。被取消了动作以后，还是悄悄地保留了戒指的效果（笑）。所以今次该做进游戏了吧，我想。在构思出索拉尔这个角色时，就决定要加入赞美太阳这个 poss。所以在设计角色的时候就为了配合这个 poss 来的。我自己心里，已经对索拉尔有着大体的印象。实际制作 poss 时，动作设计师就简单地拍了张照片……

**藁谷** 我想听听暗月骑士的东西。

**宫崎** 暗月骑士，最开始是玩家的初期装备之一。想在起源上增加一个异数，就追加了异教骑士这个设定。结果在平衡上变得困难，改为了现在的设定，然而异教骑士这一特性得到了保留。『暗黑之魂』里的世界，白教，即是葛温王的近亲们的信仰势力很大，那么跟葛温王代表的太阳信仰相反，葛温德林的月亮信仰就是代表神秘的，信仰月亮的人们潜伏在黑暗中，在文化层面上也与寻常人类相隔绝。就是这样一种骑士。那，说到月亮、神秘的仪式等等，总会

---

（25）『Jojo』：描述乔斯达一族、与邪恶的吸血鬼迪奥和他的继承人们长达两个世纪的因缘之战的大河群像剧『Jojo 的奇妙冒险』。集英社漫画杂志『周刊少年 Jump』于 1987 年至 2004 年、集英社的青年漫画杂志『Ultra Jump』从 2005 年连载至今，到 2011 年已有 8 部作品完成。其中第一部子标题是『幻影之血』，以 19 世纪末的英格兰为舞台。英国青年贵族主人公乔纳森·乔斯达，和下层出身拥有罕见的魅力与野心的迪奥·布兰多的抗争剧，以“石假面”和“波纹气功”为背景，两人成长又对立的故事。文中提及的是，因迪奥能力死而复生的黑骑士布拉科、塔尔卡斯挑起的“77 辉轮”的试炼。是边打倒对手边往身上套沉重的圆环的试炼。

（26）那个 poss：NPC 阿斯特拉的索拉尔被召唤的时候的 poss。挺直胸膛，双手斜向上伸展，全身 V 字形的模样。缔结了太阳战士契约的玩家，被召唤的时候可以像索拉尔一样 poss 登场。



有种清秀女性的印象，所以那个铠甲也带有女性的特质。为了接近月亮的仪式，大多是女性在月下起舞之类的。就是这么一种形式的美吧。葛温德林也装扮得十分女性化，也是这么一个原因。

**中村** 比如说，下半身的腿部部分，像裙子一样的设计，是由女性的骨盆修改而来的。但是不同往常的是，相比设计稿头部是稍微放大的了。因为宫崎桑说『这样才有少女的感觉嘛』（笑）。

**藁谷** 这个可真是……（笑）。

**宫崎** 没有啦，不是这样的（笑）。

**中村** 还记得有次复制文件时把模型又放大了（笑）。

**宫崎** 嗯，不过，也正如你所说。是说过『把头盔放大点，好像是更加少女啊中村桑』（笑）。复制时出错什么的，我倒是想把这个秘密带进坟墓啊（笑）。不过，我认为月亮宗教就是偏女性的，这一点是我们两个一开始就有的共识。

**中村** 然后想听听奸商套。

**大塚** 杰纳的德纳尔的装备吧。

**藁谷** 最初是一个神出鬼没的角色呢，那种宝物猎人的感觉。

**宫崎** 没错。这种角色在游戏里是很经典的设定。就算切换区域也不会突兀，容易配置。那，这是藁谷君的设计，我记得中途才加入眼镜，是比较突然的修改。

**藁谷** 是的。现实中也有带有眼镜的盔甲嘛，因此以此为基础大胆了一把。奸商不是一眼就能看出是个怪人吗，其实所穿着的铠甲也是以中世纪的欧洲甲为蓝本的。锁子甲啊，外套啊，皮靴啊之类的。

**宫崎** 还有就是，我跟他说想制作出各种金属小物都快要被奸商吸过去的感觉。所以在那个区域，藁谷君作了很好的改装。收藏家嘛，就算在没有钱的世界里，身边也是放着不少钱币和奖牌的。

**中村** 说起来，奸商用的武器也是怪，是个三连发弩箭。是不是因为这个人本来就很奇怪，所以武器也是超越当时技术水平的奇怪武器呢？

**宫崎** 啊——三连弩箭，就是连弩的话，很可惜作为道具放到了公爵书库。

**大塚** 连弩是德纳尔的武器吗？名字的由来是哪里？好贴切的命名。

**宫崎** 呃，哪里来的，还真忘了。那，就稍微岔开话题吧（笑）。设计连弩时就对设计师们说『虽然设计得那么复杂可能在游戏里也表现不出来，可是在设定集里还是有可能展出的请多花心思』。你看现在不是提到了嘛（笑）。

**藁谷** 这个武器版面再大点就好了，就是一打开就横跨两页那种（笑）。现在想想，虽然我自

己不是经常做武器设定，偶尔做做还是挺好玩的。连弩固然不错，不过像猎龙枪那种凝练风格的我也很喜欢。

**大塚** 翁斯坦的武器对吧。

**中村** 那个也是斟酌了很久。应该怎么设定才能贯穿坚硬的龙鳞之类的。

**宫崎** 枪的话，设计空间并不多还挺难设定的，最后怎么用猎龙枪贯穿龙鳞的话，想想还是配合全身重量的姿势吧，这么一想倒茅塞顿开了。

**中村** 不仅是垂直一刺，经过各种考究以后，设定为刺了一次以后再有一个二段突刺的动作。

**宫崎** 我自己挺喜欢飞龙桥的，特别是飞龙剑。还有就是月光大剑了。本来就源自某 neta，这次的月光大剑也十分让人在意啊。

**初山** 好像要跟玩家诉说什么似的。

**宫崎** 那都是后话了。如果连动作都一并考虑的话，我也很喜欢猎龙大弓。

**佐竹** 我喜欢的是大龙牙。

**藁谷** 玩家管那玩意叫炸鸡腿呢（笑）。因为外形就像炸鸡腿嘛。

**宫崎** 不予置评。

**佐竹** 不过这种称呼，也不失为简单直接。

**大塚** 盾牌的设计呢？貌似还有向玩家们公开招募盾牌设计方案的活动来着。

**宫崎** 关于盾牌的话，跟刚才说到的枪恰恰相反，可设计的空间大了不少。这也是因为今次公开招募的活动，收到不少玩家的优秀设计的缘故（※ 27）。真的有很多优秀的设计。质量之高自不必说，还有很多是超越我们团队的创想的。只算日本国内，除了获奖作品外也有很多佳作。比如说到最后为之犹豫采不采纳的梟盾。如果是更早开始招募的话，更多的玩家作品也许就能正式采用进游戏里吧。这一点我们团队确实需要为之反省。说起来反省的东西还真不少……还有，关于设计稿，其实我们是没有具体出题的，这反而扩张了玩家想象的空间，成果还不错。如果非要说我们自己的设计的话，喜欢什么盾呢？我自己因为太阳纹盾的简单而最喜欢它。

**藁谷** 我喜欢龙纹盾。

**佐竹** 我喜欢能放激光那个。

**宫崎** 你说的是结晶环盾（译注：月光蝶的魂制作）吧。那件装备，是也有点因缘的，做得不好的话还望见谅。

**藁谷** 还可以啊。我觉得设计方面还不错嘛（笑）。

**佐竹** 那个盾和月光大剑一起拿感觉很帅气啊。

---

（27）公开招募：FromSoftware2011年6月11日至30日在网上招募『暗黑之魂』中登场的盾的设计。募集了逾1000件作品。最优秀的是“うる”的“sanctus”，在游戏中登场。还选出15件佳作。游戏中的骑士盾便是其一

**藁谷** 是不是有点像八分光轮（※ 28）？

**宫崎** 对对对。就是八分光轮了吧。不过如果是真的一开始就那么吩咐的一定会被吐槽『那不就成了八分光轮了吗？』也许是设计师们当时没想太多吧，也许真的是代沟……

**大塚** 请总结下本作的武器防具吧。

**宫崎** 如果非要抽象来说，果然是倾向于那种饱含真挚情感的装备吧，祈愿之类的。举个极端但容易理解的例子，就必须是宠爱套了吧。因为，在刀刃舔血的战场，难道你不会只会去依赖那些经得起考验的伙伴吗？因为会想着『我这条命就全看这件装备了』。剑也好，盾也好，铠甲也好，玩家都会希望是那种寄托着特别思念的装备。亦或是，那种能感受到某人的托付，充盈着执着与真挚之情的装备。当然，所有的设计工作，并非必须拘泥于这个原则。不过，至少概念设计时期衍生的设计，都是遵循的，我认为也正因为这样，至少某程度上着力追求这个概念，设计才得以完成。当然，这也并非仅仅是设计的问题。连带着游戏系统也是，变得要遵循这个原则去设计。这应该说在我考虑的东西里，算是一个主题了。可以说是非此不可。

**大塚** 就像是那些一旦上手，就算只有一个也好也会爱不惜手的武器吧，只要一直能舞动这件武器，就心满意足了。

**宫崎** 这种武器，游戏里应该有很多，我认为这就是我们想要的。就算有些偏离设计也好，我们希望能保留一部分装备的不变性，就算武器有成长系统，也存在一部分例外的装备，能够继承原来之名，外观与动作都不变，玩家使用的体验也不会改变：我们希望留给玩家更多的选择。

## ◆关于动作设定，宣传用的美术设定及其他

**大塚** 设计好的美术想必也是包含着动作模块的，做动作的时候也遇到过困难吗？

**宫崎** 我自己的制作管线在制作流程里，设计将近完成的时候，必然有一个向关联人士展示、说明该角色是怎么一个角色的阶段，好让他们有一个统一的印象。这个阶段，模型师，动作设计师，特效师、音效师、制作操控与 AI 的策划和程序员，还有我和我的设计师们都会齐集一堂。在这个阶段大家都会对动作有一个统一的理解，就算理解的程度不一，至少不会产生太离谱的偏差。我个人而言，记忆犹深的是设计使用龙体石以后，那个赤手攻击的动作。那是

---

（28）八分光轮：圆谷制片制作，1966 年 7 月 17 日 TBS 上播放的特摄电视节目『奥特曼』中的主角，奥特曼的光线技。别名究极斩。转换斯卑修姆光线的能量，变成锯齿再放出，切断对手身体。初次使用是第 16 话打装备了“斯卑修姆反射镜”的巴鲁坦星人二代。以后系列剧中多次使用。兼具回旋镖特性，甚至可以控制追尾。

我现场亲自示范的动作，然而我当时倒觉得这动作有点不自然。我说『要是我好像不会这么动啊』，却被回应道『不是啊宫崎桑，就是这个味。我有信心再现出来』，周围的人也都连声附和（笑）。老实说有点吃惊呢。不过，正是这份不自然，却体现出人变化为龙的那种无所适从，最后稍微调整了一下就采纳了。

**大塚** 最下层的狗，动作也很怪异，怪恐怖的。

**宫崎** 嗯。那个跟现实中相比是略显怪异，不过正如您所言，我反而觉得这个设计是成功的，所以就沿用了这个动作。原本是按照预定，要做成好看的动作，然而并不能表现出那种恶心、怪异或者说异样感，结果而言，存在感反而很稀薄，变成了平淡无奇的游戏了。不过，一开始就以这个目标制作的话，其实相当困难，关键的某处作改动就会产生违和感，神来之笔是可遇不可求的。大多数的结果不过是我们多加斟酌罢了……

**佐竹** 给我留有印象的是，吸魂鬼的吸魂那个动作，最开始的时候是宫崎桑在做印象说明的时候，虽然已经『这样这样这样地吸』，卖力地演绎着。『呃，还是搞不懂啊』，我说，然后他就会换个姿势『这样啊这样』，不禁就会想他到底想表达些什么呢（笑）。

**宫崎** 啊，还有这种事啊……正如刚才所言，把大家在一定时间里绑一块，不勉强他们在数据上对内容建立感觉，而是追求印象上的统一，能够大家持有类似的印象。因此，刚刚那种情景，大家会积极发表意见，就算是那种让我适可而止之类的意见也好，这么敢说敢言的话，实际上是催生了有趣的想法吧。比如说，结晶巨偶里，囚禁着某个公主殿下的这个主意。这个可是我们的主模型师反复进言的主意。不过，实际采用的机率恐怕还不到一成，不过这种情景还是很重要的。当然可以简单分配给下属说『呐，你就考虑配置这 20 个敌人吧』，然而这么做最终都会变成『尽可能多配置点单个的敌人来增加复杂度吧』，最后难免质疑自己这么做是不是可行。我是那种善于发掘别人闪光点的类型，也就是听着大家讨论喜欢的东西，听取他人的意见，稍作调整就能做出决策的做法。参加讨论的人变多的话，我只会觉得变得更加有趣起来（笑）。

**佐竹** 在制作预渲染动画的时候也是，用到了动作捕捉，但是跟宫崎桑想象中有出入的动作，也是他亲自上阵去修正的。好像是尼特张开手的那个动作吧。还补拍了几个款式呢（笑）。还有就是灰色的圣女在取出火的时候，一开始是就那样简单地拿出来的感觉。宫崎桑马上就埋怨了『希望应该有那种祈愿的的感觉，祈愿！』（笑）。然后又补拍了好几次。

**宫崎** 呃。好像是有过。怎么说的，『珍视贵重的东西，轻轻地……』取出火种的感觉，一开始时没做出来吧。然后就不禁说『再来一次就好，再来一次！』、『那么粗鲁取火不怕被弄坏了吗！』，我还记得在那之后因为工作关系，就放下这事从羽田机场出差到美国了，『在哪睡觉呢？』、『就在飞机里啊』（笑）。到那边以后，又埋头继续这个工作，真是够呛的回忆啊……

不过。『暗黑之魂』的预渲染动画制作过程中，我学习到了很多。果然对于我们来说『装甲核心』这种机械系的还算有经验，相比之下，其他还有很多部分感觉自己水平还不够，特别是对动画下指令这一部分。当然，预渲染动画里喜欢的东西还是居多的。希斯的场景，还有尼特张开双手的场景，我就特别喜欢。

**大塚** 最后，想询问封面的宣传用美术的事。

**宫崎** 封面美术的话，还挺辛苦的。设计好上级骑士套固然是，记得是委任给初山桑的呢。氛围的话，是角色与篝火的深处涌现而出的黑暗，黑暗才是最大的关键，要去表现黑暗，很容易就会变成相当抽象的要求了。

**佐竹** 制作流程客观看来还挺有趣的。最初篝火与骑士不是在同一直线上的，而是个别放置在不同地方。但是考虑了中村桑的意见，是不是应该有点向往着黑暗，同时也能感受到扑面而来的黑暗的调调呢。最终收尾工作是初山桑负责的，画面元素的朝向已经逐渐逐渐改变了，最后全部面朝黑暗，让人印象深刻。这可是美术设定历经修正，最后居然跟原来方向完全相反哟。跟普通的封面美术相比简直逆天而行啊……

**中村** 画面里仿佛能感受到，黑暗与自身的距离感，对极深的深渊的莫名期待与恐惧情感，这一切简直要把你吞没般在空间里蠕动着……

**宫崎** 确实如此。特别是看了偌大的海报就会马上同意了。不过老实说一句，作为封面设计也并非完全没有问题的，至少我这么认为。自觉封面设计，应该比游戏本体、作品本体，应有着更浓厚的商业色彩，关于这一点，也许还有不少可以讨论的空间吧。当然，世界观而言我十分喜欢。最初布置任务、描述印象的正正是我自己，自然也有一份责任。

**佐竹** 虽说如此，但是能够给予设计师自由发挥的空间是一件好事，就算设计师们自觉『啊，不得不面对了这些现实问题了』，被各式各样的人的意见左右时，导演也能够勇往直前，肯定设计师的工作并接纳之。

**宫崎** 我也能理解。所以我也喜欢这个封面啊，更认为其中有着深意。不过，比较下海外版的封面设计，还是会觉得十分有趣。这本书应该也有收录的吧。貌似两者相差还挺多的感觉啊。我们的封面的话，只是向玩家传递了题材，海外版的封面因为我们完全没有干涉，还挺期待会变成咋样呢。果然，大伙都吃惊不少（笑）。特别是限定版的封面美术，总觉得也是莫名的帅气。

**初山** 就在我工作陷入停滞时，居然被吐槽道『初山桑是不是不能直视自己内心的黑暗呀』，真是觉得好困扰啊（笑）。

**宫崎** 当真？我觉得自己好像还不至于说那么抽象的话……

**初山** 不是，是佐竹桑的吐槽。然后我就配合他说『对啊该咋办咧』。

**佐竹** 经常是我这么吐槽，不足部分就由中村桑来当僚机的感觉呢。

**中村** 我感觉自己就是个翻译机。

**初山** 不过大多都很恼人啊。完全不懂佐竹桑在吐槽啥（笑）。

**宫崎** 那就是佐竹桑的不对了（笑）。

**佐竹** 不过也不错嘛。有这种有深度的吐槽。

**初山** 呃。『暗黑之魂』的工作，真的很有成就感。

**藁谷** 现在，还能感觉到呢。

**初山** 不过，真是这样的。是一份充满成就感的工作呢。

**宫崎** 最后了，『暗黑之魂』的设计队伍里，算上这里的4个，还有算是救火队员的两个成员，就是公司里的全部设计师了。所以，理所当然地就要委托社外的设计师了，除去这些外包的设计师，像宝箱怪那样的，至少也得社内的设计师预先制作好简单的设定才可以委托，也就是说，几乎就是这几个人去完成『暗黑之魂』的全部设计工作。大概，也许会被咱们人数之少震惊到吧，实际上我们还是存在着少数的课题和反省点的，不过也就是因为我们成员少，所以才能够充分挥发吧，还挺难平衡的。作为设计师，肯定会有想完善自己速写的欲望，但如果完善变成了负担，那就不得不怀着抱歉的心情放掉外包出去了。

**中村** 嘛这是两方面的吧。集中精力去构思创意自有其优点，我认为对设计师现在的环境还算不错啊。

**宫崎** 被中村桑这样肯定，真是得救了。总括来说，『暗黑之魂』的设计工作就是，大家都乐在其中！正因设计工作里的合作，从而相互促进创造出更好的成果，该作反省的作反省，该研究的课题去研究，一步一脚印，真是太好了。让我们坚持下去吧。还有就是，感谢借着设定集给予我们接受访谈的机会的编辑们。

**一同** （笑）。

**大塚** 大家，今天真是十分感谢。

2011年12月

株式会社 From Software 会议室

采访者 大塚角满