

# 基本信息与简评


[sframe] 984560 [/sframe]

首先感谢 SteamCN 鉴赏家第二十七期提供的游戏 <https://keylol.com/t460337-1-1>

HeartBeat 仅有英文，没有中文。对大部分中国玩家来说，畅快游玩的主要障碍并不是英文：大部分对话中涉及到的词汇都是常见词汇，基本能过 CET-6 的玩家都能很轻松的游玩。游玩的主要障碍来源于文化差异：部分人物对话为凸显人物性格，会大量的使用缩略、俚语甚至一些习惯用法，比如 ASAP（as soon as possible）。但是，相较于专八之柱或者是奥威尔，本作对英语的要求可以说是相当低了。

对于有条件和时间但是英文不熟练的玩家，我依然建议在字典或翻译软件的帮助下游玩这款游戏。毕竟，这是一款剧情做的相当不错、游戏整体完成度非常高的游戏。如果仅仅是因为语言障碍而错过了这款游戏，无疑是一件非常令人遗憾的事情。我觉得制作者可能并没有经费去请专业的汉化组，也许需要热心网友谜之声之类的人的帮助。因此，我将在帖子的末尾附上一些对剧情和关键道具的个人翻译。

尽管本测评会涉及到一些**剧透**，但是剧透的很浅。本测评标题的“你能听到我的心声么”指的是后期的剧情，思虑再三，决定还是不剧透这部分剧情了。



Everyone's HEARTBEAT synchronized with yours!  
All the friends you've met, all their hopes...

...have granted you a stronger soul!  
Eve, don't let them down! Don't give up!

Eve learned **CONJURE**.  
Your friends will always have your back!

评分：9.2/10.0

这是一款使用 RPG Maker MV 制作的游戏。受限于游戏引擎，画风只能呈现像素风、游戏占用内存较大（动态指针）。作者巧妙地避开了画风的缺陷，在角色的台词、音乐以及和游戏系统的设计上下了非常大的一番功夫。

## 亮点：

1. 非常动听的音乐。动听悦耳，并且非常贴合剧情，具有很强的张力和引起情感共鸣的能力。
2. 精心设计的对话旁白。虽然立绘因为像素的问题比较模糊，但是作者通过精心设计的对话，很好的突显出了人物的个性。这点我之后会展开说明。
3. 有趣而不重复的谜题，亲切友好的提示。
4. 抽卡小游戏、钓鱼小游戏、躲鸡小游戏.....一系列有趣的内置小游戏极大的丰富了游玩体验。

HeartBeat 是一款非常优秀的剧情向 RPG 游戏，拥有着非常出色的配乐。虽然体量不大，但是整体上的完成度非常高，非常值得一玩。

[page]

## 来源于多个文化的背景设定

大致的背景设定是，远古时期，从星星来的 Mogwai（魔怪？这是中文翻译过去么？）和地球土生土长的人类互相战斗，直到有一天一位人类大使挺身而出，感动了 Mogwai 们由此带来了和平。从那以后 Mogwai 们就开始寻找和大使类似的人类，让他成为 conjurer（魔术师）。PS：也许是我英语水平差，后期感觉有些吃设定。

在基本属性方面，传统的生命值被称作 Pulse（波动）代表战斗的意愿；beat（拍子）代表魔法值；heart（心？不知道怎么翻译好了.....）相当于传统的怒气值，只要在战斗就会一直提升.....这些设定点题了的游戏名字 heartbeat（心脏跳动的节拍）。在剧情中 klein 会阐述，只要魔术师下指令，她就会无条件服从“my heart beats with yours”（我的心脏跟随着你心脏的跳动而跳动）

而魔术师之所以能和 Mogs 组成搭档，是因为人类中只有魔术师才能和 mogs 一起进行心同调（翻译成中文怪怪的.....conjurers are the only humans who can sync heart with mogs）

Eve 的 tempo（速度、拍子）也就是传统意义上的魔法，基本上是以星星为主题的，像什么 starlight 星光、meteor 流星、galaxy 银河。到 klein 这里，魔法就叫做 reflex（反射）。

上述的这些设定是游戏最基本的系统设定，Mogwai 类似于口袋妖怪里面的小精灵，有着各式各样的设定。在剧情中记者大妈看到 klein 是 Yin（阴？）所以她的魔法师一定是个女孩子。除了西方传说中的 minotaur（米诺陶），还有不少中国和日本的神话元素。比如，下水道的店老板说自己是一只、jiuwei hu（九尾狐？拼音？）还强调自己和外面的 kitsune（日语的狐狸……）不一样。Rex 长得像狮子反而是 griffin。那只一只眼睛 wake 的我本来以为是章鱼，然而她会告诉我们她是 Kraken。甚至还有 D&D 里面的元素，比如长得像鲨鱼的 pike 其实是 sahuagin（D&D 里面的一种架空生物，类似于鱼人）。Skip 是 siren（赛壬）。



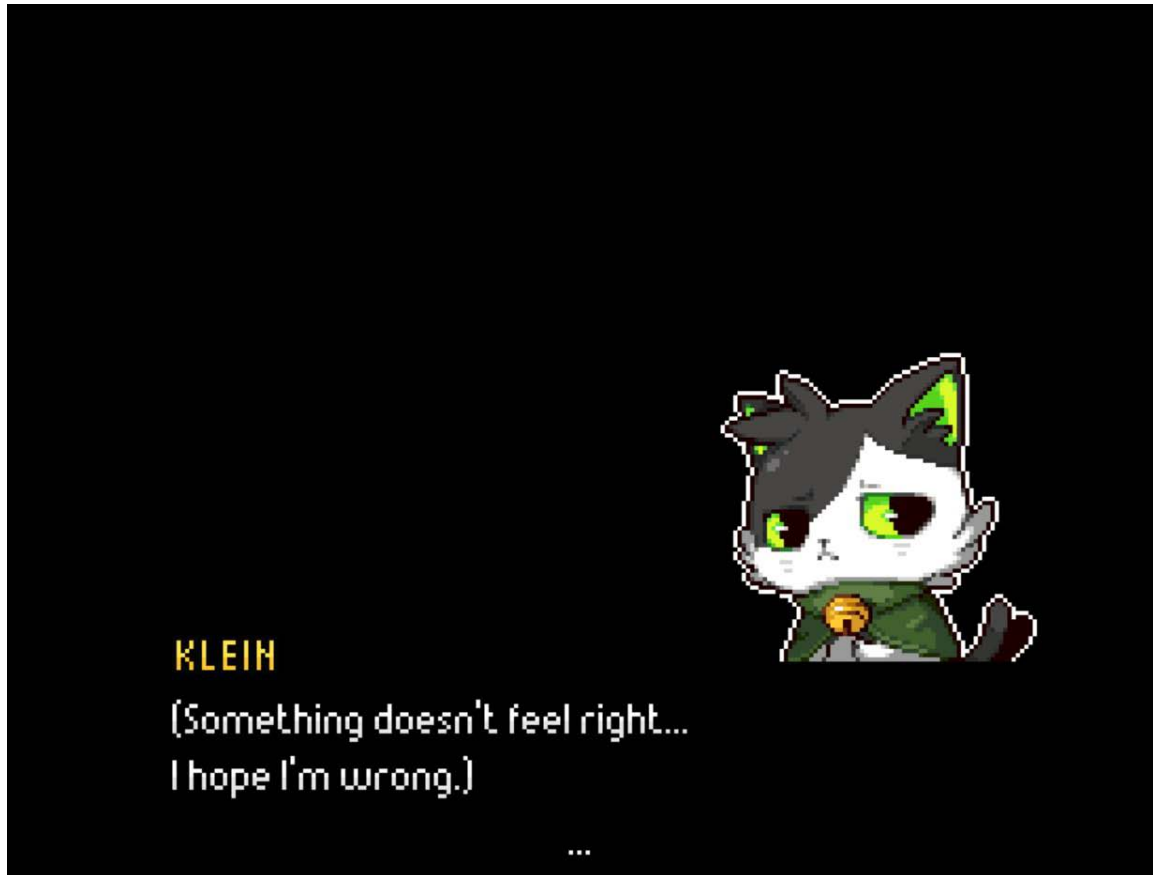
除了提到的这些之外，还有在什么地方都能看见的 NPC 的 tiny oni（日语，鬼），以及剧情中 Luca 称呼宠物为 alien，开玩笑说也许它能产生 sang piao xiao（桑嫖蛸？我一个中国人都不知道这玩意儿……）。

可以看得出来，作者在背景设定上着实花费了一番功夫。

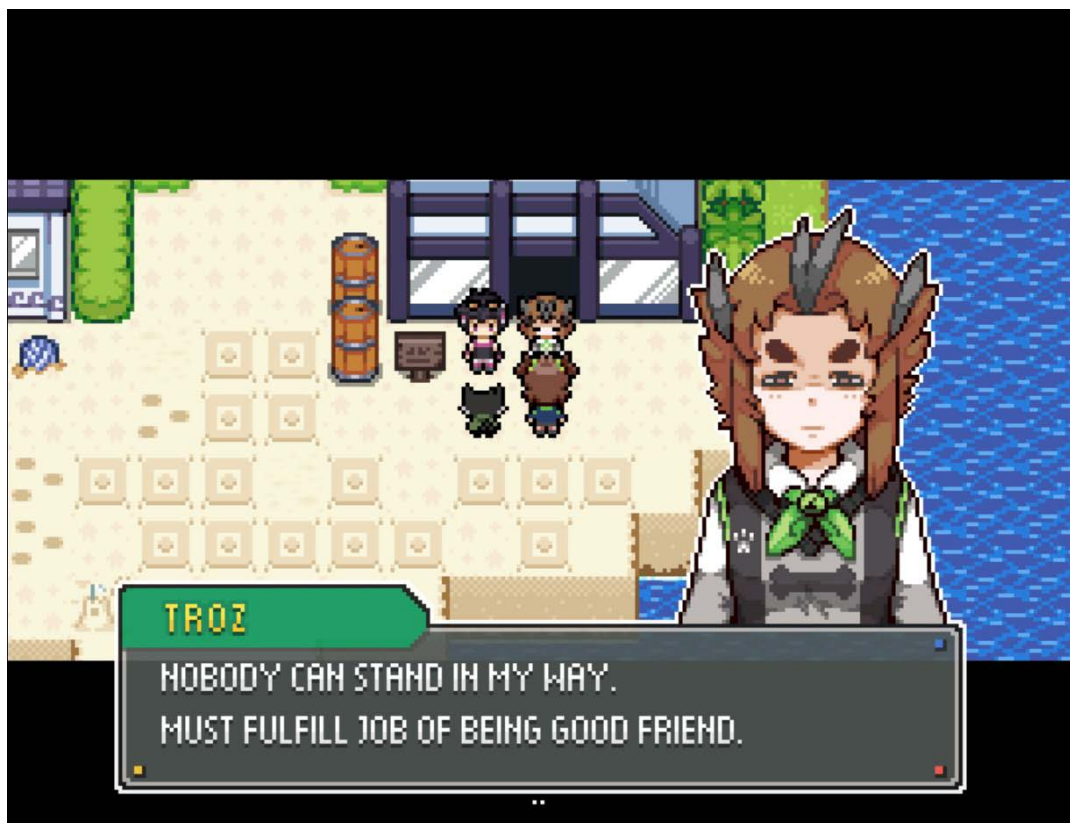
[page]

# 通过对话塑造的人物形象

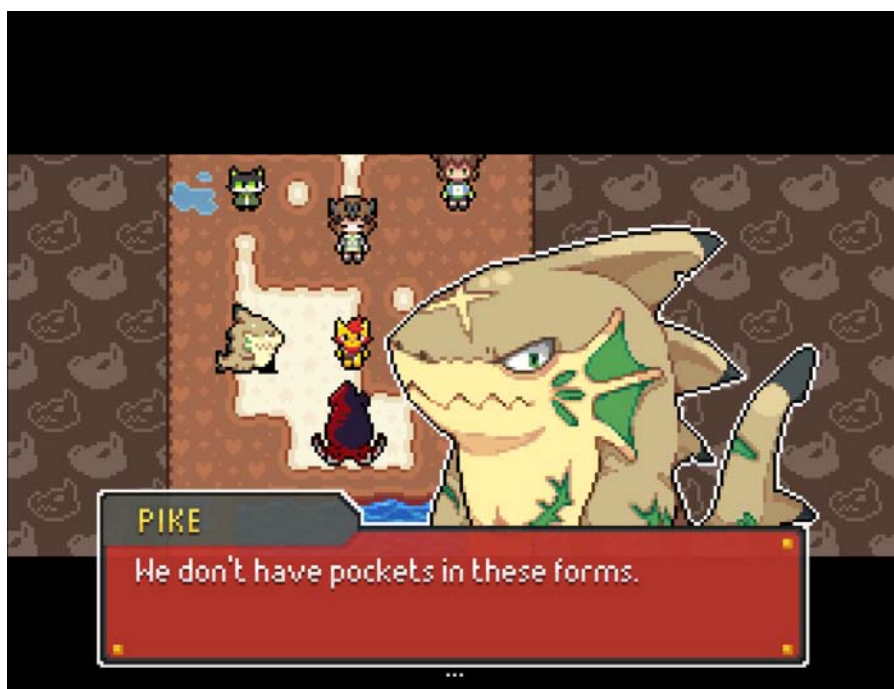
虽然是像素级别的立绘，不过做的还是很精细的，比如聊天过程中 klein 的各种小眼神。因为是像素风，所以基本全靠文字来体现人物的性格。立绘像素风自然分辨率低，也就只有几个立绘来回切换，但作者确实在剧本上着实下了一番功夫。每个角色的措辞都很特点。Klein 的礼貌周到“thank you for...”“chip, we are guests!”，甚至可以脑补一下伦敦腔；rex 的随性“dude”“guys”，troz 的忠犬性格和时不时的变黑；以及 chip 的一根筋，动不动就“you potato”。Skip 的公主病，时常欺负 pike，“你居然打这么可爱的我”“我要告诉 Wake 去！”。Pike 看上去是鲨鱼酷酷的，实际上倒是很务实，居然能安抚住赌气的 skip。



klein 的眼神细节



突然黑的 troz



严肃的对话中突然插进去的冷吐槽

举个比较细节的例子。一开始，eve 累瘫在地上，抱怨要收拾的东西太多手臂都酸了。可爱的 Klein 表示“我可以帮你的”，eve 摇头“我不能永远依靠你”，klein 给了一个白眼“so here we are (于是变成现在这样了)”，eve 鼓起脸颊“你太小只了啦，会被箱子砸扁的啦”。

然后 klein 谜之自信“你想的就是这些了么？”于是接下来 klein 迅速的收拾干净了所有东西（好强啊），eve 表示 klein 你太厉害了，然后 klein 一边喘气一边说“哦没事”。然后接下来 eve 就假装把“now”听成了“meow”（比较 klein 长得就是一只猫的样子）（话说我上次看见 humbug 这个词还是很久很久以前了.....）。人物性格呼之欲出，比一些同样使用 RPG Maker 制作但是过场对话平铺直叙所有人物都是一个语气的要好上不少（加个口癖卖个萌不算是语气不同哦）。

再比如说，初次见到记者大妈的时候，会听到一声尖叫。当我们赶过去的时候却发现是吸血鬼在惨叫.....记者的 Mogwai 迷形象跃然纸上。



[page]

# 谜题的设计

游戏设计的一些谜题贯穿大部分地图，这让打怪也变得没那么枯燥，作为一种对 RPG 刷怪的调剂来说，最好不过。

大部分解密部分的关键在于每个角色不同的技能。比如前期 klein 的技能是喵一声给你听。

举例而言，chip 作为米诺陶可以冲锋——快速直线移动直到撞到障碍物。所以作者设计了赶时间的时限闸门，用以考验玩家的反应速度。再比如说，后期进入 Den 之后的锯齿阵，抓住空隙快速通过是过关的关键。



除此之外，作者还通过一些 NPC 的对话，提示玩家一些谜题。比如 Little oni island 要通过人类的睡梦到达，所以要把主角切换掉，比如让 klein 当领队然后睡觉才能到.....但是并不能钓鱼，要经过剧情醒来之后，下水道的闸门自动就开了。又比如 Moon 的操控杆谜题（话说老外对 mirror 是不是有什么误解.....镜像操作不翻转的么！）从右边开始往左边，正确的方向是：[spoiler]右左左右左右左。[/spoiler]这个在 Sun 那边有提示说 moon 和 sun 是镜像（但是我没料到镜像居然不翻转.....）

一些地图上的设计，比如 Cirruwa 森林的设计就很有趣，迷途之森，但是可以穷举法破解。每个区块地图的特征是地图中间树的数量，通过这个可以判断自己被传送到哪个区块。因为没有分岔路，所以只要手动绘制一下地图还是很友善的，正确的出路是：[spoiler]上左右下右下左。[/spoiler]

但有些谜题对看不懂英文的玩家来说绝对是场灾难。中后期要在 Ann 的商店弄到钢笔，你得在员工之间跑来跑去了解他们想要啥然后逐个交换.....

如果卡关，可以尝试在这个网站上寻找答案 [http://heartbeat-rpg.wikia.com/wiki/Game\\_FAQ](http://heartbeat-rpg.wikia.com/wiki/Game_FAQ)

[page]

## 剧透警告！！简单的剧情翻译

中期是整个游戏剧情的高潮。

从 chip 受到袭击并且书被盗开始，他们一直追着 wisp（游魂），把 luca 打了一顿，然后追着 lo 去了火山，发现 lo 也受到了袭击，揍了一顿 lo 之后 lo 表示，我一个用火系法术的怎么可能会是使用冰系法术的 wisp，然后大家一合计那只是 reaper（死神）不是 wisp（游魂）.....klein 表示 reaper 是 wisp 变得，luca 表示事情大条了，Mog 永远不可能打得赢 reaper，于是 luca 和 chip 离队。之后 klein 倒下了，eve 抱着 klein 的样子好棒呀。然后，eve 要救 klein 要进入 klein 的核心，klein 表示 eve 会看到一些不太好的事情要 eve 答应她一件事“please don't hate me”。初代 eve 的第一个 mog 是 nyx，一只 wisp？！第二只 mog 是 ceaser，一只 yang（羊），通常无法和女性同调的他因为特殊的 wuji alignment（无极校准？）成为了 eve 的伙伴。然后 Klein 居然是初代 eve 的第三只伙伴，夭寿了，你这么老的么.....然后 klein 年轻的时候极其放荡.....（easy women 这个词.....）。某一天 Eve 受到女王的邀请前往 den，但是中途 ceaser 和觉得王权是囚笼的王 long（这个应该是汉语的龙，klein 表示他的种族就是 dragon）促膝长谈，然后决定要帮助他。女王忙于工作，因为没有 love，王和女王的蛋并不会孵化。long 说“如果带不走我，至少带走我一半的灵魂吧”于是他和 ceaser（两个雄性？！）孕育了一个蛋，包含了他一半的核心。然后女王 han 觉得这是对王权的威胁，所以劝诱了 Klein 背叛 eve，因为 ceaser 偷走了王的心，所以她要 eve 死。然后 klein 找到了 stolas（也就是 luca）去买毒药。但是 klein 反手就拿沾满毒药的匕首去刺杀女王.....然后女王呼叫卫兵抓人，klein 带着 eve 就跑了，抛弃两个队友。女王 Han 报复 ceaser 把他的灵魂锁在躯体里制成了傀儡，顺带把 nyx 扔到监狱去了。看动画以及后续剧情描述，女王让 ceaser 当了新的王，所以 rex 被称作 princess。Wisp 因为 nyx 被驱赶。米诺陶原本是门卫，因为看门不利也被驱逐，门卫一职由地狱犬接替。long 带走了蛋从 den 飞走作为对女王 han 的报复。但是很快被猎人们所杀，蛋被当作战利品保留（孵化出了 kon）。eve 很伤心，想要去救 nyx 被 klein 劝阻了。于是 eve 和爷爷在一起了.....



文字的叙述极其苍白，建议有条件的玩家配合游戏剧情中的过场和音乐欣赏这一剧情。这段剧情承上启下，klein 真的，太可怜了。  
这个故事里面没有任何人有错，但是每个人都心怀怨恨、遗憾和悔恨。



[page]

## 剧透警告！！ 真结局的重要道具翻译

女王和她的 conjurer 之间故事的翻译：（括号内为根据剧情添加）[方括号内为原文]

说真的，原文是诗歌格式，缺主语缺动词时态也不全.....翻译好难翻啊

- 1: 没有其他地方可去，星星是我们唯一的慰藉。我们已经离开（我们曾经居住的星星），踏向未知的前程，这是一场星际赌博。
- 2: 即使是在绝望之中，他们依然繁荣了起来。向着天空伸展双臂[arms clamored at the skies]，从灰烬中重生我们踏向了世界的每一个角落[reborn from ashes we'd strewn about our feet]
- 3: 她因为领导背叛者们的巨大努力而被授予女王的称号。她敞开胸怀拯救了它们，尽管如此。[Dubbed the queen due to her immense effort in leading the betrayed, her heart was open. She saved them. Despite it all.]
- 4: 我们带着羞愧卷土重来，并羞怯的要求领土。女王连一丝遗憾的叹息都没有就给予了我们善意。
- 5: 一个孤单的灵魂走向前接受了女王的条约。她很高兴有一个姐妹从天堂回来了。
- 6: 这是我们面具上的瑕疵[That is the flaw in our makeup]: 我们依然保持着缺点。战败的记忆敲击着心灵，使它变得病态[ill-intentions in this heart, battered by memories of defeat]
- 7: 女王信任着她新交的朋友，在这份信任下，贪婪的种子不断生长。他们心灵之间的联系变得与皮带类似[Their heartbound link became akin to a leash]
- 8: 女王变得气愤了[The Queen became nothing but fuel.]这个不懂得感谢的 Conjurer 试图消灭所有岛上活着的生物作为所有权。
- 9: 在死亡中呼吸，女王反悔了[Breath against death, the Queen pulled back]比任何灵魂都能做到的更远，她脆弱的心紧绷了起来[A strain on her fragile heart]
- 10: 在她的眼泪中，她失去了与她土地的联系。她再也不能雕刻大地或者扩张海面了，她失去了土地所有权。
- 11: 她不仅失去了骄傲，也失去了朋友。最后，她发誓要保护对她来说正确的事物。
- 12: 女王 Verrine 带着她所有的乐观，以及自从第一次背叛以来对人类衰退的爱。他们从大陆上夹着尾巴撤退了。
- 13: 在这个时代，the two 依然站在未被发现的土地上，直到在这个交战的世界中团体一词再次引起注意。
- 14: 尽管发生了这么多，她依然渴望给他们第二次机会。自从我们从天空中沮丧地回归。噢，大地，让爱不要再背叛她。

[page]