

◎文/图 丰丰

初露锋芒—— 《风火之旅》封测

高山之上化三清之气、遍吸日月之精华、齐聚百草之甘露后是为一个灵字，灵山历史一久，自然幻化出一个灵洞，洞中必定会有一位清静无为、仙风道骨、法力无穷的神仙，这就是东方文化中浪漫主义发扬到极至的表现。《封神榜》中原始天尊聚十二弟子破十绝阵、诛仙阵、万仙阵是笔者儿时最爱看的小说了，菩萨、真人们进阵前都要施法，头上一指现三清之气通天，脚下一指现三朵莲花，一手捻诀一手持剑，催动脚下莲花，高歌进阵降妖是何等的潇洒。更有原始天尊来时霏霏香烟，氤氲遍地，有诗云：顶上庆云三万丈，遍身霞绕彩云飞，闲骑逍遥四不象，默坐沈檀九龙车，按游戏中的话说，这就是BOSS级的排场。而且东方文化中的神仙都非常的去俗化，笔者也很喜欢奇幻文化，但是奇幻中的巨斧、重剑、巨龙、兽人、杀戮看多了就不如看东方神仙耐看，可能笔者就是喜欢东方文化中的轻灵劲吧。

娃娃的头发有着典型的东方色彩，是一个寿桃型的小撮头发，小娃娃不但身手敏捷，尤其是在水中的感觉尤其的明显，跑步的时候脚步移动频率也很高，福娃是很逗趣的角色。尤其是看见胖版的福娃滚圆的身材快接近于一个小肉球了，如果带上头盔更是憨态可掬。所以在游戏中不论是你想要健硕的大块头、胖瘦合适的俊男、还是年幼可爱的小娃娃，游戏都可以满足玩家的要求。对于女性角色来说，这里也有妩媚的、可爱的、清秀的角色供给玩家挑选，美女五要素的瘦高白秀幼这样完美的角色，游戏中是可以轻松获得的。

笔者最爱游戏中的场景就是宁静的小村落，袅袅的炊烟、缓慢转动的水车、潺潺的流水倒影着四周的景色，尤其是大树的影子随太阳的移动而产生光影的效果，是非常迷人的。还有那静谧的山谷中，白鹭穿越其间，石头上一涓流水潺潺，很切合游戏东方文化背景中那种悠远、绵延、博大的意境。当然游戏中还有高大的宫殿、皑皑的雪山、辽阔的平原，由于光影效果的出众，表现不温不火，所以笔者对于《风火之旅》的画面是非常满意，甚至可以说是一种沉醉。

风火 PK 篇

游戏背景设定后，大家都知道国家之间是有敌对一说的，既然这样就不能不谈PK。属于各国正式的领地是很少的，就算是最多的望周国也没有多少领地，地图上大多数的地方就存在了公共领土的争夺，所以在野外练级的时候，首要记得就是敌人并不光是NPC。这样的设计可以让游戏中的紧张感巨增，让游戏趋于真实，所以玩家应该培养自己多看看周边敌情的习



以人为本的画面

游戏画面中很重要的一环为人物设定。对于人物设定来说，《风火之旅》走的是真实的风格，并不是Q版，所以人物的比例正常，因为游戏是以东方文化为背景，所以游戏中的人物还是以东方古代的打扮为主，使用的兵器也是我国常见的长枪、弓箭、单刀等等，而人物身上的铠甲也是如此。游戏中笔者看见了三种男性角色的设定，首先是一个高个的男子角色，皮肤黝黑而扎一个小辫子，跨下一匹高大的战马。中等个的角色身穿银甲，当这个角色在奔跑的时候，我们可以看见这个角色的铠甲在阳光下熠熠闪光，并且光影会随着人物的动作而变幻，相当的逼真。最可爱的角色要数这个福娃的形象了，可爱的小娃

惯。野外最好不要一个人练级，组队练级好处多多，首先是完成任务轻松，练级的安全性、效率提高，最大的好处就是遇到PK时可以从容不迫的应战。除了野外遭遇战，玩家还可以通过各种战场与对立阵营进行PK，这里就是刀兵相见的地方，杀戮就是唯一的动词。经过测试游戏中的操作性还算不错，游戏采用键盘与鼠标的配合，上手会有一个适应的阶段，适应后角色则在游戏中变的灵活起来。象这样的3D游戏中PK，大多数游戏采用的是站桩式的方式，你砍我一刀我还你一刀，游戏中法系职业PK很讲究策略，法术的释放距离、CD时间、技能配合时间等都成为PK中需要考量的



因素,所以《风火之旅》的操作上手虽然简单,但是想精通做到万花丛中过、片叶不粘身则并不容易了。PK是角色扮演游戏组成中的重头戏,玩家攀升的等级绝对不是光拿来虐怪的。封测期间可能是参数还未调整合适,游戏中存在了法师职业偏强的现象,相信在内测版中应该有所调整,而职业的平衡也是衡量PK系统好坏的重要指标。

荣誉之战

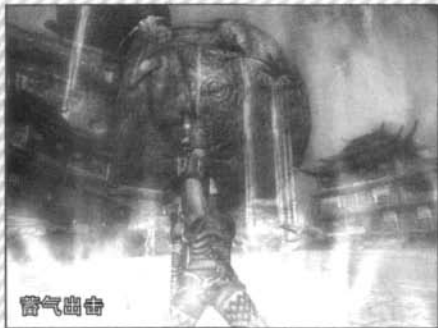
既然游戏的世界观中将玩家划分为两个阵营,两个对立的阵营一定会发生摩擦,游戏中设置了战场系统,战场永远是一个人生鼎沸的地方,两大阵营都有自己的风格,而阵营对抗作为游戏的核心要素之一将贯穿整个游戏,而阵营对抗的形式也不仅仅是单纯的互相厮杀,更多富有乐趣性的要素也将加入其中。副本系统也是时下游戏的标准配置,副本主要以我国经典的故事为背景,值得一提的是副本的奖励非常丰厚,可以获得很多历史上有名的武器,诸如:干将、莫邪、青芒、鱼肠等等。当然玩家通过战场也可以获得荣誉值,而荣誉值究竟做为何用,官方还未给出一个更详细的说法,这个谜将会在以后的版本中解开了。副本系统也是玩家练级的必经之路,副本与战场系统也是游戏的重头戏,相信随着游戏版本的更新,这战场副本会越来越完善。《风火之旅》中架空了历史,所以副本中的怪物和NPC种类繁多,并且很多怪物和NPC形象都参照中国古代神话和各种名著典故,玩家可能与张飞并肩作战,而对手可能会是九尾妖狐这样的怪物。无论是历史人物还是怪物,都有可能出现在副本中,这些NPC亦敌亦友,究竟如何就要看副本的情节安排了,为了提高游戏的乐趣,系统将怪物的AI提高,怪物可能会召唤自己的同伴,可能会变身,可能会把玩家打飞,甚至会使用很多高级玩家都不曾见过的隐藏技能,而不同怪物之间甚至会打出一些非常精彩的配合,所以理论上任何情况都会发生在这里,各位玩家可要准备好随时迎接挑战了。



剑侠



云霞洞天



雷气幽谷



美丽的风景

自由之风入表及里

《风火之旅》中玩家技能采用玩家自由加

点的方式,游戏中存在着三种转职,分别在5级、20级与40级,玩家加技能点,不能只考虑眼前,更应该考虑的长远一些,三转职业才是玩家定型的职业,从封测来看游戏前期练级速度飞快,可能也是因为处于测试期的原因,究竟速度如何还应看内测后的表现,但是有一点笔者是非常肯定的,在20级非必要加点,不要浪费珍贵的点数,除非实在是练级有困难了再加点也不迟。刚说的技能加点是游戏角色的内在参数,而游戏角色外在,也就是角色的外型自由度也是非常高的,游戏采用先进的画面技术,使人物表现丰富而细致的结构。当你正感叹光线照射在人物的盔甲上反射出炫目的光线,细致的布衣纹路,甚至衣服皱纹,更让你惊讶的是铠甲凹凸层次的真实感,玩家操作的角色从眼、眉、口到铠甲的纹路、腕带的颜色、披风的长短都是跟随玩家的意愿随意变幻的,因为游戏强调的是各方面的真实性。

关于任务

经过测试的玩家都会发现,游戏中的任务系统是非常出色的,练级必须配着任务来进行,因为任务会派给玩家大量的经验值,而且任务的数量众多实用性强,不会因为打一个任务道具而满地图的奔波。封测笔者练到24级,一直都有任务做伴,练级中也不会非常的沉闷。可能是等级低的关系,任务系统中的武器与装备的奖励还未发现,但是任务的内容趣味性还是十足的。

迟来的坐骑系统

封测前笔者对于游戏的坐骑系统非常感兴趣,无论是在截图还是在视频中,笔者屡屡看见建模细腻的坐骑,所有坐骑都穿着精美的铠甲,在外型上也有很大的突破。通过游戏资料显示该游戏坐骑系统,拥有多达25种不同外形的玩家坐骑,甚至中国古代传说中的神兽麒麟也出现在游戏中。封测时坐骑系统还未大幅度的开放,犹抱琵琶半遮面,也只有等到内测再看了。

封测中《风火之旅》初露锋芒,游戏中最吸引笔者的要数游戏的画面了,画面系统所营造的气氛非常好,让玩家有流连忘返的感觉,在封测的最后一段时间内,笔者不做其他的事情只

是满地的逛地图作为娱乐,也玩的津津有味,封测时间苦短,期望内测版本早日开放,好让各位与笔者一同看清楚这副展开的东方水墨画。