



专栏 / “异度”系列发展史：几经波折，坚持初心三十年终成正果

“异度”系列发展史：几经波折，坚持初心三十年终成正果

2022-07-25 21:37 16.5万阅读 · 895喜欢 · 170评论



碎碎念工坊

粉丝：5.5万 文章：501

+ 关注

视频版口味更佳：

顶级日式RPG的伟大复兴——“异度”系列发展史【游戏进化论37】

2.2万

68

09:28

视频

碎碎念工坊

文/GameForce

要问最近关注度最高的游戏是哪一款，那毫无疑问就是《异度神剑3》了，这款玩家期待已久的JRPG大作，将以全新的面貌给大家带来精彩的游戏故事体验。作为近年来任天堂大力推广的作品，《异度神剑》可谓风光无限，但很多新玩家来说可能有所不知，这个系列其实有着二十多年历史，并且经历了复杂坎坷的变更，开发团队更是用这一系列给三家大厂“打工”。本期我们就来回顾下“异度”系列的来龙去脉。

异度 系列发展史



895



127



1219



170

第一代“异度”：史克威尔旗下被最终幻想埋没的精品大作

首先要从制作人高桥哲哉说起，他在学生时代就对游戏开发有着浓厚兴趣，大学毕业后首先加入Falcom，以美术设计身份参与了《英雄传说》开发工作，1990年他加入了史克威尔，先是在《最终幻想4》、《最终幻想5》、《最终幻想6》等作品中继续担任美术设计，随后在经典名作《时空之轮》中担任美术总监，高桥虽然入行以来一直从事美术工作，但一直希望在游戏中实现长期以来构思的幻想世界，几年的工作经验积累，使其逐步有了完善的游戏构想。



进入索尼PS时代后，史克威尔对于战略大作《最终幻想7》进行了广泛征集讨论，高桥也提交了名为Project NOAH的原案，尽管最终没有被采纳为《最终幻想7》的方案，但是却得到了坂口博信的认可，经过了讨论和波折后，高桥加入了原本开发《时空之轮2》的项目组担任导演，从Falcom就结识的漫画家田中久仁彦也加入进来负责角色设计，凭借《时空之轮》一举成名的光田康典负责音乐创作，游戏最终命名为《异度装甲》(Xenogears)。





1998年2月11日，《异度装甲》在PS主机发售，本作的出现填补了《最终幻想7》和《最终幻想8》之间的大作空白，游戏凭借宏大的世界观、简单精巧的玩法系统、跌宕起伏的故事情节，迅速赢得了玩家好评，IGN给出了9.5分极高评价，游戏销量达到146万套，其中日本地区89万套，单独来看这样的表现毫无疑问是非常优秀，但当时的史克威尔正处于如日中天境地，和同社其他游戏，尤其是《最终幻想7》972万套这种霸王作品相比，本作的境地就变得颇为微妙了。



《异度装甲》完整设定内容，是一本304页A4纸的超大规模资料集，共六章内容，而受限于本作2CD的游戏容量，真正展现给玩家的只有第五章，在开发后期团队部分成员被抽调去《最终幻想8》项目，史克威尔高层的建议是主角逃离索拉里斯时结束游戏，也就是第一张CD剧情结尾处，整个作品直接以1CD形式尽快发售，节省资源全力制作《最终幻想8》。



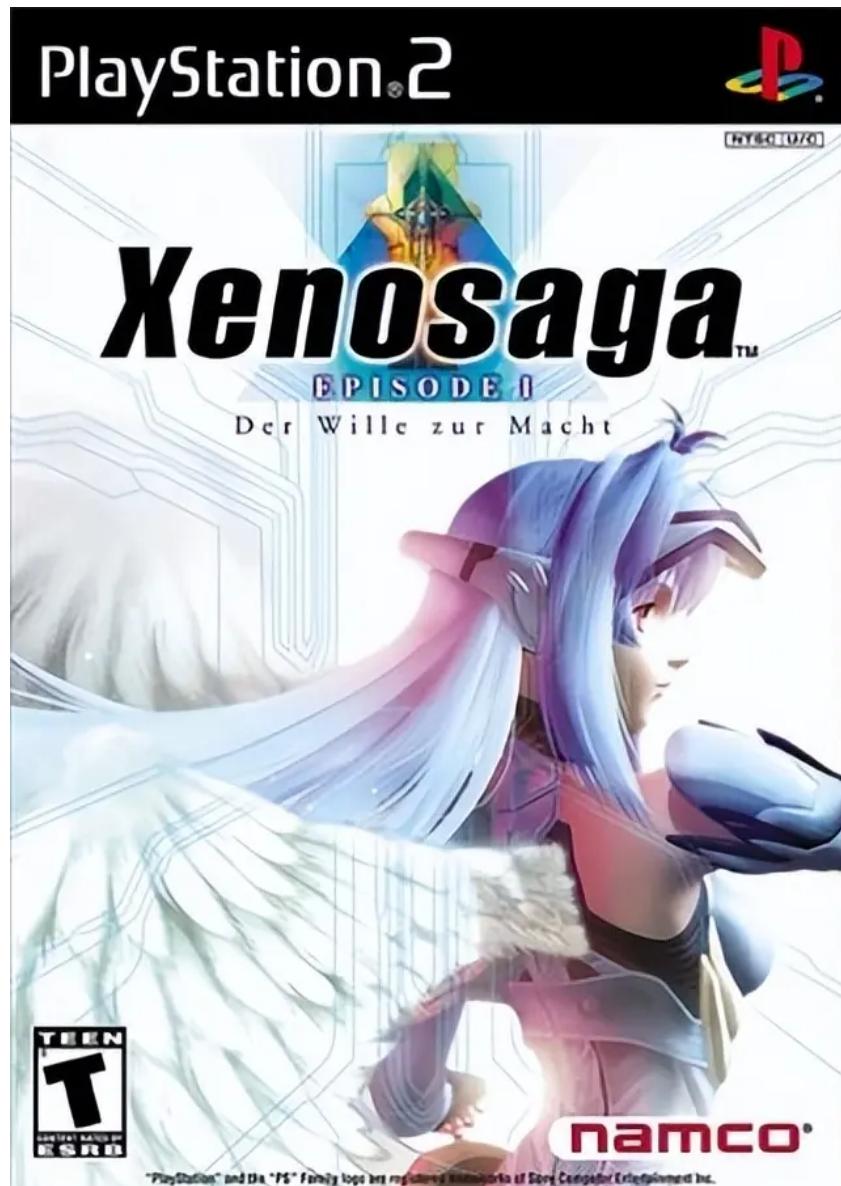


艺术家出身的高桥哲哉显然不能接受这种不完整的故事，最终决定牺牲游戏节奏和表现手法，前半部分中大量运用的电影式剧情，在后半部分变成了简单的文字图像描述电子小说，玩家在第一张盘需要40小时左右，第二章盘则只有10小时左右，这种巨大的反差让人难以相信是同一款游戏，这也成了游戏历史上最著名的烂尾作品。

第二代“异度”：南梦宫命运多舛虎头蛇尾的三部曲

此后史克威尔决定倾全力投入到《最终幻想》系列作品，高桥没有争取到《异度装甲》续作的开发权，留下了一部不完整的优秀作品后，他带领着部分志同道合的伙伴离开史克威尔，在南梦宫的出资协助下成立Monolith Soft，继续实现自己的梦想。





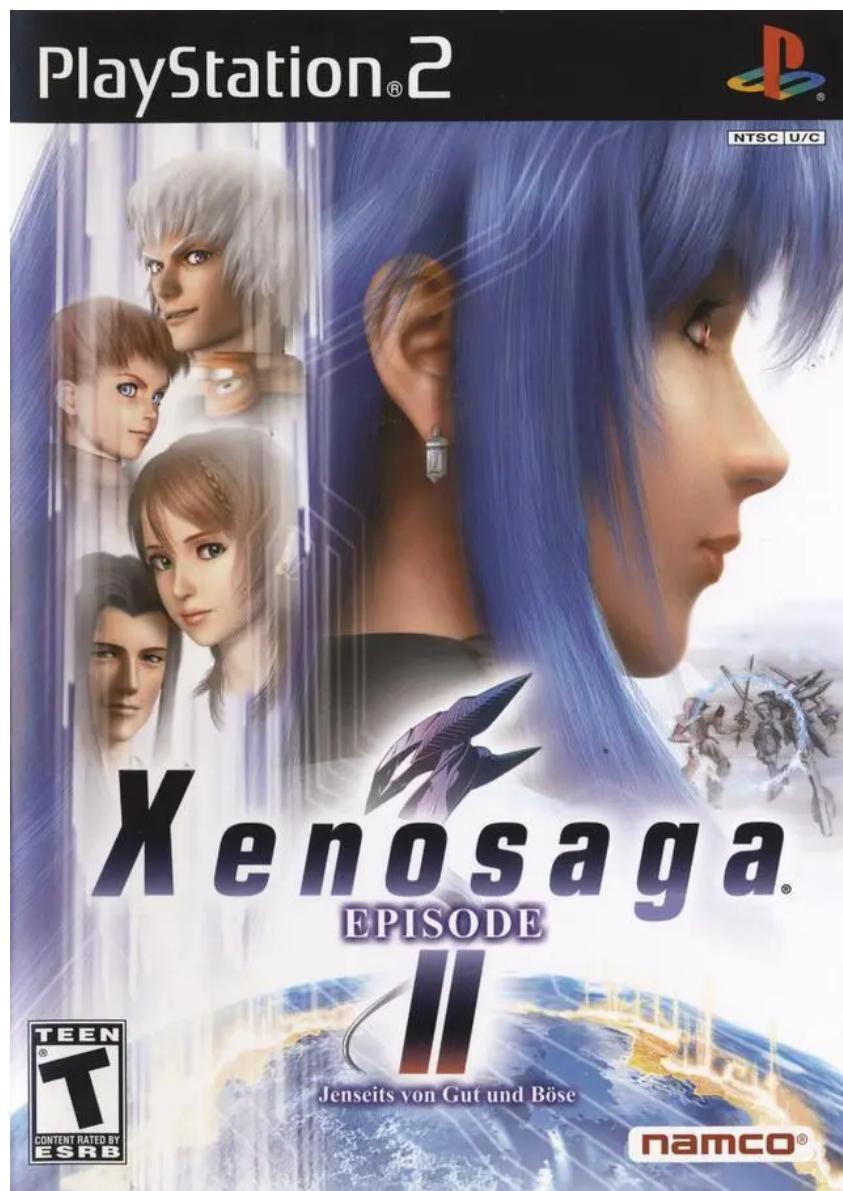
高桥重新编写了“异度”剧情，整体规模依然庞大，游戏计划以六部曲形式展现，并使用德国哲学家尼采六部经典著作命名：《权力的意志》、《善与恶的彼岸》、《查拉图斯特拉如是说》、《悲剧的诞生》、《漂泊者及其影》、《偶像的黄昏》，讲述了人类离开地球迈向宇宙的史诗故事，融合了传统哲学和未来科幻，充分展现了高桥的创意和野望。



由于《异度装甲》版权归属史克威尔，南梦宫发行的异度新作改名为《异度传说》(Xenosaga)，借助新一代PS2主机强大机能，场景和人物实现了全3D化，多主角和多线索让玩家充分感受到宏大的世界观。但是游戏的剧情过于依靠影片播放，导致玩家体验经常被打断，迷宫场景基本都是孤立的缺少关联，为了避免纠纷也刻意摒弃了《异度装甲》中一些受到好评的设计。尽管如此，2002年2月28日发售的《异度传说》第一部，还是取得了174万套销量，其中日本45万套，IGN也给出了8.8高分评价，人气女角



色KOS-MOS开始成为南梦宫新的女神，随后还推出了英语配音并增加新内容的Reload版，可以说是南梦宫时期异度系列最优秀的作品。



在此之后Monolith Soft开始寻求多元化发展，不再局限于《异度传说》系列，高桥哲哉开始专注于公司运营领域，2004年6月24日推出的PS2版《异度传说》第二章，高桥在本作退居二线，开发工作主要由新人完成，画面人设和战斗系统有了很大变化，但是前作中备受诟病的强制播片节奏没有改善，经典的必杀技战斗系统也取消了。本作销量下滑至58万套，IGN评分只有7.9，平庸的表现令南梦宫开始重新考虑这个系列的未来。





原本六章的完整游戏内容，南梦宫决定压缩成三部，2006年7月6日，《异度传说》第三部在已是末期的PS2主机发售，原作后四章情节被压缩到一部游戏中，于是又出现了类似《异度装甲》的问题，那就是后半部分情节删减赶工明显，玩法和系统尽管有明显改善，但受限于当时RPG整体市场环境萎缩，游戏最终销量只有37万套，其中日本地区18万套，为《异度传说》系列划上了不圆满句号。

第三代“异度”：任天堂旗下终成王牌系列

尽管《异度传说》系列没有取得南梦宫期待的表现，但是Monolith Soft在此期间也开发了一些新作品，例如《霸天开拓史》、《南梦宫X卡普空》、《最终幻想7 地狱犬的挽歌》等，让高桥哲哉和他的团队能延续下来，并在业界积累了良好口碑。南梦宫和万代合并之后，将Monolith Soft大部分股份卖给任天堂，最终在2011年被完全收购，成为任天堂的子公司。





接下来的时间里，Monolith Soft参与制作了《任天堂全明星大乱斗X》、《超级机器人大战OG SAGA》等作品，但是高桥哲哉始终没有放弃“异度”理想，在被任天堂收购之前，他就开始构思全新的《摩纳德 世界起源》项目，描述了宏大世界和创世神之间争斗衍生出的文明起源和冲突，当时任天堂总裁岩田聪对此非常感兴趣，经过商讨后决定以《异度神剑》（Xenoblade）名义开发，高桥也回归到开发第一线，从此第三代“异度”正式启动。



2010年6月10日，《异度神剑》在任天堂Wii主机发售，本作减少了以往过于浓厚的科幻味道，增加了一直以来缺失的传统日式冒险玩法，在保留精炼的主线故事外，加入了大地图探索和丰富的支线任务，战斗系统采用了类似《最终幻想12》的半即时操作，尽管画面表现并不是Wii强项，但还是让玩家体验到全新形态的RPG体验，IGN给出了9.0高分，让“异度”这个名字重新引起玩家关注，随后在3DS和Switch先后推出重制版。





2015年4月29日，《异度神剑X》在任天堂Wii U主机发售，本作的主题不再是前作中的神话国度，又回到了科幻时代，人类的飞船遭到外星侵略者阻击而迫降到未知星球，为了生存开始探索并完成各种任务，超大的地图面积和各种载具驾驶，都让玩家有了全新的乐趣，相比之下主线故事大幅淡化了。本作像是一款外传实验性作品，Wii U主机的销量也影响到普及程度，至今有不少玩家仍然期待能在Switch平台重制。



2017年12月1日，《异度神剑2》在任天堂Switch主机发售，作为新主机发售初期RPG大作，开发过程一波三折，大部分人员被抽调开发更为重要的《塞尔达传说 旷野之息》，又重现了当年《异度装甲》开发的情况，这一次高桥哲哉尽全力完成了项目。游戏实现了主线任务和世界探索更加平衡的体验，新增的异刃系统也大大提升了战斗代入感和策略性，《FAMI通》给出了35分评价，并且获得2017年度《FAMI通》大赏优秀奖，截止到2020年9月，游戏销量已达到205万套。



高桥哲哉在长达三十多年的游戏开发工作中，始终坚持自己的艺术理想，先后经历了与史克威尔、南梦宫、任天堂三大厂商合作，之前的《异度装甲》和《异度传说》，我最大的感觉就是“好看不好玩”，画面和故事非常优秀，但缺少能让人重复体验的乐趣，直到《异度神剑》才让人真正能够沉浸在作者构想的游戏世界中。相信未来《异度神剑》系列会给我们带来更多的惊喜，甚至史克威尔和南梦宫分别推出《异度装甲》和《异度传说》新作，也是完全有可能的——毕竟这两个名字版权都还在手，究竟谁才配得上“异度”这个名字，恐怕只有交给玩家才能评判了吧。

-END-

关注“碎碎念工坊”，传播游戏文化，让游戏不止是游戏。

本文为我原创 本文禁止转载或摘编

◇ 游戏杂谈 异度之刃 异度神剑

分享到：

投诉或建议



推荐文章

更多精彩内容 >



米哈游《原神》赢麻了，《神女劈观》登陆央视网络春晚

在昨晚八点播出的CCTV网络春晚中上，歌手尚雯婕携手上海京剧院演员杨扬共同奉献了绝美的交响乐戏曲舞台《红妆》，其中...



游戏茶馆君 单机游戏 272 62 0



评论

全部评论

按时间排序



895



127



1219



170