

基本信息

[sframe]351970[/sframe]

联动——绯夜传说测评：<https://keylol.com/t387240-1-1>

适合人群：肝肝肝爱好者、我吹爆万代者、爷人傻钱多者

我不推荐一般人玩这个游戏，这种垃圾游戏还能卖 314，厂家是真的觉得自己萌萌哒。

地雷社知道自己没剧情没好系统，肝肝肝卖人设卖福利，所以定价不高折扣也大，你说传说系列学谁不好学法老控？

（情热/热诚传说以下简称 TOZ，绯夜/狂战传说以下简称 TOB）

重要补充说明：我对比的游戏除了 TOB，解密引导比对了传统解谜游戏（虽然正文没写），RPG 主要比对了异度之刃、轨迹系列（虽然提的很少）；本测评怀有强烈的主观色彩，欢迎对我观点不认同的坛友回复并阐述自己的看法，比如成功抛砖引玉引出隔壁老哥的测评：<https://keylol.com/t424175-1-1>。因为先玩的 TOB 再玩的 TOZ，怀着 TOB 的剧情设计非常不错，而日式 RPG 的传统就是卖剧情的想法，入了 TOZ，结果大失所望，我实在没有办法给 TOZ 好评。

[page]

简评：用心做黑商，用脚做游戏

我想 TOZ 的制作者有的问题想的很透彻：买正版游戏很多人就是为了成就去的，所以我们把一些成就放到 DLC 里面去吧！

于是，TOZ 里面 6 个 DLC 成就，一个道具收集成就，都要靠 62 元大洋没什么营养的艾莉莎 DLC 来解锁。你不仁，休怪我用 SAM

TOZ 的制作者转念一想，不如我们向手游学习，让这个游戏更肝吧。让玩家在不断肝中感受到挫折，这样玩家就会买我们的官方金手指 DLC 了！

{17_1016;}

鬼才，实在是鬼才，这种操作除了妖精剑士我还真没见过其它单机游戏敢光明正大用这种手段敛财的。

这让我想起了我国的某些垄断公司，在发现问题之后，从来都不是提高自己的服务质量来吸引顾客，而是在各种地方和消费者斗智斗勇，堪称一奇。

TOZ、TOB 甚至整个传说系列的设计理念，在我看来，都没有走在时代的前列。每一部传说系列，越来越变得像育碧的年货系列——这么说还抬举了它，至少育碧不断试图在核心玩法上推陈出新，而传说系列依然抱着古老的日式 RPG 核心玩法不动摇。

TOZ 的制作者最大的一个问题，就在于没有弄清楚他们的游戏的核心究竟是什么。古墓丽影的核心是劳拉无双和解密；塞尔达的核心是开放世界和精美的细节；异度之刃的核心是错综复杂的人物关系、支线和富有感染力的剧情。TOZ，或者说传说系列，试图在每一个方面都做好，都有那么一套复杂的系统——其结果就是，**空有 3A 大作的价格，没有 3A 大作的水平。**

在我看来，TOZ 不仅设计理念过时，其更像是一款用脚做出来的游戏——不同的人设计了不同的系统，然后制作者一股脑合在一起，游戏就出来了。

[page]

不合理的游戏内经济系统

游戏内有经济系统么？当然有，每个 RPG 游戏都至少有两个经济子系统：经验值和金钱，我把他们统称为资源。

在我解释 TOZ 经济系统的不合理之前，我要先简单介绍一下各个经济子系统：

首先是金钱系统，金钱是这片大陆上的硬通货，可以在处于敌对的两个国家内自由通行。如果你要住宿，你必须得吃料理，你就要交钱；如果你想提高自己得战斗力，买装备就需要交钱；如果你想更加的提高自己的战斗力，你要把你辛辛苦苦赚钱买的装备和同名装备一起融合，融合还是要花钱；如果你被敌人揍得死去活来，因为道具上限是 15，你就的经常光顾商店购买药品；如果你每一次战斗都勉强勉强，拿不到高的 **Grade**，你就要购买大量道具然后向地之主供奉来获取各种有效的庇护；**花钱最大头的是传送，一次传送几万块都是小的，一般几十万起步。**经提醒传送按当前金钱持有量百分比计算价格

其次是 **Grade** 系统，你每一次战斗打败敌人都会有一个评分，这个评分叫做 **Grade**，它会给当地的地之主。地之主的庇护等级前期 10 级，中期开始有 20 级，20 级大概需要 2 万左右左右的 **Grade**，而你和差不多等级的敌人战斗，一般也就获得个 1**Grade**。

然后是经验值系统，除了人物本身的经验值外，还有装备经验值和称号经验值；称号需要通过剧情解锁，前期 5 级，剧情到差不多中后期解锁 10 级，后期最终 **BOSS** 前支线剧情能解锁到 20 级，称号的经验值和角色升级获得的经验值同步；装备在融合后，会出现锁定的技能，需要通过不断战斗积累装备经验值来解锁。

最后是周回限定资源，比如说永久提高能力的药草之类获取有限的物资。

如果你耐着性子看完了上述介绍，你就会发现我为什么说这个经济系统不合理：金钱、Grade、经验值中，特别是 Grade 和金钱，基本都是收入远远小于支出需求的。

最大的不合理之一，其实是传送系统的金钱消耗量过大，而减轻传送系统的金钱消耗需要地之主庇护等级 10，这你又需要去刷 Grade。

最大的不合理之二，在于装备融合系统，融合必须要是同名装备，而且装备经验值同名装备不共通，融合后装备经验清零：每融合一次装备，你要付出两个装备+融合的费用，还要付出经验值。你要是不支付装备经验值（也就是穿着装备去打怪），下次融合被锁定的技能会被当作空槽。而你要是想打造指定技能的装备，来解锁装备成就，你可以算一算金钱消耗有多大。在各个方面都需要用钱的情况下，复杂又吃钱的装备系统我想大部分玩家都是随缘的，打最终 BOSS 前武器能+10 就不错了，哪里还有那么多闲工夫准备特定技能？

TOZ 的制作作者很贴心的给玩家准备了金手指 DLC，告诉大家，“用你的脑子想一想，不充钱怎么变强呐？”[此处应有马化腾表情包](#)

[page]

自相矛盾的剧情体系

每个脚本家都在面临着一个难题：“我是应该保证剧情体系的完整性，还是应该凸显人物性格？”TOZ 的脚本家给出了一个意想不到的答案“小孩子才做选择，大人全都要”“我两个都不要”

整个传说系列最大的毛病就在于连结各个城镇的野外地图。以 TOZ 为例，每个剧情点的剧情量都很少，基本都是在跑图中度过的。前期跑图中填充了不少剧情还能保持沉浸感，但是到了中后期，设计者明显力不从心——越来越大的地图，越来越少的地图中互动剧情。没有办法，制作者放进了很多支线剧情，而这些支线剧情又要求更多的跑图，进一步降低了沉浸感。

我不太明白设计者究竟是想做些什么。按设计而言，除了瞳石支线剧情是一定要收集齐全之外，其它支线并不需要做完，这意味着设计者主要是想让玩家把精力放在主线上，不希望支线剧情喧宾夺主，降低了主线剧情的剧情张力。而很神奇的是，瞳石剧情在中期大量爆发，而且必做，与各种跑路和支线剧情相比，这一时期的主线剧情平平淡淡缺乏张力。这一点在后作 TOB 中，又采取了不同的策略：将一个支线剧情切割为多块，每一章节设计有时限的支线剧情的一部分，支线剧情的收尾放在最终 BOSS 战之前。在 TOB 中的支线剧情更多是添头，也符合 TOB 突显主线剧情的原则。在 TOZ 中只有部分支线剧情采用了这样的架构。

但就是这么个原则，又与传说系列在旅馆休息、TOZ 中的保存点对话相矛盾。剧情架构和人物塑造不可能两全，如果想用大量剧情来塑造人物，势必会降低剧情主线的存在感、沉浸感从而降低剧情张力。既然要让玩家沉浸在主线剧情中，又为什么要加那么大量 300、400 条的小支线剧情呢？TOB 中巧妙的把对话放在了地图中，也算是一个解决方案——碎片化的剧情会降低剧情框架的协调性，从而降低沉浸感。但这个解决方案不完美，如果要以剧情框架为主，那么通常的做法是把支线全部分离出来进行塑造——像古墓丽影那样，或者在主线剧情的过渡阶段放置支线剧情——比如轨迹系列。

这种剧情安排上的错误很少在大厂上见：在写好主线剧情和一大堆支线剧情后，该如何穿插放置？我想只有缺乏经验的制作者才会想到把支线剧情碎片化穿插在主线剧情当中去。试想一下，你正在看一部武打片，每次打了还没 5 分钟，就突然开始进入人物回忆给你讲故事。也许制作者可以向小说家们学习一下剧情的框架结构。我举个例子，如果东野圭吾的《白夜行》，不是每一章都将一个完整的侧面，而是直接按时间顺序从头写到尾中途插入各种回忆杀，那么这本书会有现在那么好吗？

[page]

糟糕的辅助系统

TOZ 最大的问题在于，辅助系统真的是没有。

虽然给了支援系统，但是支援系统里面的寻找收集元素就算升级到顶级，提示范围也很窄，而且不在小地图中显示绝景和诺尔敏。

虽然给了传送系统，但是传送系统太吃钱。

辅助的提示系统跟没有差不多，和跟在屁股后头的队友说话，只能得到一点点主线、支线任务地点信息。这个提示系统非常的糟糕，经常因为找不到剧情触发点在哪而卡关浪费时间。

我就跟你举个例子，后期要去一开始的第一个遗迹里面找爷爷，但是都过去了 40 个小时的游戏时间，鬼会想起来石像后面还有一个打不开的门啊。一般的玩家应该是这样的：按照传送点找路的，没有去过的地方应该有？？？，找到没怎么传送过的传送点过去就好——结果后期主线强制无法使用传送点只能跑图。

我再跟你举个例子，在皇都晚上“寻找可以潜入皇宫的地方”，没有一个正常人会想到直接往城外走吧？整个皇都跑遍了也没见着提示，一边查攻略一边不小心走到城门才触发剧情 $\alpha(T \wedge T_o)$

更严重的是，需要解密的部分没有引导。比如火之神殿的点火，一开始鬼知道火炬四个面其中一个面下面有竖条，要在那个方向点火才能点着，而且竖条的个数代表点火的顺序——在一开始没有任何提示的情况下，只能用暴力穷举法来破关；四个方向，四个火炬，

试出正确方向需要 16 次，试出正确顺序需要 24 次，而且这该死的点火居然还有后摇.....水之试炼好一点，毕竟失败的多了看得出规律；风之神殿暴力穷举尝试次数也少，土之神殿暴力砸砸砸就好。

TOZ 的 Map 也不知道是谁想出来的，打开大地图只能查看大地图，无法查看哪个原野连通哪边，也无法查看区域的详细地图；小地图功能也很少，经常跑图跑图跑着跑着就迷路了。严重降低游戏体验。

[page]

弄巧成拙的战斗装备系统

TOZ 的战斗系统和装备系统可以说是很有想法了。

TOZ 的战斗系统除了常规的防御、闪避、体力槽设定外，加入了类似三国无双的连舞系统。但是这个系统相当的复杂，敌人什么时候吃硬直，什么时候不吃，没有详细的说明；每一招也不能随意连击，必须要在特定前置下才会有后续衍生；而战斗时全程自动锁定又容易因为敌人位置的改变而导致按键的方向突然变化打出的攻击不是想要的攻击。各种爆发、秘奥义系统更是让这个系统变得复杂。

这点在 TOB 有所改善，连招可以自由设定了，加入了心魂爆发，实用的效果也就是晕眩和击倒，有了很大的简化。

TOZ 的装备系统是真的复杂，最关键的是融合系统。每个装备有四个技能栏位，融合的时候不同武器之间，相同技能栏位的技能如果是相同的，则不变；如果是不同的，则变成一个新的被锁定的技能；如果一边是空的或者是被锁定的技能，一边是不被锁定的技能，那么覆盖为后者。

再加上 TOZ 的装备技能有 50 个!而且你还要凑特定的组合来获得奖励技能.....极端复杂的装备技能需要投入大量的资金和时间进行研究。

这点在 TOB 中有所改良，同名装备的装备经验值继承，经验值满了之后就直接获得该装备的天赋技能，合成也不需要考虑那么多技能之间的相互作用了。

TOZ 的关键问题在于，战斗系统和装备系统想太多，对新手一点都不友好，新手经常是非常懵比的状态“我是谁，我在哪，我该做什么”，面对种类繁多的装备技能和奖励技能，在整个主线程资源吃紧的状况下，根本无暇研究。

[page]

不明所以的周目收集元素

不止是在线多人游戏有游戏寿命，单机游戏也有游戏寿命。不一样的地方在于，单机游戏延长游戏寿命是为了更好地满足玩家的多种多样的需求。为了延长游戏的寿命，许多游戏公司在制作游戏的时候，都会放进去一系列的元素来使玩家有动力进行更长时间的游戏，而非通关一遍后就把游戏抛在一边吃灰。

一部分游戏使用搜集元素来延长寿命。以古墓丽影系列为例，虽然是线性流程，但是制作组设计了大量搜集元素并允许玩家返回之前的场景进行收集。

一部分游戏使用周目元素来延长寿命。以尼尔机械纪元为例，不同周目剧情有较大的变动，这种慢慢揭开黑幕的感觉令玩家兴奋不已。

一部分游戏采用开放世界来延长寿命。异度之刃、塞尔达都是此类。

而 TOZ，则是弄巧成拙的一个典型例子。

在 TOZ 中，光是与成就相关的收集就有：装备技能收集、诺尔敏收集、宝箱收集、没有任何容错率的石碑收集、对话收集、限定条件下击破只能打一次的 BOSS.....这些收集要素的容错率极低，而且游戏系统本身对收集非常不友好——在 TOZ 中，已经收集过的要素在地图中不会有任何的标注；雪上加霜的是，在后期的极大地图中，游戏自带的收集要素提示系统因为地图太大根本起不了作用，在茫茫一片原野、沙漠中，玩家得一边躲着怪物一边看地图确定方位一边瞪大了眼睛找宝箱、石碑和极其小甚至躲在箱子里头的诺尔敏.....

TOZ 的游戏机制设计者似乎弄错了一点，通过收集元素来延长游戏寿命，并不是简简单单地添加许多重复性、机械性的劳动就可以达到的。以古墓丽影为例，收集要素很多时候是与解密、支线放在一起的，通过收集到的珍宝来了解风土人情。而在 TOZ 中，为了让你绕道拿宝箱而设计的岔路、恶意满满藏在各种鬼地方的诺尔敏、地图中紧追不舍的敌人，似乎都在预示着你只是在不同地图中重复着一项又一项差不多的“劳动”。

玩家是不喜欢重复机械性的劳动的，喜欢这种东西的人，一般更喜欢工作或是学习。TOZ 的设计者设计了纯粹是肝、反人类的收集元素的同时，还顺便给玩家来了 BOSS 挑战：XXX 难度下、不 XXX 击败 XXX。问题在于，这些 BOSS 都是一次性的，打完就没了；而每周目关键资源的限制，导致即使你读档也不太可能打得赢，这就必须下一个周目再来一次冗长的剧情积攒够资源再打。

一个好的 RPG 游戏，应当提供给玩家一定程度上的容错率，而不是让玩家充分发挥 SL 大法——合金装备 5 就做得很好，即使被察觉到了，敌人也不是立马发出警报。玩家应该想什么时候做什么就做什么，对玩家的挑战应当是挑战玩家对游戏系统的理解，而非用大量毫无意义的重复劳动挑战玩家的肝——这是手游逼人氪金的做法而非单机游戏的做法。

据 Steam 社区云，TOZ 的成就居然是历代成就中还不算肝的.....这真令人难以置信。在 TOB 中，这一系统略有改善。大概是考虑到每一周目的时长较长，TOB 中的系统有所改善，导致成就解锁难度要低于 TOZ——然而严重的资源配置问题依然没有得到解决。

可以说，TOZ 的周日元素，除去隐藏迷宫外基本没什么意义，都是肝；而后作 TOB 依然没有吸取教训。这就导致了多周日玩 TOZ 或者 TOB 实在是令人乏味，剧情跳过，大半游戏时间都在跑图。

[page]

The end of tales leads others

（这个梗我解释一下，双关，把 tales 的 s 提前到最前面，就会变成 stale 陈旧的，暗讽一下）

这应该算是传说系列的通病了，总是喜欢把各种“真相”“洗白”放到最后的最终 BOSS 那里进行。以 TOZ 为例，史大壮前期忙着培养感情，中期开始通过试炼提高力量，然后后期开始进入剧情最高潮。这是一种很传统很陈旧的剧情设计手法：前期收集队友，中期揭开迷雾，后期进入高潮。

这点上 TOB 有所突破，Vevlet 整个剧情的最高潮其实是在中期，到了后期是抱着觉悟去找姐夫和弟弟拼命的。

并不是说 TOZ 这种设计不好，而是 TOZ 想表达的理念其实应该按照 TOB 的做法，设计多段的剧情起起伏伏，而非一口气全放到最后面。TOZ 想表达的意思大概是，人类的污秽是人类自身的死循环，污秽并不代表邪恶——人类自身的恐惧不安愤怒化为了敌意，化为了暴力，化为了污秽。坚信自己所行之事为正义的祭司即使杀人也不会沾染污秽，反而人会因为自责而沾染污秽。这本来都可以做好几个起伏的，但是 TOZ 在剧情处理方面“强行”Happy End 就显得剧情没有那么的有深度，小高潮一下就下去了。

另一个问题是设计上的硬伤，TOZ 的前面剧情完全是为了最后和 BOSS 的决战而服务，以最终史大壮的觉悟为线串起来的，说真的这种剧情设计方式连大字双剑都比不过，轩辕剑外传天之痕的结尾设计比这个高到不知道哪里去了。TOB 终于有所反省，以主角一行内心的成长为主线，整个剧情就不是为了最后和姐夫决战而服务，而是完成了内心的蜕变之后，最后以和姐夫决战来作为最后一个高潮迭起的剧情来结束。

这一切造就了什么呢？造就了 TOZ 前期和中期极度无聊，特别是步入后期的时候瞳石剧情需要全清，这个时候基本都是跑图跑图跑图跑图，而且还都是特大地图，严重影响了玩家的游戏体验，也无怪乎现在只有 44% 的好评。

[page]

有趣的小细节

1.主角在可互动 NPC 附近的时候，NPC 的头和眼睛会看向主角

2.主角在靠近绝景的时候，如果站着不动，头和眼睛会看过去

3.野外地图风景不错虽然大家应该跑图的时候都没有心情看风景



4.埋了很多 TOB 的彩蛋，比如下图的莱菲



5.CG 画很不错，人设也还行吧



艾杰恩你妹妹嫁给我好不好



[page]

其它优点

本游戏没有其它优点