

“你知道鸟为什么在天上飞么？”



目前进度：60 小时一周目通关，正在打隐藏迷宫隐藏迷宫打完了

[steamlink][steam://store.steampowered.com/app/429660/Tales_of_Berseria/](https://store.steampowered.com/app/429660/Tales_of_Berseria/)[/steamlink]

[sframe]429660[/sframe]

评分：剧情 9.5/10.0，系统 9.0/10.0，细节 9.5/10.0

剧情：

简述：

本作的剧情的阐述方式由三种方式构成：即时演算的过场、过场动画和长对话。放在今天，即时演算并不稀奇。或许是即时演算的大场景比较迟优化和配置，本作中所有过场中的大场景，比如城市的俯瞰、血月的来临等场景都是由动画完成。而在满足一定条件的时候，当人物移动到特定场所时，可以按下 T 键或系统强制触发一段长对话。

即时演算：



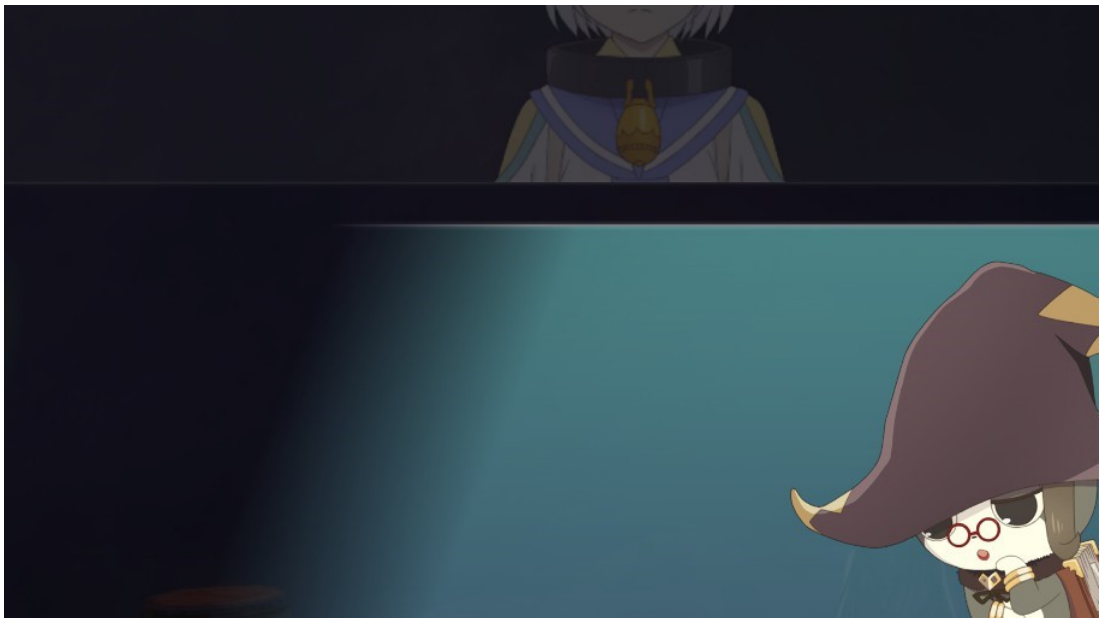
过场动画：



血月：



长对话：



就我个人的观点来说，本作的剧情其实都是围绕着主角组六人的成长和变化来展开的。二菲如何从没有心的物品变成……（剧透禁止）……，副船长和扎维特的爱恨情仇和决心（连没玩过前作的我都感受到了命运的羁绊），魔女从玩世不恭到……（剧透禁止）……，六郎的……（剧透禁止）……，Velvet 从满脑子复仇到……（剧透禁止）……值得一提的是，女主 Velvet 一行人是反派……就像一周目结束后额外故事中裁决者所说那样，世界上没有绝对的善与恶，正亦邪乎邪亦正。

评价：

减分项 1：动画的质量还是不错的，但是我个人每次看的时候都觉得怪怪的倒不是说衔接上有什么问题，而是即时演算时人物的着装维持你平时设定的样子。有的时候，剧情前半段时即时演算，后半段是动画（对，我说的就是最终战），就显得很违和——我六郎穿着泳装和亚瑟对砍的很欢，突然一秒穿回正装……其实还不如某一段全程动画或者即时演算。

全程即时演算的战斗：



减分项 2：即时演算有穿模问题。我是真的不知道给角色佩戴个胸花时，角色把手放在胸口会穿模……特别是比较严肃的场景的时候，就很出戏……

加分项 1：本作主角组六个人，传统 RPG 套路随着剧情推进逐渐入队。我原本以为这么庞大的剧情框架，支线很难在主线之中穿插进行。令人意外的是，本作的支线有剧情锁——你必须主线进行到最终迷宫才能完成大部分的支线。

而支线的剧情，大部分是讲述主角组除女主 velvet（女主的名字……天鹅绒……）外角色的过往或者是反映性格的某一方面。在这一点上，我觉得本作的支线设计的很巧妙——即没有喧宾夺主，又充实了人物。六郎的支线、Velvet 的支线、二菲的支线令人印象深刻，魔女的支线则是相当的娱乐——特别是和副船长演漫才那一段。与这几名角色相比，或许是因为我不太喜欢哭鼻子对魔士。

加分项 2：长对话是真的很有趣。我觉得本作中的长对话相当于传统意义上的支线，而这些长对话都是围绕一些有趣的日常展开——它极大的丰富了人物的形象，使得一开始主线渲染的诸如六郎的“斩斩斩”“恩义”之类的脸谱化印象被极大的冲淡，以一个有血有肉会哭会笑的形象呈现出来。（对，我就是在映射闪轨 2 怎么了，垃圾法老控）唯一的问题在于长对话有 400 多句……

加分项 3：每个城镇有很多可以互动的 NPC，在进行剧情前后、剧情推进到某些进度的时候 NPC 的对话会发生改变。NPC 的对话中埋了大量的伏笔，一定程度上也反映了当地的风土人情和特色。这极大的丰富了这个世界，给人一种真实感“我玩的并不是一个虚拟的世界”。此外，因为对话中埋下的伏笔，聪明的玩家也能大致猜到接下来的剧情走向“似乎有哪里不太对”“似乎接下来要……”，这一点在塔利辛表现的尤其突出——当然你速通忽略掉的话也没什么影响就是了。

对于一些快餐化的玩家，速通只能领略到主线剧情，而整个游戏的精髓在于细节和边边角角的剧情。我个人建议，玩这个游戏还是静下心来细细品味为妙。

[page]

系统

战斗系统：从新手到高玩都能享受的街机式系统

评价：好评

本作的战斗系统，包含普通攻击（战技、奥义、圣隶术）、异常状态（成功时对方心魂减少 1 攻击者心魂增加 1）防御和闪避（滑步，配上装备技能甚至还能回血和获得心魂）、心魂爆发（心魂 3 以上消耗 1 心魂发动，有无敌时间，相当于小大招，主要用于连段浮空和倒地）、秘奥义（消耗 BG，相当于大招，秘奥义有一点不好就是会中断连段浮空和倒地）。

普通攻击靠着上下左右四个键释放，每组普通攻击可以设置 4 个招式——Balder 系列的连段与这个类似。

我方 6 人只能同时在场 4 人。

看上去似乎相当复杂，对于新手来说基本就是靠着“浮空”“倒地”“晕眩”来战斗，对于高玩似乎可以无限连段.....这个战斗系统对新手来说，莽就好了；对高玩而言也有研究的余地。

[spoiler]我到现在都不知道怎么打对面那种带反射的怪，一打上去必定被弹开导致连击中断，反伤是真的伤[/spoiler]

移动和遇敌系统：

评价：差评

在迷宫中，遇敌是明雷遇敌——偷袭和被偷袭这个大家都懂，但是一旦两个敌人挨的比较近就会触发危险遇敌——基本上如果没有休息瓶这种暂停敌人行动 5 秒的东西，我方六个嘤嘤怪就会被一拳一个，游戏体验极差（我满级 15 级装备平时在这个地图横着走，结果被 23 级小怪一拳一个了你敢信）。

最令人诟病的是移动方式——地图分为原野、迷宫和城镇。在迷宫可以直接脱离到原野处的迷宫入口，而在原野和城镇能瞬移到原野处的城镇门口.....你们制作组有没有想过，如果我落了宝箱要重新去探一遍迷宫，我是肯定不愿意从城镇门口穿过整个原野、路上还要被一大堆等级比我低的小怪纠缠的。

唯一的便利机能，是制作组考虑到有些地图会跑比较多次所以设置了几个传送阵。

游戏中期可以得到神器滑板——移动速度贼快，滑板状态中遇敌如果我方等级高于对方 20 级直接胜利但无法获得任何经验、Gald 和掉落。唯一的问题是，启动滑板需要找到迷宫中的地相树 geotree——一般中期以后迷宫放在靠近终点，前期的部分迷宫放在入口.....

滑板：



虽然靠着滑板，传送点之间比较近跑的不是很浪费时间.....但你们就不能学一下人家轨迹系列的传送么.....

人物建模与音乐系统：

评价：勉强好评

之前提到过，有穿模的问题，有的时候很违和。

除此之外，武器有纸娃娃系统，人物装扮系统除了衣服样式单一之外也没什么太大的不好——魔女拿着巧克力式神画面相当的喜感。

装扮系统：



顺便一提，我不太喜欢诺尔敏.....但是我想要猫人的服饰为什么没有呢.....

猫人之里的音乐挺好评的，大教堂的 BGM 也很有氛围。

值得一提的是，你在同一张地图中不同的位置听到的 BGM 的音量不一样——如果你跑到了地图的边角，BGM 的音量会自动降低——这很真实。

除此之外，游戏内的音乐并没有给人太惊艳的感觉，但还是差强人意的。

成就与收集系统：

评价：“大佬浑身是肝”“肝败吓疯”

也许是为了让玩家有动力进行二周目，有些成就简直反人类。

比如说游戏内自带的几个子系统：称号系统、料理和异海探索系统。

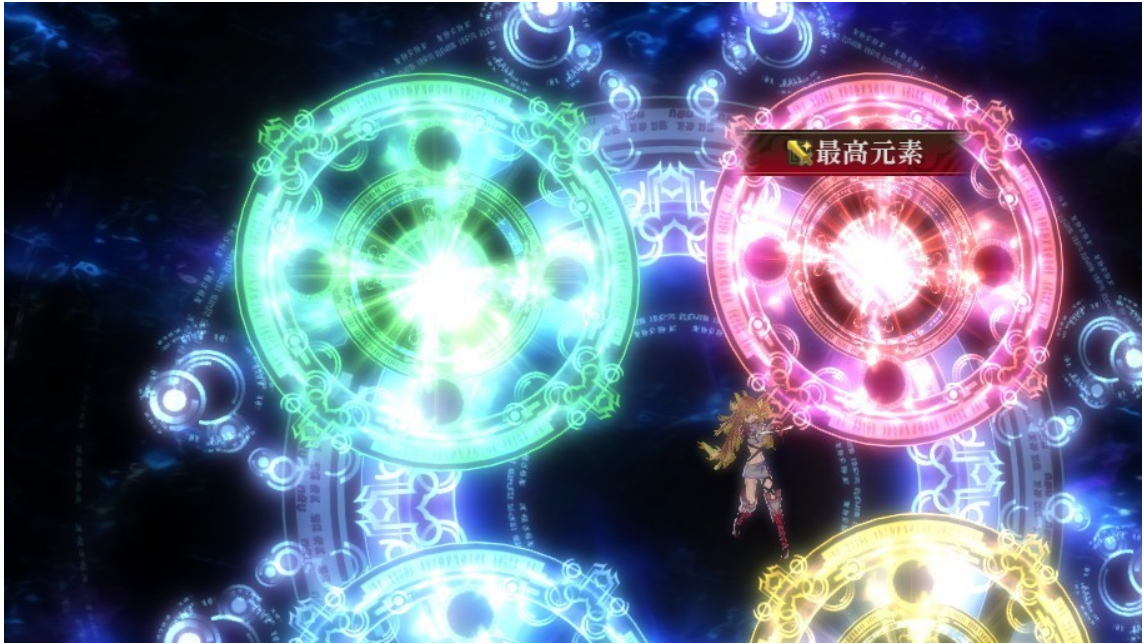
称号能极大的增强战斗力（特别对我这种晕眩流玩家而言），而异海探索系统和料理系统密不可分——主线流程只能得到 5 种食谱，而剩余 25 种中的 20 种要靠异海探索得到。异海探索

去一次就是 30 分钟（当然系统内有技能可以减少，不过技能发动看脸）。

料理最大的优点其实是品尝之后自动回满血，因为物品系统中消耗品有 15 的数量上限，在迷宫中基本靠料理回血。料理附带的技能发动有条件限制，一般战斗中不容易触发.....料理的厨师可以从主角组 6 人中选，每个人的经验分开来计算且最高料理等级 25。一般到了 20 级 4 个料理技能就都出来了.....

这几个子系统就相当的吃时间了，有些成就简直反人类——观看敌我所有秘奥义（敌人发动秘奥义全看脸好么！而且一不小心我方吃了就团灭了）、搜集所有水晶（获得水晶不仅要击败指定敌人，而且还有难度要求）、打开 96%以上的宝箱和观看 96%以上的长对话（悠哉游戏游玩的话其实这个倒不难）、搜集游戏中所有的道具（每个敌人的独特掉落道具掉落率相当的感人，难度越高掉落率越高，但根据我的经验掉落率最高也就 10%）.....

团灭发动机——敌方的秘奥义：



理论上，因为隐藏迷宫的限制，要完成所有的成就必须要一周目通关后再进行游玩。一周目能完成大部分的成就。

一周目无法完成的成就大概有：观看全部秘奥义、收集所有菜谱、踏破所有第四区域、敌人资料的收集、全道具的收集、观看大部分剧情

[page]

细节

评价：好评如潮

本作在细节的雕琢上真的是相当的用心。

比如塔利辛，一开始进入这个城镇你会发现很多的喵星人.....



居民会很热情的跟你讲：



然后随着某剧情的发生，这些喵不见了.....如果你觉得奇怪找居民对话，他们会告诉你真相.....

游戏进行到接近中盘，这些喵又回来了.....

再比如说某主线进行完之后，副船长说要召集船员谈话.....然后你就真的可以看到这群人跑到船上去谈话去了.....

再比如说，有配音的对话进行的时候，人物是真的会动嘴巴的.....比如你切换领队到魔女，当对话中魔女讲话的时候，魔女的嘴巴真的会动——而且口型也对的上。

其他一些小细节，因为涉及到剧透，我就不多说了.....愿大家可以在看了我的测评之后仔细的玩一玩游戏。

[page]

总结

总体上而言，**tale of berseria** 绯夜传说是一款相当好的游戏。剧情的亮点不在于有多么的深刻，而在于它能够自圆其说，前后连贯。

我买的时候 34.1，我觉得比法老控的那些游戏高到不知道哪里去了（对比一下我花了 127 的 Tokyo Xanadu ex+.....）快餐式的速通玩法，会漏掉很多细节；对于全成就控，这款游戏起码要玩 200 小时以上吧.....；对于我这种休闲玩家，估计最后游玩时间 70h+。



[page]

补充

二周目剧情挺有意思的，温泉剧情辛苦声优了 hhhh[spoiler]隐藏迷宫的最后给出了业魔病和龙化的原因——天界的诅咒[/spoiler]似乎隐藏迷宫通关之后才能够使用猫魂解锁未看过的剧情，剧情里面有几个比较坑的，如某人物物理 Lv.10 和 Lv.20 的长对话（意味着刷刷刷），二菲支线的分歧剧情点