

卷/首/语

一封完全计划外之全计划达成的回信

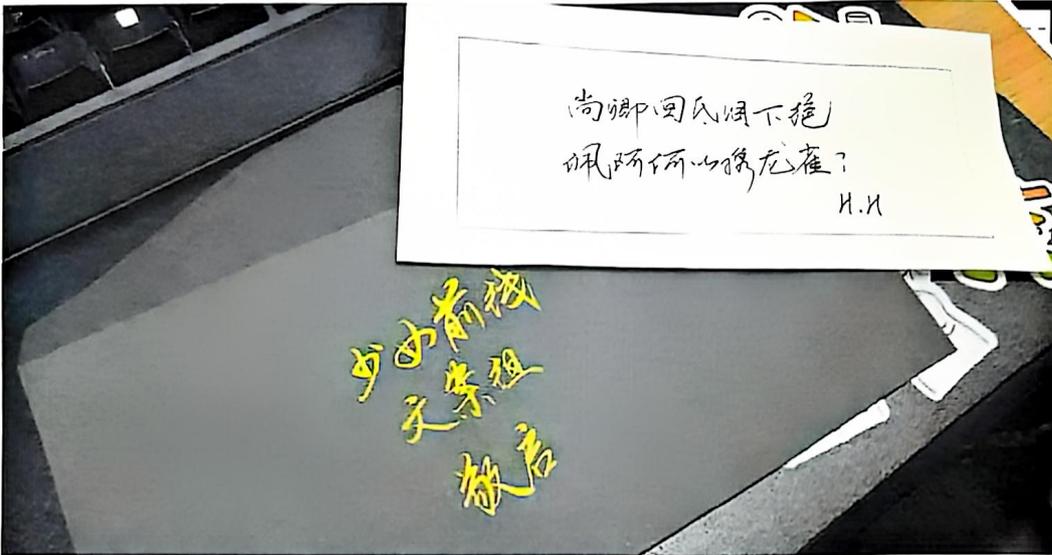
展信佳。

经过了多事之秋的2023，我进入了在散爆的垃圾时间。

24年伊始，坏消息接踵而至，意外却也不意外。彼时正是人心浮动，每个人或多或少都为这个7年项目感到忧虑，却不得不面对这个令人沮丧的现状。

所以，就这样灰溜溜地接受吗？

幸运的是，终究是一份善意与热爱改变了这条时间线的走向。



我记得那是在2024年1月16日的上午，lin+老师忽然绕路来到我的工位，说他在前台看见有寄给我们组的快递，有好几大箱，让我带组员过去搬。

几个超大纸箱里，装着天南海北的小零食，玩家们把他们喜欢的特色小吃寄过来。到我手里的，除了各色食物，还有一封寄给文案组的信。拆开信封，落入怀中

的是一份真挚，一份属于多年心血浇灌作品的温暖回音。

感动之余，也同时着手开始准备回信答复这份好意，可惜下笔就觉得词汇匮乏，不管怎样也很难完全表达我们的感激。

我想，在这个信息速达的年代，收到传统的信笺，回信寥寥数字实在不够，恐怕只能以作品相酬，方才对得起玩家的厚爱。

很快，一个大胆的想法开始酝酿。

我们决定不再遵循少前过去几年的传统，选用美剧的形式，大幅度提升更新频率，以一整年的“法兰克福战役”作为《少女前线》主线故事的收尾。

全年的开发计划在2月才完成，而这个计划需要落地，故事和伏笔收束设计只是很小一环，更多的是项目组各部门同事的精密配合和有序执行，才能按时完成开发任务，为玩家奉上我们精心策划了一整年的惊喜。

令人愉快的是，这个完全计划外的计划被完整的执行了下来。回首这一年，对我们的作品感到非常满足，巧的是这份心境也与指挥官同频，不管结果如何，作为开发者，我们为自己的荣誉而战。

最后，希望你能从我们的游戏中获得快乐。

Der Tod ist eine Blume, die blüht ein einzig Mal.

Doch so er blüht, blüht nichts als er.

Er blüht, sobald er will, er blüht nicht in der Zeit.

球球

INTERNAL USE ONLY

(03)



# 2064· 《少女前线》主线故事时间线

9月  
SEPTEMBER

10月  
OCTOBER

13 SATURDAY

**双联乱数**

地点 | 不来梅(安洁)、S09(指挥官)

时间 | 9月13日-9月16日

18 THURSDAY

**镜像论**

地点 | 柏林、伯恩村

时间 | 9月18日-9月23日

07 TUESDAY

**熵减焯增**

地点 | 柏林、S09

时间 | 10月7日-10月14日

19 SUNDAY

**纵向应变**

地点 | 未来号

时间 | 10月19日下午  
—  
10月20日中午

16 THURSDAY

**静风点**

地点 | 死海

时间 | 10月16日-10月20日

20 MONDAY

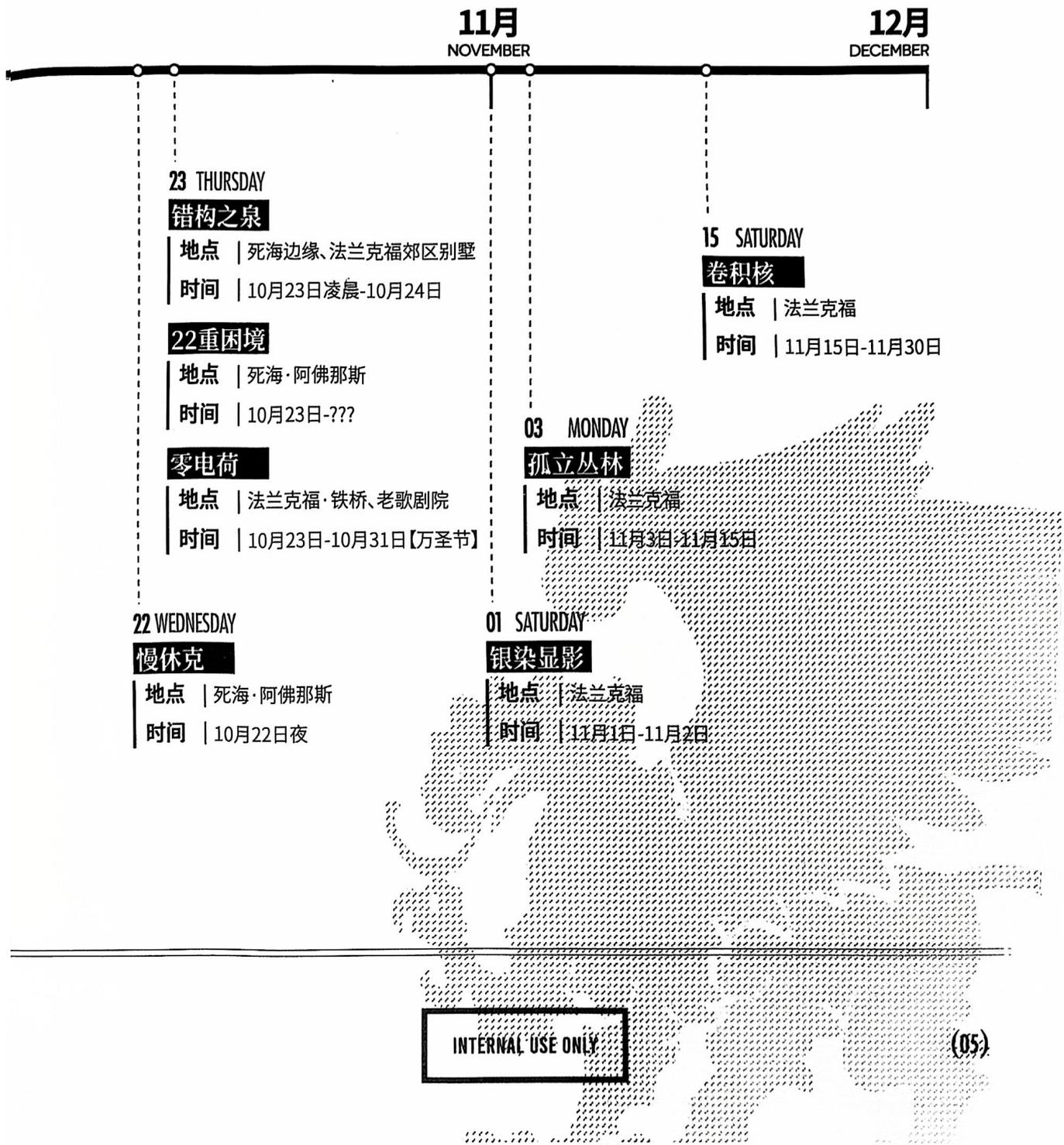
**沙罗蚀相**

地点 | 柏林

时间 | 10月20日中午  
—  
10月21日



# MAIN STORY TIMELINE



INTERNAL USE ONLY

(05)

艾尔玛



艾尔玛是最可爱的人形

所以——

艾尔玛拒绝成为人类

DATE 10/23

# Episode 15.1 错构之泉

INTERNAL  
USE  
ONLY



## MORE INFORMATION

THE SUMMER GARDEN  
OF FORGING PATHS



  
GIRLS  
FRONTLINE

### LOCATION

- 死海边缘
- 法兰克福郊区别墅
- 

### DATE

- 2064/10/23 ~ 10/24
- 



扫描全能王 创建

露尼西亚



该称呼她为  
露尼西亚了……



# Episode 15.2 22重困境

INTERNAL  
USE  
ONLY



### MORE INFORMATION

22  
CARTESIAN  
THEATRE



GIRLS  
FRONTLINE

### LOCATION

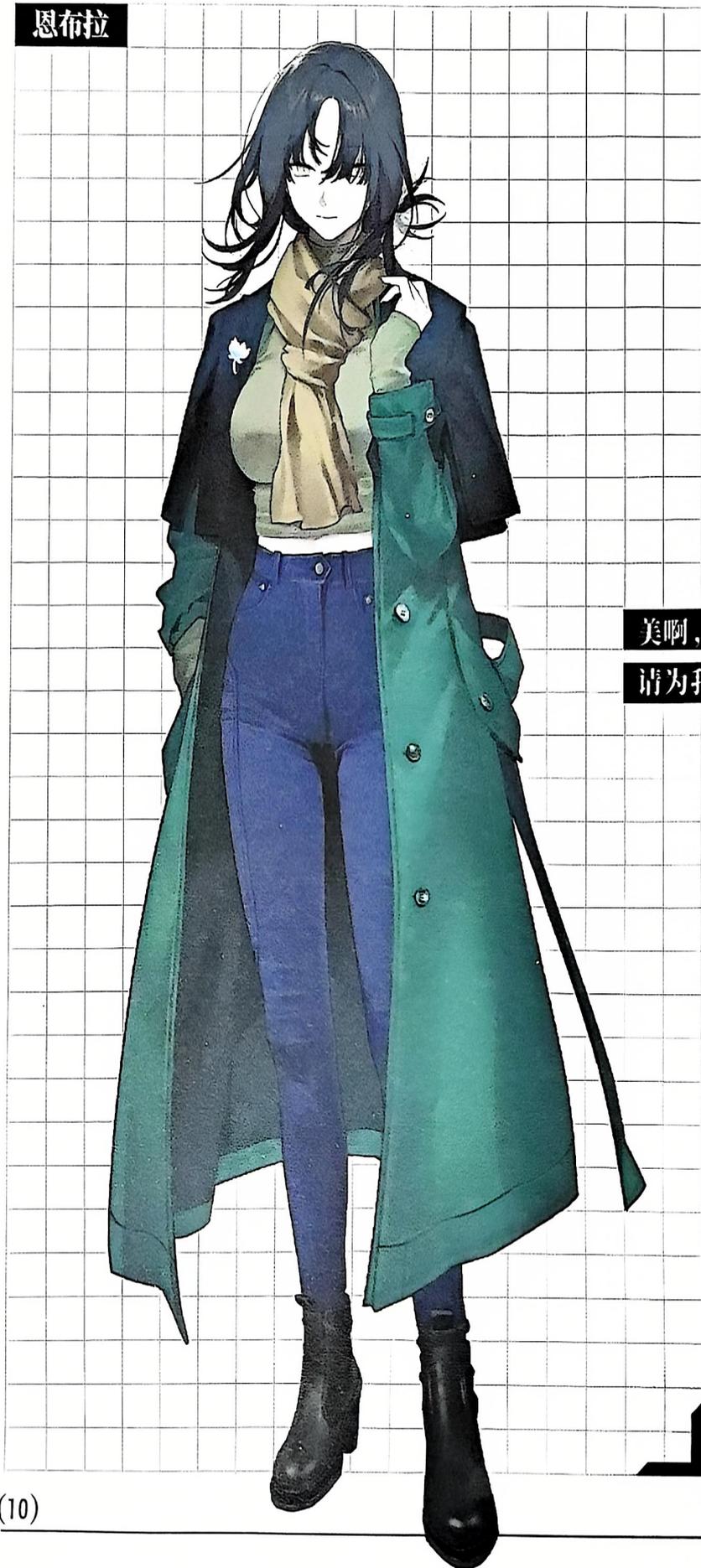
死海·阿佛那斯

### DATE

2064/10/23



恩布拉



美啊，

请为我停留

DATE 10/23

# Episode 15.3 零电荷

INTERNAL  
USE  
ONLY



### MORE INFORMATION

ZERO  
CHARGE



  
GIBUS  
FRONTLINE

#### LOCATION

- 法兰克福·铁桥
- 老歌剧院
- 

#### DATE

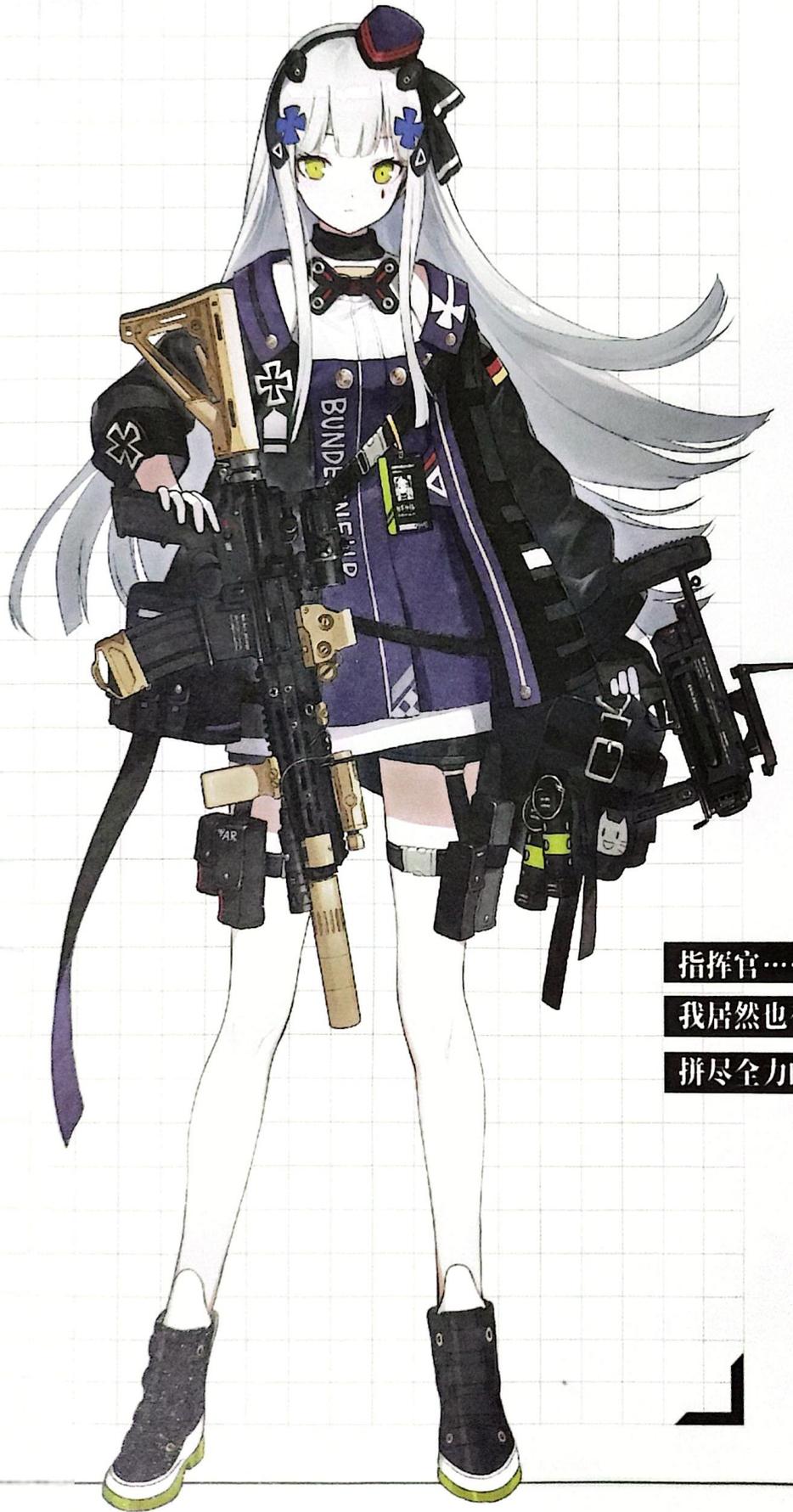
2064/10/23 >> 10/31

(11)



扫描全能王 创建

HK416



指挥官……

我居然也有这样

拼尽全力的一天。



DATE   /  /  

# Episode 15.4 银染显影

INTERNAL  
USE  
ONLY



ANGULAR  
GIRLS

MORE INFORMATION

LOCATION

法兰克福

DATE

2064/11/01 ~ 11/02



## 银染显影

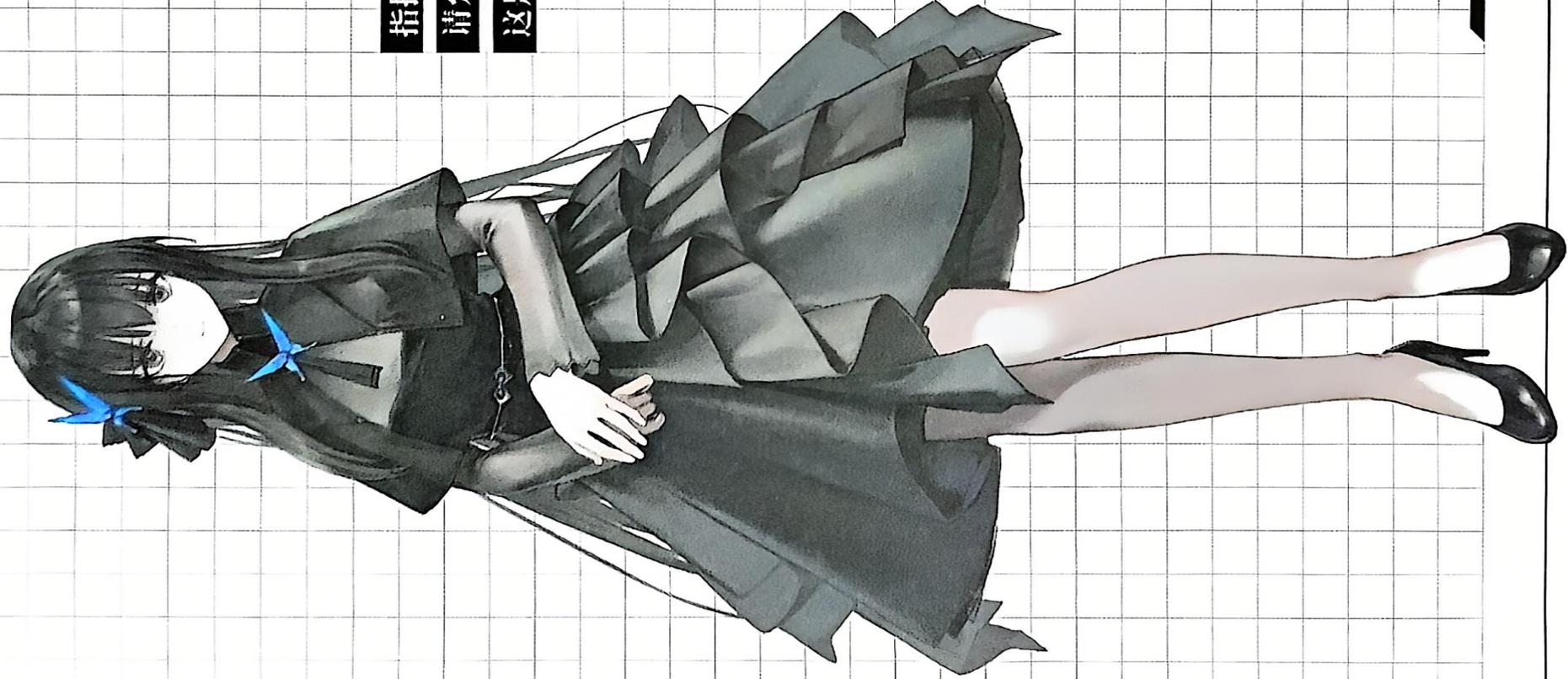
Angular Gyms

ANGULAR GIRLS  
FRONTLINE



扫描全能王 创建

露尼西娅



指挥官，

请允许我任性一次……

这是我唯一的选择……

DATE // // 15

# Episode 15.6 卷积核

INTERNAL  
USE  
ONLY



## MORE INFORMATION

CONVOLUTIONAL  
KERNEL



CONVOLUTIONAL KERNEL  
卷积核

29  
GUNS  
FRONTLINE

### LOCATION

法兰克福

### DATE

2064/11/15 ~ 11/30

(17)



扫描全能王 创建

HK433



如果这就是我的命运，

我接受它。



# 《攻壳机动队: SAC\_2045》联动 镜扉的永恒

INTERNAL  
USE  
ONLY



## CLASSIFIED MISSION



  
GIRLS  
FRONTLINE

<input type="checkbox"/>	

MI6A1



也许有一种信任

可以跨越时间，

这就是命运的馈赠。



# 《暗区突围》联动 蝴蝶星云

INTERNAL  
USE  
ONLY



## CLASSIFIED MISSION

LORENZ  
BUTTERFLY

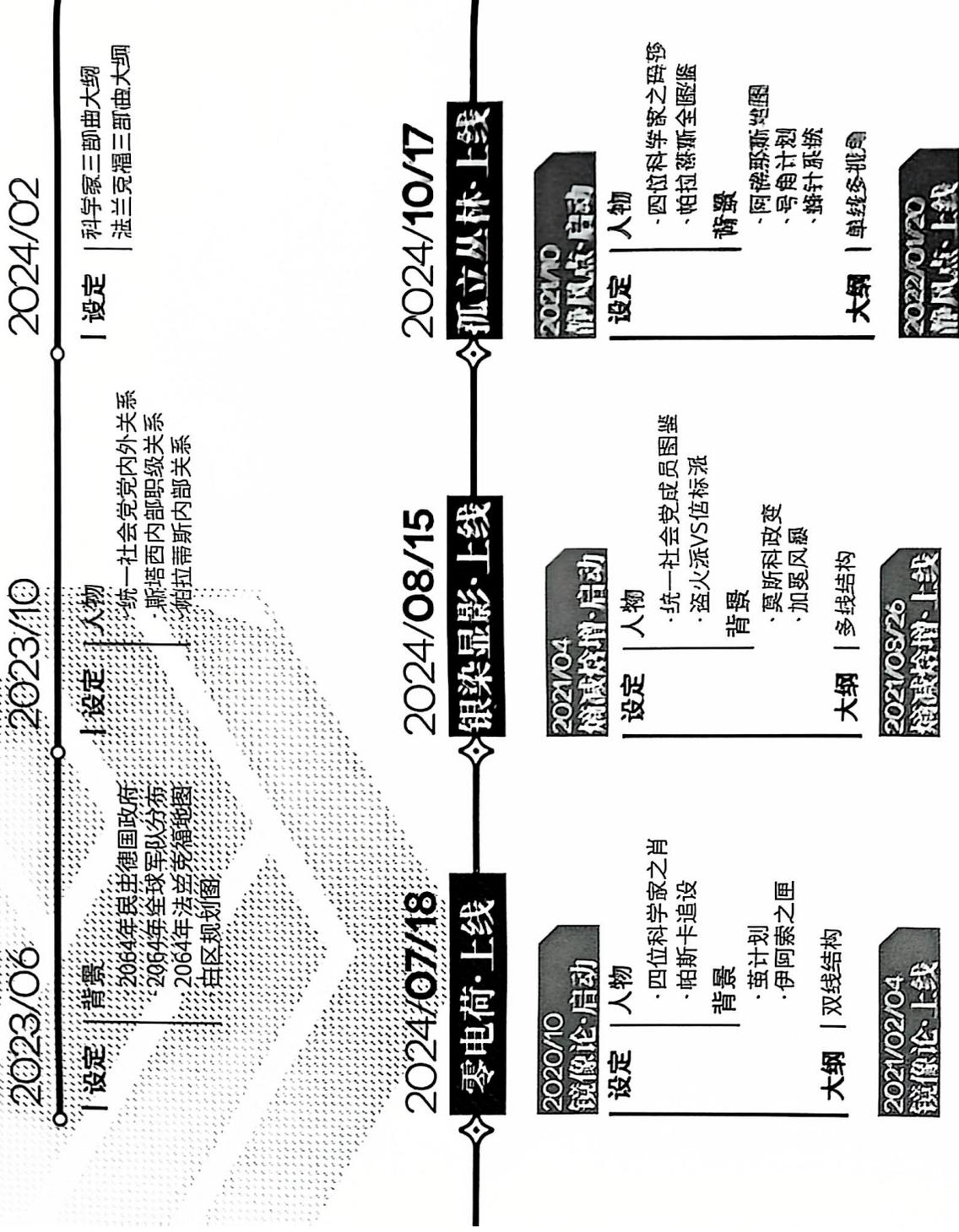


  
GIRLS  
FRONTLINE

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



# 2024 《少女前线》项目组开发时间线



# PROJECT DEVELOPMENT TIMELINE

2024/02/29

◆ 镜扉的永恒·上线

联动：  
《攻壳机动队：SAC\_2045》

2024/04/18

◆ 错构之泉·上线

2022/03  
纵向应变·启动

设定	人物
	·四位科学家之休谟
	·福克斯姐妹会
	背景
	·夏园
	·号角计划追设·远征
大纲	三线+并线+番外

2024/06/13

◆ 22重困境·上线

2020/05  
双联乱数·启动

设定	人物
	·战争三女神涅托版设计
	·乌尔利赫&罗密晋升设计
	背景
	·昙花辐射设定
大纲	双线结构

2022/10  
沙罗蚀相·启动

设定	黑区发展时间线
大纲	双线单视角结构

2022/12/08  
沙罗蚀相·上线

2022/09/08  
纵向应变·上线

2024/11/07

◆ 蝴蝶星云·上线

联动：  
《暗区突围》

2020/08/20  
双联乱数·上篇·上线

2020/09/03  
双联乱数·下篇·上线

2024/12/12

◆ 卷积核·上线

2023/01  
慢休克·启动

设定	海拉计划流程图
	四位科学家追设
大纲	三段式结构

2023/04/27  
慢休克·上线

INTERNAL USE ONLY

(23)



## 设计/简/述 “法兰克福战役”缘起

Q1: 聊聊这次2024年度的“法兰克福战役”的基础设定吧。

球球:

这次“法兰克福战役”由6个章节组成,构成了整个《少女前线》德国篇故事的下部。

其核心主题就是想要探讨人形与其创造者的关系。

造物和造物主的关系,不管出现在任何题材中都是令人非常神往的主题。而少前世界的设定,人类就是造物主,通过制造的人形来表达对自身造物主的认知和理解,无论在故事中的立场为何,都会产生别样的火花。

在这一基础概念上,有帕斯卡、肖、休谟和拉普拉斯就作为坐标极出现。他们有的理性,有的疯狂,即便同样追求纯粹的技术,走的路也完全不一样,由此诞生出的人形们也代表创造者各自的风格与态度。也就是在少前,这样一个战争阴霾始终笼罩在人类头顶的世界,一座座风暴就此生成,而人形们的“伊甸园”格里芬PMC,如磁石一样吸引着理想主义者们,在最终章节里,挥洒出那一抹最强辉光。

## Q2: 那么是如何深化这一问题呢?

地球:

基于这一设计核心,我们努力在各个层面向玩家呈现。

这四位科学家所代表的主题色和主题词,在几个特别军事行动中有所表现,「错构之泉」「22重困境」「零电荷」呈现休漠、帕斯卡和肖的部分,对应的主界面UI,主题音乐,周边包装都有跟进,由于拉普拉斯代表的是反派帕拉蒂斯,最后的3个活动都染上了她的色彩。

这样做下来,感受是好处太多了,每个设计模块都有迹可循,不同部门的发散和延伸甚至感觉浑然天成,仿佛早就商量好的。

山竹:

落地到故事层面,我是计划使用这四位科学家来设计四条故事脉络,然后在这四条脉络上产生四种类型的相遇,用人形的相遇来推动着指挥室揭开这个世界的真相。

要呈现钻石,最好的办法是垫上黑色天鹅绒桌布,只保留微弱的一束光。我喜欢用反面来塑造正面,如果黑得不够纯粹,那么白得将不够明亮。

具体到每一条线,肖聚集着忠诚与背叛,拉普拉斯捕获了热爱与憎恨,休漠呈现出理智与狂热,而帕斯卡则不断地演绎离别与重逢。

四支人形小队携带着她们创作者的理念,裹挟着波诡云谲的世界奔赴指挥室而来。RPK16终究会成长为恩布拉,阿玛瑞丝必须作为曙光最后一人亲眼见证玛莎的谢幕,艾尔玛在夏园永远沉睡,而AR-15不得不在遥远的未来去追逐那几乎不可能的重逢。

INTERNAL USE ONLY

(25)

### Q3: 如果人生注定是一场徒劳, 那么这场“法兰克福战役”的意义是?

球球:

折腾。

自加入散爆以来, 我对自己和团队的要求就是不断挑战、折腾, 直到搞出新东西。当然挑战的结果也并不总是顺利的, 创作的规律也大抵如此, 从中我们能收获相当多经验和教训。少前IP算是比较接地气的一类, 基于历史写未来是一种常见的太空歌剧手法, 这是很扎实的底层基础。羽中并不是一个会限制文案组设计和干涉创作思路的人, 他基本上给予了我们团队最大的尊重和自由。设定和大纲都由着我们自己做, 这在还有续作开发的IP矩阵里是非常了不起的宽容, 因此我们可以放手去做并且大展拳脚, 任何新奇大胆的设计都可以去尝试, 这在当今整体的创作环境下是很不容易的。

山竹:

冒险。

我跟球球是老搭档了, 这算是我俩第二次合作。续写是一件很艰辛的事情, 因为风格、设计思路、旧有团队惯性等等都需要去调整 and 适应。

但我是一个喜欢冒险的人, 对于没有涉足过的领域和难关, 就会想要试一试。毕竟人一直在舒适区是永远无法成长的, 所幸, 这里让我在实践中学会了很多东西。

不仅仅是法兰克福战役, 在过去的每一次活动剧情里, 对节奏与手法我们都有新的尝试。比如「镜像论」做了双线单视角和情绪拉扯, 那么「熵减焓增」就更注重多线多视角的风云变幻和线索交汇。「静风点」试着做单线三视角的多层级设计, 「纵向应变」就反过来做三线单视角的结构套层。

到了「慢休克」……其实这篇的设计反而并不严谨, 它没有考虑手法问题, 仅仅因为「慢休克」是我们写给安洁的一封信。

单论写作本身, 柏林篇充满了激情, 而“法兰克福战役”要更加成熟。

## Q4: 用一年时间完成的“法兰克福战役”，还有什么遗憾吗？

山竹：

实话说从24年1月得知一切，到现在每个月都在加班……因为时间真的很赶。

受限于篇幅和时间，很多设定没有被完整呈现。也可以说，换了另一种形式呈现在玩家眼前。比如肖和休谟，他们本应有更多立场上的区分。相对全篇来说AR-18的出场还是稍显太晚，她和AK-12本来会有更多的对手戏。甚至阿玛瑞丝和史蒂文斯620都做了砍线处理……休谟和玛莎之间原本有不少纠葛，肖的葬礼上帕斯卡其实做了很多……

而这些都不复存在，是我心中巨大的遗憾。

但圆满也是有的。

柏林篇的「镜像论」到「慢休克」时，我只是解题的人，各位玩家才是那个出题者。

记得当时，我跟球球商讨最多的问题就是《少女前线》的玩家到底想要看什么，我们是否能在内容设计和商业诉求之间找到平衡？

但是这一次的法兰克福战役我不再受

限于此，主要也是因为时间不够了。这时候

我整个脑袋里只剩下一个声音——只有六次机会！你只有六次机会了！你必须在六次机会里把这个长篇结束掉！

那我应该怎么办？头发快要焦虑掉光的时候我终于想到了一个方法。我决定放弃那些玩家早已得知的信息，遵从少前的内核去给玩家呈现一些我们非做不可的故事，去讲述一些非我们不可完成的故事。

举例之一就是奈乐。按照正常流程，奈乐的戏份会更少，而罗密的笔触要更多。但是写到此时刻，我忍不住反问自己我们到底要给玩家呈现什么？是勇气与热忱，还是阴谋和诡计？最后我的想法是，如果笔墨有限，我希望故事里不惧逆行的奈乐再多一些，更多一些。

球球：

遗憾就是时间太短，尽管极限调度，准备仍太仓促。我始终相信故事的力量，它会超越时间和空间，刻印在每个热爱之人的心房。

INTERNAL USE ONLY

(27)



# 法兰克福

2051年，第三次世界大战结束，东德与西德实现了自2044年内战以来的再次统一。然而全新的民主德国，其政治格局则是东德的统一社会党与西德的其他政党彼此妥协的结果——这为2064年德国政治的动荡埋下了隐患。



法兰克福为了确保其作为首都和城市州的地位，将附近的[美因茨、威斯巴登、罗因海姆、新伊森堡、奥芬巴赫、埃施博恩]等地合并为大法兰克福。合并后法兰克福辖区面积扩大至800km<sup>2</sup>，人口600万+，因合并后的大法兰克福像一颗跳动的心脏，被誉为民主德国之心。



# 法兰克福 区域规划示意图



1

**白区** 白区坐落于法兰克福威斯巴登区。净化设备所覆盖的净化范围呈由北向南的水滴状。为了防止普通民众无意识接近，白区周围分布着各种缓冲/掩饰地带。

在四周的重重掩映之下，白区的核心部分被包了起来。卫星地图将这一片区域显示为空白之地。

## 白区东侧

修建了数座平均高达50米的人造山，山顶有净化设备，附近有卫戍团驻军。

山脚向东，分布着几个国家级科学研究所(全部封窗)。

## 白区南侧

明面上的国家中央机关办公楼

包括人民议院、联邦议院、最高法院和检察院、行政大楼、德意志人民银行等。

部分政府公务员在此办公。附近常年实行交通管制。

## 白区西侧

法兰克福卫戍团-军营。

此处是法兰克福卫戍团驻扎点。

军营内部多为轻型步兵，配以少量重型部队，以及一支仪仗队。

军营外筑有高墙，附近还分布着一些军事建筑。

## 白区西北侧

国家安全局2号楼及周边建筑。

斯塔西设在白区外圈的办公楼，是斯塔西总部的一部分。

四周分布着斯塔西下属的各机构、情报处。



2

**美因茨区**

市民生活居住区

南侧大片农田, 供给粮蔬  
 北侧及莱茵河沿岸为密集建筑群  
 充满科技美感的现代都市区

3

**威斯巴登区**

首都核心居住区

包裹白区  
 最为繁荣、先进的三战后都市区  
 充满现代文明之美

4

**罗因海姆区**

物流、金融、商业区

5

**埃施博恩区**

老工业区遗址, 三战遭到炸毁

工业园区后迁往卫星城  
 秘密保留着数家军工厂

6

**老法兰克福区**

原法兰克福, 三战遭到炸毁

残破与繁荣、历史与现代共存  
 “美因河的眼泪”  
 老法兰克福人的荣誉与伤痛  
 新旧交杂, 生活气息浓郁

7

**机场区域**

特别管辖区

货物、人流吞吐量巨大  
 南侧小镇为机场附属的生活区

8

**新伊森堡区**

高新开发区

新兴电子产业密布  
 人口密度相对较低  
 科研力量雄厚

9

**奥芬巴赫区**

较为偏远的郊区

建筑多为低矮的民居  
 还保留有21世纪初的风格

## 研发/手/札 想对《少女前线》说的话

### 美术

LinPlus:

今年史无前例的三年做了好多活动，文案同学真的是非常辛苦，我们美术主要负责跟外部合作方配合，实现文案想要的内容和感觉，创造出一个真实可信的世界。

比如这次的主要舞台：法兰克福的城市地图就是在现实世界的地图基础上，针对2064年已经是德国首都的设定扩大了规模，增加了很多符合世界观的设施，而且配合每次活动强调了不同的交通基础设施，比如银染显影是高速公路，孤立丛林则是地下铁道，不知道

玩家们有没有注意到。另外2D材质图+光照贴图来增加立体感的做法也在这些地图里有集中体现，是我个人很喜欢的表现效果~ 本次附赠的法兰克福地图也还原了这些细节，大家可以翻出来对照看看，按图索骥地回顾一下自己的战斗经历。

插画方面印象最深的还是和多元合作的忤逆和安洁的结局：「零电荷」为了配合多元老师精彩的插画和立绘，我们也做了一些外围的包装和细节，比如登陆图上站在法兰克福铁桥灯杆上的RPK16版安洁和倒影里的肖好像没有几个人看出来，大概是压太小了

OTZ

这次的ED也是我非常喜欢的，动画同学做的舞台剧配合VS老师们的作曲和演唱，感觉非常棒，希望最后大家都能有好的结局。



RIRE:

2024年是比较特殊的一年，筹备了近7个大小不一的活动来为法兰克福战役做铺垫，不论文本量还是美术资源量都比以往要多不少，打破少前常年大活拖延症的尿性hhh

起初还有点担忧，没想到真的水灵灵地做完了hhhh这离不开各部门同事的协作配合，尤其是文案策划老师们大家都辛苦啦，希望最终的效果能达到预期，给陪伴多年的玩家们一个满意的结尾，而少女们的故事还在继续——

## 程序

教练:

“对玩家“

作为研发团队的一员，虽然并非参与了战役内容的每个细节，也有一些感想。

回顾这一年多来的开发过程，也称不上是一帆风顺，内部外部各方面碰到多种挑战。实话说，其实多年前就以为游戏的内容更新就快到头了，却

又成功坚持到现在。给我的感觉是，公司到团队内从上至下，在延续游戏生命力的这个思路是一条心的。

而且这还不是终点，至少我们团队内还有很多想法，还有很多工作需要完成。所以敬请期待！

“对团队”

首先还是很荣幸能回到这个团队，回到这个大家庭。二进宫让我感受一种类似归属感的感觉。

虽然来之前对于团队的工作状态有所担心，但是现在也已经成功完成了一个大版本的开发，我也确信了我们还有足够的动力和创造力。内部氛围也不错，外部事件的影响也不是很严重。

在现在这个行业竞争如此激烈的大背景下，作为持续运营这么多年的城



INTERNAL USE ONLY

(35)

## 策划

目，能坚持到现在属实不易。多年积累的开发经验和IP价值也是重要的财富。

天乐：

当然这些都是我们每一位成员的劳动成果。但行业瞬息万变，未来的局势也并不好预测。珍惜好当下，尝试把握未来，就是我们现在唯一能做的。

随着法兰克福战役的结束，指挥官偶尔赶走入侵的小规模铁血的工作也暂时告一段落了。

秀秀：

2023年年来，我们《少女前线》团队经历了一些挑战，对于那个时候的我来说，是有一些迷茫担心的。

一路走来是真的很不容易，感谢同事们的辛苦付出，一直被我折磨也是辛苦了（真的是最后一次改需求了）。也感谢指挥官们的陪伴，尽管我们有许多做的不完美的地方但还是不离不弃支持我们，这也是我们的最大动力。今后也会继续努力工作，以为指挥官提供优质的游戏内容为目标。

团队人员调整之后，领导制定了新一年的计划，开了动员大会，对这个游戏的热爱让我们迅速回到了激情状态。

虽然每次都发着下次活动绝对不加班，再加就要死了。但是每次后期还是为了追求极限品质，加班到天明。此处点名批评球球，文案组急需休假！

再后来就投入到了紧张有序的开发过程中，团队里每个成员也都一如既往的努力着。活动按照计划连续上线，收到的反馈也很不错，大家都感到极大的满足，为我们感到自豪~

EC：  
——与心爱的你行至世界尽头。

## 文案

山竹：



虽然每次都发着下次活动绝对不加班，再加就要死了。但是每次后期还是为了追求极限品质，加班到天明。此处点名批评球球，文案组急需休假！

好在，在这个过程中，始终陪伴在我们身边的是有求必应的同事们。

都挺紧张的，剧情为了效果总是调整到最后一刻，下游测试组这边精神紧

美术老师每次掏出的设计都能惊艳到我。不管我们有什么脑洞，策划老师总是尽可能配合实现。开发过程中出现任何bug，程序老师不仅第一时间修复还附送新功能。音乐和PV总是精准捕捉到我们设计的情绪，呈现出完美作品。还有测试、运营、PM……篇幅所限不一一罗列。

绷，祈祷着别出现问题。即便是遇到突发情况也都紧急处理掉了，整体来说算是有惊无险的完成了整个流程开发。如果可以，还是希望以后时间上能宽松一点。



创作原本就是一个互相刺激彼此启发的旅程，更不用说这个旅程中还有热情有爱的玩家。谢谢你们，愿意花时间体验我们的故事。

前面说到这次仍有遗憾，但，孙行者说‘天地本不全’，我想，这个不甚完美的结局也许就是最好的结局。因为我们还会继续创作，继续走下去，用更好的作品来回报所有热爱。

## 项目经理

大饼。

当得知24年全年总算是6个剧情活动和2期联动活动时，团队的压力还是很大的。

## 测试

但随着大家一次又一次克服困難，按时把活动推上线，并在各大社群论坛看到玩家的热心反馈后，整个团队的士气越来越高。

老九：

一年内活动频次增加，每次工期

## OPERATION BATTLE REPORT

感谢每一位参与制作人员的辛勤努力，也同样感谢广大玩家的不懈支持。非常荣幸能够陪伴《少女前线》走这一程，也期待未来团队能给大家带来更多惊喜。

作为项目组的一员，能与这样认真负责且对《少女前线》有深厚感情的同事们一起共事，真的非常开心。这一年大家辛苦啦~

同时，这一年来每次战役活动上线后我们都密切关注着各位指挥官的

## 运营

评论，倾听着指挥官的声音。

这次的剧情大家是否觉得精彩

蜜蜡：

从2024年4月开始，因为与之前相比

更为密集的战役活动安排一直比较忙碌，不知不觉中已经与项目组的大家一起完成了6场战役活动。回想起来这6场战役活动能顺利按时上线离不开项目组各部门之间的默契配合与共同协作，在这一年里大家都为法兰克福战役投入了很多，大家都尽全力想为《少女前线》画上一个圆满的句号。

这样的设计大家是否喜欢呢？

在倾听指挥官声音的过程中，我们也在不断地对游戏内容进行相应的调整优化。可以说，是各位指挥官让《少女前线》不断变得更好。

所以在这里想向各位指挥官献上我诚挚的谢意：

谢谢大家对《少女前线》的关注。

谢谢大家为《少女前线》提出建议和意见。

谢谢大家为《少女前线》出现异常

问题时的包容与等待修复时的耐心。

谢谢大家喜欢《少女前线》！



## 音音视频

时又不失《少女前线》一贯的风格。这

Vanguard Sound-PV组：

两点为基础，我们才得以完成这一年

《少女前线》中的主线故事和现实

来的丰富内容。希望我们可以通过音

相比好像也没有过了很久，这么多个

乐向玩家们诉说着这个宏大故事的每

PV预告似乎是一口气做出来一样。接

一个细节。

近故事尾声，回头看我们以前的作品

回首往昔，从最初的声音设计、音

感觉也不输现在，十分感慨。要说有进

效制作，再到后来的音乐创作，与《少

步吗？我觉得肯定是有的，以后还要继

女前线》一同走过的岁月已经成为我

续做，后面还有更多的故事等着我们。

最珍贵的回忆之一。虽然《少女前线》

迎来了最后的故事，但我相信，一段旅

Vanguard Sound-作曲-GhostFinal：

途的终点必然是另一段旅途的起点。

完成了整整一年的法兰克福战役

我们一同经历过的种种，将在未来再

声音内容，我心中涌动着无尽的感慨。

会。

八年前与《少女前线》项目初次合作的

最后我想说，希望玩家们能继续

情景依旧历历在目，而这一年更是让

多多支持喜爱《少女前线》，当然能同

我体会到少前的魅力。

时喜欢少前的声音那就更好了！

今年，我们为少前一整年的活动

设计了完整的一套BGM，不仅在前后

章节中、在另外的一些地方也藏了一

些微妙的呼应，不知是否有敏锐又聪

慧的玩家发现了这些设计呢XD。

这次我们大量运用了管弦乐元

素，旨在营造一种终极决战的氛围，同



INTERNAL USE ONLY

Vanguard Sound-作曲-azusaTaxhi: 我的作品落地,才有了大家最后听到  
我是在五月才加入vs的新人作 的「银染显影」ep,感谢大家陪我一起  
曲,而此时法兰克福战役已经进行了 加班(bushi  
过半。少前系列是我自己一直以来的 「银染显影」ep中,我个人最满意  
最喜欢的ip之一,这甚至是我来vs的一 的曲子是Love Story和Dance with  
个不可或缺的理由。 Death。为了演绎露西尼亚与指挥官之

在八月份,当我得知我要负责S级 间纠结复杂的情感,还有416牺牲时的  
活动「银染显影」的音乐写作的时候, 悲壮,我把自己全身心地投入到音乐  
我感到非常地兴奋和惶恐。 的创作中,每个和弦每个声部反复雕

首先能给中学时期就喜欢的游戏 琢,希望指挥官们也能感受到了音乐  
做音乐让我非常激动,而且纯管弦乐 里蕴含的情绪。

的作品需要在实录上做许多工作,这 而最后Dance with Death收获了  
对于各方面都还是新人的我来说无疑 许多积极地反馈,我才觉得无论是  
是一个巨大的挑战。 416,还是我的使命都好好地完成了。

在前期的写作和后期录音和混音 感谢各位指挥官们对我创作的认  
的过程中其实遇到了不少困难。好在 可,我会继续努力给大家带来更好的  
得到了很多其他小伙伴的帮助,帮助 音乐的!



Vanguard Sound-作曲-LCC:

今年在GhostFinal的带领下,我  
参与了《少女前线》法兰克福战役的配  
乐工作,其中「错构之泉」和「22重困  
境」给我留下了深刻印象。这两次特别

10)

INTERNAL USE ONLY



活动不论是从情节还是画面的设计，都给了我巨大的创作灵感和动力，使我能将自己的音乐语汇表达达到极致。同时，我和Bobe带领的视频组也打出了完美的配合，共同完成了特别活动的PV制作，最终收获了一批具有“电影感”的宣传片。

我还想特别感谢所有的玩家朋友们。每当在新PV或是音乐合集发布时，是你们第一时间的点赞和褒扬，让我感到无比欣慰，也更加坚定了我全力以赴去完成配乐工作的信念。希望大家保留住这份热情，继续支持少前，支持Vanguard Sound，我会为你们继续带来好听的游戏音乐。

Vanguard Sound-作词/演唱-  
Kinoko蘑菇：

回过神来已经是2024的最后一季了。

真的非常感慨，从开始为《少女前线》演唱歌曲以来，至今已经超过了三年的时间，像我在数次活动剧情结束时

用歌声陪伴着角色们一样，角色们各异的命运也牵动着我。法兰克福战役横跨了整个今年，我在其中负责了年中的特别活动「零电荷」ED《Ice&Blood》的作词与演唱，在这之中也留下了很多无法忘怀的心情。

「零电荷」是以RPK-16之死作为结局的篇章，就自己而言，我非常着迷于RPK这样复杂的、色彩丰富的角色。创作歌词的时候是想完全围绕着她的心情而来，由于歌名是《雪与血》这样两个词语/意象的并列，所以我就想到由一对一对相互「矛盾」的词语去表现RPK那不被理解的一生。飞蛾扑火也好，手刃恶魔的人自己变成了恶魔也好，终究是忠诚了她所忠诚的，最后以人类的身份让此生在最冰冷也最炙热



INTERNAL USE ONLY

(41)



的此刻谢幕。这份溢出屏幕的人性感  
 让我在写作的时候非常有感触,所以  
 想说“How can one be called  
 ‘alive’?”,人何以为人呢,RPK用她生  
 命的终结交出了答案,从始至终坚守  
 着自己所相信的,到最后一刻也是笑  
 着。这何尝不是一种圆满呢?

能在一直合作的,我的同事  
 GhostFinal老师所创作的情感满溢的  
 曲调中,写下我认为虽然饱含苦  
 痛但非常美丽的故事,再努力用考量  
 过的歌声去传达出来,我真的感到很  
 荣幸。其实比起对具体字词的“理解”,  
 更重要的是大家用自己的直觉所感受

到的音乐中的色彩和情绪,那才是独  
 一无二的珍贵。

所以我认为从事音乐工作真的很  
 浪漫呢,也能像这样在游戏这种形式  
 丰富的媒介中、独特地表现与传达出  
 令人感动的瞬间。

最后还有一点,大概是不在这里  
 说可能就没机会说了的事情(笑)。歌  
 词里有一句来自保罗·策兰的某首诗  
 歌的英译版本,虽然好像至今还未看  
 到将其指出的朋友呢XD。

以上。碎碎念太多真是打扰了,对  
 《少女前线》还有太多无法言说的爱,  
 今后也想用不同的方式去努力传达。



**制作人**

妍君：

你好啊，亲爱的指挥官。

不知读到这段文字的你，是否已经真正清楚，自己是为谁而战、又是何以为战？

此时此刻，看到这个题目的我，正在寻找这个问题的答案。

从格里芬基地的初次见面，签上名字的你，注定要面对世界命运的抉择，是每一个你们塑造了这个世界，让《少女前线》的世界如此精彩，也让我们共同的故事得到宏大书写，正是因为有你参与的每一个经历，让少前宇宙中的我，也变得越发坚强。

当你脱下格里芬的外套，为这段旅程画上暂时的句号，是否也会和我一样，回想起这七、八年来，我们共同走过的每一步，欢笑、感动、愤懑，我们曾走过不少弯路，也曾一起努力攀登前行。

法兰克福的篇章翻过的今日，我竟和其他人形一样舍不得，每一次线上与线下相遇，你每一次的包容与理解、热情与支持，都已经成为我们心中永远的火光，它支撑着《少女前线》这款游戏的不断成长，更带给我们无限的勇气与力量。

为谁而战，何以为战？我想找到了我的答案，相信你也是一样，愿我们都永远保持希望，继续前行。

因为，这不是终点，而是新的起点。

球球：

感谢所有给予我们的信任、支持、帮助和热爱。

再见，2064法兰克福的指挥官。

INTERNAL USE ONLY

(43)

