

基本信息

[sframe]587260[/sframe]

[之前论坛大佬的测评](#)

可用汉化：百度东京迷城吧汉化，贴吧汉化完成度极高——唯一的问题是汉化和微软拼音输入法冲突，如果开着微软拼音输入法

进入游戏 100%30 分钟内会闪退，建议换成英文输入法进入游戏。

因为有之前论坛大佬的测评，所以本测评只讨论重点——剧情（所以理所当然会包含大量剧透）。

[我的通关心得](#)

[page]

简评

总评： 7.0/10.0 良作以上，优秀未满。成熟的系统，不错的音乐，具有一定表现力的支线并未能挽救主线的拖沓与缺乏张力。

战斗与迷宫系统： 9.0/10.0 迷宫战斗和伊苏系列类似，JRPG，法老控成熟的战斗系统，略过不评。各种机关非常初见杀
顺带一提细节真的特别细——当角色切换核心元素属性的时候，武器的形状、外貌会有细微的变化——Rion 除外，只有翅膀上的水晶变色。（参见设定集）

界面交互系统： 8.0/10.0 任务组模、任务模式、好感度系统、人物信息系统完全照搬闪轨，略过不评。

CG 动画： 7.5/10.0 即时演算的 3D 动画表现缺乏张力，3D 组模很出戏，还不如学传说系列关键剧情使用传统动画；每章片头 OP 的分镜挺不错的，所有 CG 也很精美，但有些 CG 用 3D 演算在 2DCG 中很出戏。

音乐： 9.0/10.0 游戏内部分 BGM 继承自闪轨，略过不评；唯一令人觉得有新意的音乐是 SPIKA 的曲子和 all is a lie，SPIKA 曲子中规中矩的不错，all is a lie 严重剧透，配合剧情食用甚佳。最后 TE 打狐狸的时候，狐狸半血以下 OP 无限循环感觉挺燃的。

剧情： 主线：6.0/10.0 支线：委托依赖 7.0/10.0 陈旧的套路任务，缺乏新意；个人支线 8.0/10.0 略有新意，但奈何主线表现太差，影响了支线剧情的表现力。

因为继承自闪轨的系统，每一章节硬性分成多天，要解决各种任务——一大半时间在跑剧情，导致整个游戏流程看上去冗长，跳过会全部跳过而非可控制、即使有传送每章收集也很浪费时间，略过所有剧情打完一个周目也需要至少 50 个小时。

剧情中规中矩，世界观很大——[spolier]人内心的情绪会呼唤怪物（大部分时候是负面情绪），如 Rion 对生活的渴望使得天使给予她力量，Shiori 想要永远陪在男主身边导致东京冥灾的始作俑者扭曲因果把她复活[/spoiler]——全程主线以“解决杜宫市的异变”展开，中规中矩的加入了传统日系元素，比如什么“成正”“伙伴”“觉悟”之类的。中规中矩的展开令大部分玩家对东京迷城的剧情有所诟病，觉得非常的天真幼稚（本测评将在之后集中讨论之）。

总体而言，收集继承自闪轨相当的反人类强行浪费周目时间，冗长的流程令人不想开多周目，游戏内还算不错的 SPIKA 音乐都不能完整播放，导致东京迷城可玩性还行，算得上是不错的作品，但是离优秀的作品还有一定的差距。

[page]

初见：中规中矩日式高中生奇幻冒险，披荆斩棘外行人拯救杜宫

正如之前所说，本作的剧情展开相当的线性：男主被卷入异变认识 Asuka（命中注定），然后协力解决异变，过程中解决异变并增加队友，然后有所成长、认识到伙伴的重要性、做出觉悟 balabala，然后解决了国防军和教会都无法解决的大 BOSS，之后反过头发现自己青梅竹马才是幕后大黑手，然后和青梅竹马决一死战；TE 中大战神明（被遗忘的那种）夺回青梅竹马，开开心心 HE。

因为是相当传统的线性 RPG 流程，再加上传统的日系所谓“热血剧情”，导致一大批玩家觉得本作剧情幼稚。

确实，你说一开始连普通的长老异兽都打的很吃力，Asuka 开解放模式都被魔女手下的长老异兽给抓进了鸟笼进行囚禁 play，你们之后怎么砍 S 级的贪婪异兽跟玩似的，后面的迷宫里头的普通小怪和之前当作 BOSS 的长老异兽模组一样——合着你们实力提升这么大的么？

国防军准备了半天，又是搞这又是搞那黑幕了大半剧本，弄了半天被 BOSS 弄到全灭，主角一行人上去三下五除二就搞定了……有谁还记着“外行人”的设定么？

但是，剧作家在主线剧情中各种细节表现得非常好——如果你做了某个支线任务的话，那么剧情中的一张和她闺蜜登场的时候就会带着支线任务中收养的那只幼猫一起登场。我不认为剧作家会考虑不到这种剧情 BUG。

如果换作我是剧作家的话，我可能会这样：“第一波实体化攻击薄雾遗孤失败之后，因为持有灵魂装置的人手不够，吾郎请求主角一行人协助国防军——在大家合作之下成功击杀薄雾遗孤”。但这里如果靠通力协作来解释剧情，会导致最终章节大家团结在一起通力协作的感染力有所下降——也许是出于这样的考量，最终还是选择了热血中二的展开。

更令剧情表现雪上加霜的是，因为线性流程收集伙伴的日常太多，导致整个线性剧情的高潮在最后面，而剧作家强行继承闪轨那一套——一开始的黑幕不是黑幕，用充满误导性的叙事手法想来个反转，导致一个相当严重的问题——剧情是慢慢慢紧，平平平平平平平平跌涨跌涨——剧情表现得张力不够。

因为是奇幻冒险，展开就跟魔法少女之类的展开一样剧情充满 bug，但是剧本家似乎想强行升华主题——靠卖弄剧本的深度，那么这些剧情 bug 就显得非常的突兀，导致大部分玩家在剧情表现张力不够得情况下，没有注意到剧本得深度而只注意到了剧情的 bug，这无疑是很失败的。

整个剧作一开始就埋下伏笔——主角频繁打工到周围人都不可思议，然而这个伏笔在最后最终章才回收。那么整个剧情流程在做什么呢？和 Asuka 一起解决异变，加深同伴友谊——然后温泉旅行之后剧情开始升温，各路影帝纷纷登场——但剧情开始升温的时候，一般的玩家已经游玩了差不多 20 个小时左右，早就因为缺乏张力的日常剧情渐渐疲劳。这一段剧情又恰好是剧作家开始卖弄“影帝”的时

候，各种误导性的剧情让玩家误以为“XXX 就是最终黑幕了”——等到最后几章开始反转的时候，早已疲惫的玩家发现他们之前认为的黑幕来了个 180 度大反转——这个反转确实反差的有点大，但是因为玩家早已经丧失了新鲜感，只会让玩家觉得反转得非常生硬。

这不仅是东京迷城的败笔，也是闪轨的败笔——每一章节花费了大量的功夫讲日常，使得玩家在跑剧情过程中逐渐丧失新鲜感，在剧情表现张力不强的情况下强行反转剧情，导致剧情过于生硬。

[page]

再见：为目的各大势力勾心斗角，奥斯卡花落谁家早有伏笔

通第二周目的时候，能注意到了许多的细节。

比如，发生迷雾魔女事件之后，主角一行人去泡温泉，主角会发现纯小天使身上有防水 OK 绷——在一周目见到的时候，还以为当初的骚乱中纯有受伤。

但是二周目见到的时候，已经知道纯是刻印骑士，再回想一下“迷宫中那么多敌人，而主角是发生异变之后从公园赶回学校的，这么长一段时间，为什么主角当初杀进去找到失去意识的同学们的时候，同学们没有被怪物伤害？”——答案显而易见，纯在主角们赶到之前守护着同学们。

再比如，如下面截图的，这是 Shiori 和男主在 XRC 成立之前的温泉对话，男主明明之前并没有提到过 Asuka 有说“希望能得到你的帮助”，而 Shiori 却知道——这说明她其实一直在注意着他们：

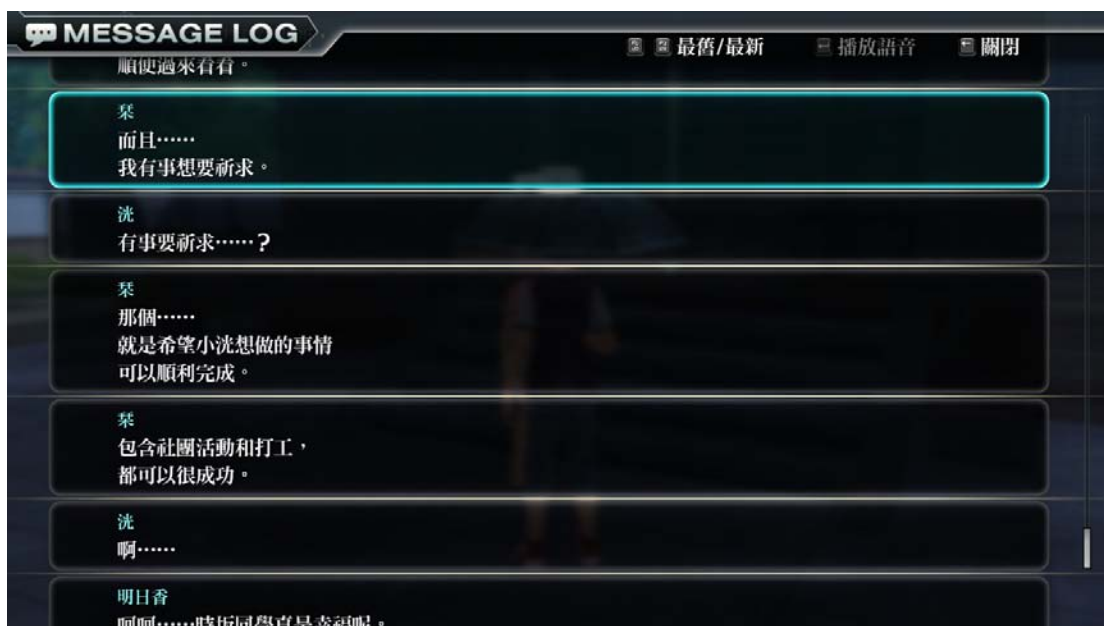




再结合车上的时候，Shiori 和 Asuka 之间的谜之沉默——一周目可能以为这是 Shiori 在想之后拜托 Asuka 和 Sora 照顾男主，但是二周目知道了 Shiori 其实就是幕后大黑手的时候，这个沉默就显得耐人寻味了。

Shiori 知道自己是薄暮的冥姬，是引发所有异变的元凶，要么她消失，要么引发巨大的异变改变杜宫以外 10 年前没有来得及改变的因果——拜托 Asuka 和 Sora 照顾男主，意味着 Shiori 一开始就是想默默消失。

比如第六章的时候，平时很少去神社的 Shiori 跑到神社祈祷——不禁让人好奇，在这几个关键的节骨眼，薄雾的遗孤即将登场的节骨眼，Shiori 究竟在祈祷些什么？



再比如说，Mitsuki 会长在闲聊中谈到，她注意到台面下还有好几股势力在流动——二周目这个时候就知道，刻印骑士纯和国防军的吾郎这个时候在努力确定他们认为的异变真凶——薄暮的孤儿的位置，为此不惜把迷雾魔女放出来；而浮夸的御厨某黑手正在进行实验准备利用 Rion 控制贪婪异兽；当然，这些一周目回想也能注意到，但是这个时候吾郎跑过来泡温泉就很可疑了——虽然他借口喜欢爬山，吾郎特意跟着主角一行人究竟是想做什么呢？

ex+ 追加的章节会提到，纯认为主角一行人的行动可以引出线索，方便他们确定薄暮的孤儿的位置——而且吾郎在温泉剧情中，面对主角的试探假装被消除了记忆，假装被 Rem 定身，他究竟想做什么？值得深思。

当然，二周目更多的是一些表情上的细节：现在知道了所有的黑幕之后，Shiori 平时的一些“奇怪”的小表情就显得很有深意——她想和男主一直在一起，却明白因为 Asuka 男主卷入了异变事件之后，自己只有消失或者引发冥灾改变因果两种选项，各种互动中想和男主更多的呆在一起、关心男主的心情溢于言表。

从二周目总体上而言，尽管剧情主线表现不佳，但是流程中的一些小细节表现得挺不错的，给人很深的思考余地。

[一些细节可以参见我的指南](#)

[page]

青梅竹马和天降系和偶像之间惨烈的修罗场

伙伴剧情其实相当的活灵活现，主角组不像闪轨一样以主角为中心，而是各自有各自的圈子。
青梅竹马的 Shiori 一心爱慕着主角，她的圈子就是纯、辽太和主角；天降系的表面女主 Asuka 日常在解决异变，熟人就是主角组；Rion

是偶像，圈子是 SPIKA 成员，以及在各种神奇的地方都能偶遇的主角。



Sora 和 Yuuki 被钦定成一个小圈子，三年级的两人是一个小圈子，基本剧情都是围绕着各自的圈子展开。这点相当不错，不再是传统日系男主一个人的后宫，男性角色都是 gay 的设定。对丰满人物的形象有着很大的帮助。

Shio 学长的主要支线剧情，围绕着寄宿的面馆、和 Mitsuki、Blaze 的孽缘展开（三年级的二人组莫名很有 CP 感，深不可测的美月+意外厨艺精湛的 Shio）；Sora 的支线剧情更多围绕她自己的“路”、社团伙伴展开；而 Mitsuki 和 Yuuki 的剧情基本是围绕自己展开——Mitsuki 的过去、Yuuki 的家庭。这方面支线剧情做得可以说是比主线剧情要来得好了。

围绕着主角的伙伴剧情，主要是青梅竹马的 Shiori、天降的 Asuka 和 Rion，这也是剧情支线中的感情线。

[更多内容详见我的指南](#)

作为支线中的感情线，更多是对日常的一种调剂，这点上东京迷城做的比闪轨中的要好很多。比起魔法少女艾莉莎和魔界王子黎恩那对官方 CP 来讲，各路感情线做的还行，很青春。

[page]

再论第七章的剧情 BUG

第七章的剧情 BUG 主要是，国防军这种大佬级别的存在都没有办法解决的问题，被一群高中生给解决了——这简直是太扯淡了……假如说国防军能解决，那么因为吾郎的一句话全盘交给 XRC 那也更扯——同样的事情，在最终章处理成了“XRC 打头阵，剩下的人扫荡迷宫确保后路安全”。

我之前提到过，解决这个剧情 BUG 的一个比较好的办法，就是处理成“因为一开始的失误，国防军没能第一轮解决薄雾遗孤，他们必须进入迷宫追击。这个时候，XRC 的成员们要求加入人手不太足的追击队伍。在大家的通力协作下，最后一起击倒了薄雾遗孤。”

这样的处理比“XRC 的一群高中生解决了国防军解决不了的问题”会好得多。

但是这有个问题，因为第七章已经表现出了通力合作，那么最终章各路人马放下芥蒂各路影帝横空出世的冲击感就会低很多。也许是考虑到这一点，作者最终选择了留下剧情 BUG。

令人遗憾的是，作者并没有考虑到前面冗长的章节导致玩家打到第七章的时候已经筋疲力尽。前期的剧情张力不足导致后期第六章第七章最终章就算突然爆发，玩家感受到更多的也只有因为先前猜测被颠覆所带来的不适感——如果处理得当，这种被颠覆的不舒适感将会转化成惊叹——可惜处理不当，导致玩家更多的关注点还是放在了剧情 BUG 上。

这对于一款，平时埋伏笔、细节处理的非常到位的剧情游戏来说，是极其不应该的。

宁愿牺牲最后剧情的一部分冲击性，也要保持剧情的自洽性——这才是更高明的处理方法。

[page]

流程总结

东京迷城在游玩上，除了继承自闪轨的反人类收集+线性流程错过就永远错过之外，迷宫中各种初见杀的机关增大了游戏的趣味性，但是关卡评分机制导致这些机关令人厌烦。

比如，各种有时间限制、又需要跳来跳去的机关十分令人不舒服，加之键鼠操作偶尔会卡视角，导致容易受伤减评价——唯一的解决办法就是嗑机关伤害无效药。

此外，按一下翻滚按住冲刺的设定也很反人类——导致冲刺必然先翻滚。

更要命的是，3D 场景中的跳跃：你可知道跳有四种写法么——跳、二段跳、二段跳接翻滚、air slash——他们飞跃的距离长短你知道么？在打 Shiori 的空中高平台迷宫中，你要是距离控制失误掉下去，爬上来就不够时间了。还有定时消失出现的砖块，配合键鼠视角、操作，跳跃失误重来超时扣评分一气呵成。