Game report

游戏程序是一种交互的艺术，我想不光有获取也需要相应的产出。这份表单将以时间为序记录大部分体验过的游戏（2024年开始，之前的都属于回忆版），在游戏通关后(大体掌握)简单记叙一下主题内容和优缺点。不同于影视作品，游戏的时间成本非常高，做一些总结并不困难，因而我希望用一些凝练的话语保存下美好的一段时间。

2020

Stardew Valley 模拟经营

Hollow Knight 横板类银

Finding Paradise + To The Moon 剧情

Don’t Starve 俯视角沙盒 生存

2021

The Witcher 3 : Wild Hunter 剧情 传奇 RPG 牌类

Katana Zero 横板清关 剧情

It takes two 合作冒险

The Nightmares – 1 + 2 恐怖 解密

Limbo + Inside 恐怖冒险

Steins ;Gate 系列 视觉AVG

Rusty Lake 系列 解密

Clannad Galgame

Nier : Automata ARPG 叙事

Sekiro : Shadows Die Twice 动作

Tomb Raider 重启系列 动作冒险 射击

Cuphead 卷轴清关

2022

Danganronpa – 1 2 v3 高速推理冒险动作游戏 小高和刚

Gris 冒险 唯美

Phasmophobia 恐怖 合作

文字游戏 解密 创新 文化

Road 96 公路旅行 分支剧情

Dark Souls : Remastered + DS 3 魂

The Withch’s House RPGMaker jadv

A way out 合作

The Binding of Isaac: Rebirth rougelike

Terraria 横板沙盒

Slay the spire 卡牌构筑Rougelike

Detroit: Become Human互动式电影

Inscryption 邪恶铭刻 卡牌 博弈 meta

Blasphenous 横板类银

Bloodstained:Ritual of the Night 横板恶魔城

Darkwood顶视角 恐怖 生存

ICEY横板动作 meta 国产

The Room – 1 2 3 4解密

Portal – 1 2解密 射击 合作

Psychonauts 2 3D平台跳跃

Dishonored – 1 2潜行暗杀

Revita 轮回塔

肉鸽 横板射击 2022 5.5/10

神秘男孩一遍遍冲击塔顶，哪怕失败也能轮回到车站，直到解开尘封的秘密。

肉鸽 + 打枪，很难不让我拿他和枪牢去比较，结果就是比不了一点，手感比不了，内容比不了，乐趣比不了……横板状态下去躲避弹幕还要兼顾打怪，从一开始我就不觉得这套系统会是好事（霓虹深渊等我也不看好），更何况这游戏里多数场景地图小的很，能施展的空间真的不太大（不过好在本身上限也没太高啦）。

特色的交易系统越玩越觉得败笔：没有金币一切都用血来换，这导致每一把游戏都不得不谨小慎微，如履薄冰，没错这样下来可以说和爽几乎没多少交集了。

一大坨笨比道具：用血换就用血换吧，这游戏池子里压根没有硫磺火这种，大多数道具可以说弱于波比弟弟。一大层打那么多房间（还要等他的电梯动画，天才！），一点收益没有，偶尔掉一个伤害飙升（就加10% 还是加算）我都得谢谢了。

反正说这游戏有点亮点，我觉得只是他模仿了“那些游戏“的一些特征。以撒里卖血换恶魔房，这里就卖血换道具换祝福（又疼又菜）；以撒里有支线层，这里就也有（条件严 难度高 收益小）；枪牢里有枪械组合，这里就也有道具类型（几乎不可能成套，并且效果拉跨）；枪牢有大厅收集要素，这里一样要拯救灵魂（养成费劲的很，解锁的垃圾一大把）；哈迪斯里有武器形态，这里就有枪械形态（区分度真的有点小）；同哈迪斯，一章就只有一个BOSS………………

优点：音乐还不错；副武器对应了十二星座，五层的内战很有趣。

总结一下，垃圾。

Stray 迷失

冒险 2022 5/10

扮演一只赛博橘猫，在小机器人的指引下，拯救这座迷失的城市。

事实上这游戏的好评率非常高，而我确实也只是被猫咪这个噱头骗进来的。但我给他的评价是完全不好玩，流程很线性并且过程中没有很多可互动项；猫猫在跑跳或者抓掏都看着不是很机灵，缺失连贯性和流畅度，这完全不符合我的预期。关卡设计很普通，我感觉没有多少是非得限定在猫身上的，也就是说换成人一样可以拯救城市，这给我一种刻意营销的感觉，而且你的内容真的挺短的。

事实上刚通关我还只是觉得乏味，后来再想想作为游戏，他真的挺差的。

Outlast 逃生

恐怖 2013 8.8/10

诶呀，这个游戏前前后后一年半年地我才在各种各样人的陪同下勉强通关了游戏，所以说我是一个充满勇气的人！

优秀恐怖游戏的典范，只营造恐怖氛围全程几乎没有jump scare。游戏讲述了一名记者收到特别的消息来到精神病院展开调查，在当中看到了各种离奇的景象，像是萎靡的病人和疯狂的医生。主人公一路逃脱，最后见到医院中秘密研究的巨大阴谋。游戏还有另一个关键人物视角下的真实故事经过，总之剧情上相当完整，在看明白之后确实更觉得恐怖。

摄影机滤镜下视线发绿并且极度昏暗，很多时候看着就受不了；摄像机需要消耗电池，这意味着高度的流程控制，不过还好电池给的蛮多的。

Undertale 地下传说

像素 剧情 弹幕 RPG 2015 9.5/10

这是独立游戏中的绝美奇葩，这是发生在地下的永恒传说。

很久很久以前，地球由两个种族均等统治着，分别是人类和怪物。

一天，人类担心怪物们会利用人类灵魂的力量来摧毁人类，便先手发动战争，击碎了双方之间的和平。在近似屠杀式的侵略下，人类大获全胜。人类将怪物驱逐到地下，并设下了相当强力的魔法结界，将怪物困在伊波特山下的地底。而传说中登上伊波特山的人类没有一个活着回来过。

201X年，一个人类小孩登上伊波特山，发现了一个大洞，并一不小心被藤蔓绊倒跌进了洞中……

这么一个古怪的像素小游戏能有什么好的？

1. 优秀有趣的战斗系统，传统的回合制战斗方式，在敌人战斗回合需要躲避形形色色的弹幕，花样繁多上限颇高。
2. 超越等级的善恶机制，敌人的攻击需要躲避，但我们就真的需要反击吗？事实上宽恕是一个很好的选择。当然也可以选择杀戮，这样会提升爱心（LoVe）。
3. 真实可感的非人角色，真的没有哪个游戏把各种各样的npc做的这么到位了。体贴的羊妈、魔怔的花、较真儿的papyrus、佛一般的sans、善良的undyne、积极的博士、搞笑的机器人、无奈的羊爸……这里面有太多可讲的，所以我就不讲了。
4. 无敌音乐和无敌剧情，幽默又不失深度，舒缓又不失激昂。音乐自不必多讲了，这里面出的梗曲多少年还在发热。
5. 一念之差的人魔隔阂，作为人与怪物之间可能的纽带人物，是拯救还是毁灭？所到之处皆为惨剧，那么即便放下屠刀也揭不下那层伪善；以真心对待怪物，打破百年间的隔阂，当我们都站在一边，宽恕就成了最强的一击。

Braid 时空幻境

解密 创新 Johnson Blow 2006 9.7/10

我真的很难相信有神人做出这样的作品，即使过去十多年依然是解谜游戏中的一个奇迹。

这游戏也是对于一个玩法的深度挖掘，核心机制是时间回溯，这个机制的基础就已经相当高了，而之后还有更多相关的延申，我甚至可以讲论谜题质量，他天下第一。短短几小时的关卡，说真的如果没有攻略，有些东西想破脑袋我也做不出来。如何比喻这里面的谜题呢，他大概是把时间这个高维概念完美的糅合进了物理世界，所以这个四维生物才能感受的轴衍生的谜题，轻松地让人看到太多的不可思议。

剧情上也有亮点，一路奔波拯救公主，回溯了才知道是在抓公主。

Batman：Arkham 系列

超英 犯罪 ACT

**Asylum 阿卡姆疯人院**

潜入 2009 9.2/10

蝙蝠侠阿卡姆游戏三部曲从这里开始，作为十多年前的游戏，虽然画面显得老旧不过整个游戏系统相当完整，角色的能力设计非常符合人设，各种高端新奇玩意儿随手用一用，剧情也是标准的哥谭故事，Joker从疯人院逃出，姥爷再去把稻草人、贝恩等等都抓回来。不得不说有坚实的原作基础，并且蝙蝠侠也很契合游戏这一媒介，而且华纳在这个系列上也称得上是用心，系列的完成度很高质量很硬。在此之前我不太了解，后来又去看了电影三部曲，同样很精彩。

在室内场景中，很多房间房间都用管道相连，我几乎可以说蝙蝠侠有一半时间都在里面爬，当然这也得益于游戏中一套不错的潜行系统（配枪的敌人不通过潜行处理还是非常麻烦的，很难莽过去）。对抗稻草人的精神混乱部分，场景和剧情都很有趣。最终Boss战是和小丑1v1肉搏，可以说是游戏史上最菜的boss，非常幽默。

**City 阿卡姆之城**

开放世界 2011 9.6/10

毫无疑问，蝙蝠侠阿卡姆之城是最好的超英游戏。

相比于前作，画面水平得到了质的飞跃，以现在的眼光来看都不错；游戏系统变得更加完善，潜行、战斗、挑战等等；剧情精彩，演出绚丽，并且有猫女作为可操控角色参与主线。最厉害的一点：《城》有很强的开放世界感，就像是蝙蝠侠本人一样维护城市秩序一般。

战斗系统中尤其出色的是各种街头巷战，只用拳脚却有超级棒的打击感，动作极度连贯流畅，越打越猛，动作模组非常丰富，大量的组合技展示战术能力等等，这些优势都让对抗小罪犯这一频率极高的事件变成游戏重要的心流。类似的，在城市中到处可以使用蝙蝠爪也让我看到了姥爷的飒爽风采，而且有了不错的飞行能力也才和游戏中超级大的户外地图相匹配。主线剧情中对各种反派的塑造很完整，结局也非常震撼，蝙蝠侠的一生之敌小丑绝症不治，亲自安置了他的尸体（而一场腥风血雨正在酝酿，在下一部瞬间爆发）。

总结：阿卡姆之城首先是一个优秀的角色扮演游戏，然后是一个了不起的超级英雄游戏。

**Knight 阿卡姆骑士**

驾驶 开放世界 2015 8.6/10

进入PS4时代，游戏的画面水平到达了一个极高的位置，得益于更强的虚幻引擎，游戏中的大场面更加震感，并且“破坏性极强”。

剧情讲述了小丑去世后，稻草人联合一众反派毁灭哥谭市，并且一上来蝙蝠侠就见到芭芭拉被掳走，处于最绝望的状态中被迫启动了骑士陨落计划，在一个晚上（游戏流程数十小时，实际上只用了一晚上）的时间里解决了所有的罪犯，最后一次守护了哥谭。

流程中又多了罗宾和夜翼参战，但我觉得比不了猫女一点。相比前作，地图更大更大，因此有了更出色的飞行性能，并且可以驾驶蝙蝠车，体验还是很好的，且由车加入了一个很大的系统，包括了赛车、战斗、解谜等。流程中蝙蝠侠对小丑的回忆加深了人物形象塑造。

街头斗殴的打击感和爽快感比前作低了很多，有一种廉颇老矣的感觉，并且前行类的关卡好像变难了很多；我不太喜欢蝙蝠车战斗的部分，如此大的破坏力真的符合姥爷的不杀原则吗？；老生常谈的谜语人问题，这么大的地图藏几百个谜题……滚出哥谭！

Phasmophobia 恐鬼症

恐怖 合作 2020 9.3/10

说来也挺怪的，一个算是很不吃香的恐怖类游戏，却具有超高的评价和热度，几乎是开创了全新的赛道。

开创了全新的赛道，几人组队进入灵异房屋，利用各种工具寻找鬼的踪迹，经过大量的实例检测，这一行为是极度刺激又爽快的。同时游戏的基础难度很高，哪怕有胆量留下来查证也很容易在前期碰壁，虽然系统比较简单，不过其知识体系还算有一定深度。最有趣的一点是，鬼基本不以实体形式出现，电子游戏又极大的放大了未知灵异的恐怖感，可交互内容可选用道具也各有奇妙效果。

我记得游戏刚出宿舍四人就都买下了，但一次完整的都没有打完过……

Danganronpa:Trigger Happy Havoc

弹丸论破：希望的学园和绝望高中生

高速推理动作游戏 小高和刚 2010 9.1/10

The Legend of Zelda: Wild of the Breath 旷野之息

开放世界 2017 9.9/10

系列第19作，这东西放在任何年代都是一个可怕的存在啊，Nintendo ruled the fxxking world.

Kirby and the Forgotten Land 星之卡比探索发现

伪3D平台跳跃 清关 2022 8.7/10

入手ns后体验的第一批游戏，也是对粉色恶魔的初见。本身就有着极其扎实的平台跳跃功底，所以系列从2d转3d没有任何不适，而是重焕生机。和任天堂的其他老IP一样，基本一样的故事，基本一样的框架，完全不同并且有趣的内容。卡比吸入敌人后获得的基础能力丰富，并且可以提升相应能力，本作的特色“塞满嘴”初见令人惊喜，提供了崭新的游戏体验（下次可就要吞波普之星了，喜）。流程中隐藏要素充足，战斗爽快，且boss难度并不很低（魅塔骑士帅的）。

Princess Connect : Redive

二次元手游 cy系 2018（国服2020） 特别好评

我以前一直会说“手游有什么可玩的”，但我现在觉得这个游戏对我类似于一种牵挂。这是一种情感慰藉吗？我想我没有那么感性。这是一项快乐源泉吗？或许多数时候不会出于这样的目的？这是一片非他不可吗？老实说二游之间差距也不会很大。我有时思索为什么会日复一日玩一个一成不变的手游，但答案就在谜面中，就是祂已经踏入我的生活。

还是不得不提及一下优点的：养成玩法极度轻松，进阶玩法也有不错的底子；声优阵容豪华，老实说有现在业界的半壁江山，这是其他同赛道游戏想都不敢想的吧；登场角色非常多（至此大约六七十个），个人剧情全面，虽然普遍很水，但架不住量大了总能淘出金子；玩家福利很好，官方大抵是能把玩家需求放在前列的，因此也不太有骗氪的举动。

总结下来，二游这个品类玩法难有特色，剧情未必有亮点，本质上脱离不了谄媚宅男的渊源。所以我不会向其他人推荐这种，但我也祝福二游萌萌人都能发自心底的流露出赛博微笑。Cy不倒，连结到老。

2023

What Remains of Edith Finch

剧情 猎奇 2017 8.1/10

主人公回到老家，探索这个奇怪的家庭的历史。以比较诡异的形式回顾了家庭成员的死亡，期间风格不断变换，情感迸发。可以说这一类作品连分类都很模糊，我对公路片的兴趣确实比较普通。

内容比较短小，只是叙述了一段诡异的故事还是难以留下记忆点。

Spiritfarer Farewell 灵魂摆渡人

剧情冒险 情感 经营养成要素 2020 9.2/10

作为逝者的船主，建造一艘船去探索世界，帮助并关爱登船的幽灵，照顾起居实现愿望，最终将其送往来世。非常温馨的故事，完全没有展现死亡的恐怖，而通篇用鲜明的暖色调催人奋发，非常注重情感沟通(让乘客心情好些 自己也会心情更好的)，情节上有一个核心动作就是拥抱(不论在什么文化中，这都是一个有力的爱的动作)。养成要素的体量适中，只是满足需求也好，做个囤积癖也好，反正我的船上十几二十个果园。^\_^

双人模式下猫猫作用较小。在后期收集基础材料仍然很麻烦。食谱设计不突出。

Octopath Traveler

Jrpg 2018 8.9/10

第一次接受这类回合制战斗体验，本来以为这种会很无聊，不过还好是八方旅人。八位不同职业的主角，八段冒险，在这块大陆上展开丰富的冒险，迎接新的旅程吧。主体战斗围绕核心破防机制设计出多种攻击属性（剑 枪 匕 斧 弓 杖，火 冰 雷 风 光 暗），合理自然地分配给八位主角，体系有高度设计感；合理使用技能运用BP以最大化伤害，策略深度恰到好处。画面风格极具特色，所谓HD-2D画风在后来又引发了一波模仿热。极致的音乐水平。在主选人物完成故事后跳出了Credit名单背景会是一路走过来的战斗，看着真是情怀拉满。

剧情体验非常弱，几乎所有人的故事都没有什么突出点。虽然是八个人行动，但每段个人剧情都与队友毫无关联(剧情最后有汇聚，但我觉得是为了最终战服务)，只是扮演打手的角色，当然剧情要是做到这个程度就过于厉害了。盗贼的开锁能力使得地图探索变得烦心。

题外话：官方的汉化名“歧路旅人”在各种方面都被民汉“八方旅人”完爆。

简单人物概括：

Ophilia欧菲莉亚 神官 孤身游历大陆点燃圣火，阻止妹妹失控落入黑暗，谓亲情。

Cyrus赛拉斯 学者 被陷害离走王城，寻觅无尽的知识，传递无形财富，谓热爱。

Tressa特蕾莎 商人 因手记踏上商路，找寻宝藏探索价值，谓旅行。

Olberic欧尔贝克 剑士 国王遇难，面对挚友仍要大战是剑士挥剑的意义，谓守护。

Primrose普里姆萝洁 舞娘 见证父亲遇害，多年卧薪尝胆，戏剧般双面精彩，谓执念。

Alfyn亚芬 药师 那么，恶人的生命值得救助吗？只管做无愧于心正确的事吧，谓博爱。

Therion泰里翁 盗贼 失手被戴上枷锁而为人做事，打破自我封锁建立感情，谓自由。

H’aanit海茵特 猎人 带上雪豹踏上找师傅的路，迎战魔物洞察内心并信任，谓理解。

运气很好选择了商人开局(是因为可爱吗)，最轻松愉悦的人设让我整个流程很舒适。事实上所有人物的故事线都有暗线或隐晦信息联系，服务于世界观和最终boss设定，但是我反正没太注意，哈。

Octopath Travaler 2

Jrpg 2023 9.2/10

很巧啊，一代才打完了二代恰好就出来了，算是我头一次首发便乐意购入的系列作品。

有一个不讨喜的点就在于和一代相似度确实很高，但我细想还是认可的，在相对可控预期下把一个好的模板改良到更成熟有什么不好的。保留一代亮点再加入新的机制，解决前作各种各样的差强人意的问题，包括但不限于：潜力机制，专属职业技能，去掉垃圾技能换上更实用的，加强个人线剧情质量，增加多人剧情，优化职业能力(尤其是捕捉魔兽)，更好的副职机制，更合理的隐藏职业设计，非常丰富的装备体系。总结下来，就是在更简单亲和的难度下表现出了更好的游戏性。游戏完全保留了前作的基础职业，这大概能看出对于这个世界观构筑的野心，还是期待下一部有更好的表现。

从中期开始我方数据就过于膨胀，几乎一路秒。音乐似乎没有一代突出了(当然还是最顶尖的)。剧情有注重成员关联和暗线揭露，但还没有达到那个程度呢。

简单人物概括：

Ochette 欧修缇 猎人 绯红之夜将临兽人小岛，携玛西娜寻回守护神，收服弃子，是责任。

Castti 卡斯蒂 药师 一团之长丧失记忆，某人走火入魔致使全员遗世，还得阻止，是济世。

Throne 斯洛妮 盗贼 深陷蛇巢毒沼，脱离只能是见血，一直到洞见不见底的阴谋，是自由。

Osvald 奥兹巴尔多 学者 潜逃出狱为复仇哈维，思索究极力量为女儿找出答案，是爱与解。

Partitio 帕特提欧 商人 开发金银矿业共同致富，洞察科技潜力深谙市场规律，是梦想。

Agnea 爱格妮娅 舞娘 追随母亲脚步去做最棒的舞娘，希望之歌源于希望之心，是旅行。

Temenos 提米诺斯 神官 异端审问官循线索调查凶案，真相在圣火和友情中显现，是正义。

Hikari 光 剑士 国王遭谋反，王子流落他乡，找回亲信集结兵力，对抗血脉诅咒，是王道。

按照可爱即是正义的原则，选择官方亲女儿欧修缇，一路砍瓜切菜体验极佳。个人剧情整体质量高了很多，像药师线盗贼线很有深度，商人线激情洋溢，舞娘线剑士线音乐无敌等等。在所有人的暗线部分突出处理，至少让人感受到了奇怪的关联性。四组双人支线剧情不突出主要做了一些人物塑造。

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom 王国之泪

开放世界 2023 9.9/10

每隔几年，任天堂就会奖励世界一部塞尔达传说。

系列第20作，在前代的基础上加入了更多维度的图层，得益于写实的卡通风格，几乎不会在任何其他游戏见到海拉鲁这种级别的世界构筑。

标准的救公主模板，这次的故事强了很多，最让人惊喜的便是公主这一次不再游离于剧情外，甚至成为剧情推力，让人见识到塞尔达传说系列的女主角真实是勇气、智慧、力量合一的化身，懂不懂什么才叫女权啊。于5.12发售事实上是揭示了运用了倒转时间的叙述手法以及同时存在两个塞尔达的诡异事实，直到升起红月再不能听到甜美熟悉的声音，我才发觉这真的很有东西。流程中很有意思的便是这条白龙(玩过前作就知道多了一个肯定不简单)，开局落下空岛便可以在云端窥见，之后很长一段时间便是无心插柳柳成荫似的惊鸿一瞥就能望见它，林克觉得奇怪，又觉得亲切熟悉，结合大陆上流散的传说，不禁萌生种种思索与情愫，阵阵感慨与意图，直到真相揭露，也许丝毫不会有豁然开朗的喟叹，因为尽是公主骑士间完全的信赖与连结了。另外最终boss战的演出极尽潇洒华丽，比前作留下了更深刻的印象。

能力设计：这可不是四张牌凑了个炸弹，而是单拿出来全都是王牌。余料建造：典型的符合世界的合理适用的设计，这一最不突出的能力在底层上给出了武器损坏机制的解决方案，高效地给出了资源利用的途径，一个“似我者死”的独到设计。究极手：难以描述的强大能力，无法想象为了其设计与实现付诸了多少努力，这一上限极高的能力设计完全符合任天堂“以玩家认知定义游戏规则”的思想，真正实现了“想怎么样就可以怎么样”自由度(但是客观上存在一个问题，就是不同玩家之间理解存在差异，而这个能力加剧了对这一事实的认知，不希望这种焦虑使得自由变成了锁链)。通天术：真·逆天，这东西它明显就是一个debug工具，这种改变行为逻辑的能力都能直接放入游戏里，只能说老任早就对整个世界都牢牢把握了。倒转乾坤：（这个说起来Braid的核心机制）强大到难以想象如何使用又不知发生什么的能力，很抱歉作为一个地球人实在很难感知这条时间轴，但令我感叹在于世界里的每块石头每个苹果都能应用这套坚实的规则，总之牛逼就完事了。四大能力总体上由前作发展而来，做出了特化的升格，从功能性转向了实用性趣味性。

四神殿沿用：风 水 火 雷。除了风神殿过于优秀外，其他中规中矩。

关于地图层次：空中层格局为大空岛+若干群岛+特殊小岛，我觉得数目不算太多也好(可不想在地上就看见天上乌泱泱一片)，主要有明确区别于地面环境的个性即可。地面层加入了很多洞穴和井口(还要说地图复用的人都是无脑黑子)，在三角法则失效的情况下提供了新的探索驱动力。地下层：完成消耗基础资源获取升级材料的逻辑循环。不得不提的是地下地图与地表地图是完全照应(高-低 神庙-树根 女神-魔人，这一点直到后期我才发觉)，而以传送点构建起的游戏框架便显现了：从高空俯冲发现明显的神庙，顺势找到地下的树根，根据明亮信息找剩下的少数树根，由此反馈找出地表藏着的神庙，完美啊，他甚至把攻略直接做在了地图。

缺陷是不存在的，非要挑刺是有的：神庙难度实在太低了，能给我留下印象的很少(林克太强，世界跟不上脚步了)。贤人技能真的不太好用。希望再多来些方块魔像这种强能力要求的boss(回归传统塞尔达的机制类首领设计，已经不可能了)。

Person 4 Golden

Jrpg 2012(无印2008) 9.4/10

都市潮男鸣上悠回到乡镇却遇上连续杀人事件，意外落入电视空间觉醒人格面具，与伙伴组建“自称特别搜查队“，解救被害人追查幕后黑手。

故事有很强的悬疑氛围，但八十稻羽的和平日常构成了轻松沉稳的主旋律，强调对自己的认识。由于镇子很小，伙伴都是低头不见抬头见的，相较而言人物之间关系更融洽，同伴以外，堂岛父女待我如亲人，反派形象也塑造到位。黄金版加入的新角色玛丽在主线中参与感强，个人形象塑造充足，有明显的官配意图。

单调的迷宫探索环节(当然抓金手指就非常有趣)，麻烦的人格面具培养过程(包括技能获取和属性加点)。时间分配比较紧张，commu行动要自己去找(玩到最后才发现倒吊人就站着校门口呢)。其他支援角色几乎不参与主线，也不提供收益。

简单人物概括：

鸣上悠 男主 人见人爱 交涉广泛 妹控狂魔

花村阳介 魔术师 自来也 永远对人热情的兄弟，认识到压力的堆积打破了自我否认。

里中千枝 战车 巴御前 肉食系成龙迷开朗运动少女，认识到与雪子的依赖决心保护小镇。

天城雪子 女教皇 木花咲耶 聪颖高冷实际爱笑 天然呆，向往独立之后认识到持家的重要。

巽完二 皇帝 建御雷 说不良少年，实际心思细腻和蔼可亲，认识到性格缺陷选择坚持爱好。

久慈川理世 恋爱 卑弥呼 知名偶像回乡放松 任性天真 认识到不管哪个身份都要做好自己。

小熊 星 金时童子 非人类的神秘存在，外表可爱说话太贱，认识到有心并不只限于人类。

白钟直斗 命运 少彦名 侦探王子，智慧帅气的女生，因年龄性别不受重视选择坚持本心。

由于四代的迷宫探索都是为了解救同伴，因此形象更立体成长更明显，天然优势了。

Assassin’s Creed 2

动作冒险 暗杀 2009 8.4/10

这一部是我对这个系列的初体验，是比较老的作品，但依然难以被说成是过时。扮演文艺复兴时期的贵族子弟艾吉奥，经历巨大的社会动荡，成为刺客向其他家族复仇。

动作模组设计考究，爬墙飞檐走壁的行为契合创造的世界逻辑。探索自由度高(虽然意义有限，主要还是去开图，做大师任务)，npc反馈效果强，警卫智力不低(经常一条街都在追)。潜行体验纯正，跑酷内容量大管饱，很少正面打群架

设定上是利用科技回到过去见证历史(这种设定在当时新鲜，也能自洽死亡重启，但现实故事使得外部剧情迷离，搞不懂伊甸苹果干什么的)。流程中遇到过落出地图外的惊人bug。宅邸升级项目带来的收益有限。PS3时代产物，没有为现代更新适配(不重要)。

Outlast 2

恐怖 2017 8.2/10

记者夫妇来到民风淳朴的偏僻村落，经历种种离奇事件最终逃生。

全流程氛围塑造极佳，基本在户外行动视野良好，几乎没有jump scare，没有超自然事件，切身感受到宗教狂热与独裁管理的可怕。村落探索与儿时回忆双线推进，相比与恐怖更准确地说是灵异。游戏相当纯粹，调查之外几乎只有一个逃跑的选择，隐式引导很到位几乎不会卡关。

剧情不太能看懂(西方文化了解有限，大量描述存在于手稿中不太想看)。中后期几乎是无情的逃命机器，直到迎来曙光我也不知道都发生了何种动荡。

Rabi-Ribi

横版类银 弹幕动作 国产 2016 9.2/10

可爱的兔耳娘封面包装，实际上非常硬核熟练的类银设计，弹幕躲避为主要玩法，主要内容为跑图+boss战。战斗功底扎实，隐藏动作机制多，地图设计优秀(看得出来存在超过了普通锁钥设计的破序玩法)，动态难度设计，鼓励少受伤连击boss，近战远程躲避并发。

难度较高(不知道是不是有boss血量保护)，地图为分区设计(我更希望是一个整体)，好像没有人物配音(不过音乐不过，立绘和像素美学精致)。

Kingdom Rush系列

塔防闯关 RTS要素？

**初代** 2011 9.1/10

我对这个游戏的情节就非常早了，可能自小学起就玩了一代的盗版，前前后后主线通了十余次(另一个差不多情况的就是pvz,怎么也是塔防？)，所以傲慢的讲塔防类在我眼里就应该是这样的，谁知初见他就是个王炸。在以塔位为基础的策略内容无可担忧的优秀，援兵拦截机制做的有特色并且成功，而该系列最大的亮点就是我所谓的RTS要素——英雄单位，既充当了丰富的战略资源，同时让所谓“看小兵打架”的乐趣放大增强了参与感和掌控力。

可能在数值平衡方面并不完美，但一个单机游戏也不需要太强度焦虑。

**Frontier** 2013 9.1/10

还是保留我的偏好，我喜欢在成功的模板上增加新设计的做法。与一代完全一样的框架，新设计出性能完全不同的防御塔，带了更新更成熟的敌怪机制，是老的，也是好的。这一代开始也为英雄设计了更多技能，同时有局外的等级提升，我对这种强度不太高刷级玩法是比较喜欢的。

**Origin** 2014 8.8/10

三代给我的初印象没有那么好，游戏的节奏快了很多(这也可能是制作组实在是太熟悉了)，敌怪的质量不太高而很多时候规模都很大。另外主线流程的难度实在有点低。

**Vengeance** 2018 7.3/10

系列第四代，也是最逊色的一代。以曾经的反派维兹南的视角重新推翻腐朽，能看到大量的前作中的元素，对粉丝很友好。玩法上做出了一定的创新。

英雄强度差距前所未有的大(不要忘了最核心的应该要是塔)。选塔进入关卡(纯低能创新)加剧了强度不平衡，也造成了策略元素的缺失(想必你卖塔确实是很赚钱)。多数关流程拖沓，令人感到无聊。

Mario and Luigi RPG 马路RPG

冒险rpg GBA 2003 8.8/10有时代加成

老游戏设计理念都比较强，星之海疑似拉了，正是没有能学到这一部的精髓。虽然是马里奥系列外传，不过流程相当有趣，只用两个按键控制水管工兄弟俩，战斗总是可以用适当的按键规避伤害或者强化协力攻击(qte)。迷你小游戏很多(跳绳真是做的太好了)。

Rpg框架简单，事实上有较高的的操作水平几乎不会受制于等级机制 (我并不抵触去RPG)。

The Legend of Zelda: Link's Awakening 织梦岛

冒险解密动作 GB 1993(1998复刻 2019重制) 8.5/10

是我对于传统2d塞尔达的初见。林克海难漂流孤岛，被善良的马琳所救，全部的答案都在“风之鱼”苏醒之时。游戏流程把控很好，看得出有很多元素是会被后来者致敬的。系列第四作，唯一一部没有塞尔达公主的塞尔达传说，验证了三角力量的框架下极强的拓展能力。

能力设计：羽毛（z轴设计），天马鞋，力量手镯，脚蹼，钩索，铲子。

The Legend of Zelda: The Minish Cap 缩小帽

冒险解密动作 GBA 2004 9.0/10

为了解除公主身上的魔人诅咒，黄毛小孩林克在一顶奇怪帽子的引导下，运用缩小的能力，见到精灵皮克罗一族，重新制作圣剑。

系列第12作，由Capcom制作，变大变小为迷宫设计提供了新的思路(难度很低)，流程趣味性很强可谓奇妙冒险。标准的2d塞尔达体验，我很喜欢公主对林克的小举动。

迷宫主题：森 火 风 水 空

能力设计：魔法壶（吸气吐气）、乾坤杖（翻转）、鼹鼠爪、油灯、天马靴。飘翎斗篷。

机制：台座上可以变大小，特殊地砖可分身，瓶子\*4

Brotato 土豆兄弟

俯视角类吸血鬼 射击 2023 9.1/10

那是一段肉鸽盛行的时代，吸血鬼幸存者再次搬出来便大火。模仿了其主要玩法，并且套用了更合理的框架，将一整场流程切分为若干次的战斗与购物升级，毫无疑问具有极强的进步性。游戏内提升效果明显，武器多持爽感充足，一直战斗一直爽，一直暴毙一直战斗。可玩角色数目多且差异巨大，局内运气与决策成分并重。

武器平衡性不好，远战几乎甩开了其他一条街。部分波次之前强度变化大，对于成长能力有硬性要求。

Hades

俯视角动作rougelike 2020 9.4/10

是在第二次尝试后便一发不可收拾了，各方面表现极佳的god-like rouge-like game。采用希腊神话体系，使得轮回在逻辑上成为合理，注重剧情把众神之前爱恨情仇融入在了流程中(随处可见的剧情细节是非常亮眼的加分项)。动作设计优良，武器丰富差异明显，局内成长效果强力，构筑方向明确，音画质量同样顶尖。在此之后，涌现出大量模仿者，其模板优越性不言而喻。

基础武器6\*4 剑 矛 盾 弓 拳 炮

诸神祝福 ： 天空与雷电之神·宙斯 海神和马神·波塞冬 智慧和战争女神·雅典娜 爱与美女神·阿弗洛狄忒 狩猎女神·阿尔忒弥斯 战神·阿瑞斯 酒与疯狂之神·迪奥尼索司 农业女神·得墨忒尔 神之信使·赫尔墨斯 虚空化身·卡俄斯。受其影响还去了解一下北欧神话体系。

超级繁琐的局外成长(上百次通关才能解锁完，不过确实没有垃圾在里面)。Boss数目太少了，局内流程高度稳定。高热难度设计折磨且无聊(官方为32热设定了奖励，相对是个可以接受的高难度环境，在往上就不好了)。

2024

The Legend of Zelda: Spirit Tracks 15th 大地汽笛 2009

时之笛

Persona 5 Royal

jrpg Atlus 2019(无印2016) 9.7/10

普通平凡的高中生Joker意外发现了进入认知空间的方法，组建怪盗团，直击丑陋的大人，并偷取“心”的故事，带领怪盗团成员对战“色欲“教师鸭志田、”虚荣“画家班目、”暴食“黑道金城，”愤怒“研究员一色若叶、”贪婪“企业家奥村邦和、”嫉妒“检察官新岛冴、”傲慢“议员狮童，冲破集体无意识的印象空间，对抗伪神。所以，夺取吧 以那个意志！足够中二，足够味道。

P系列到了第五代已经方方面面都是完全体的姿态了，这一代极度的个性张扬(主题词反抗），剧情王道、音乐激昂，连转场动画都很有力道。主要情节采用倒叙的方式，高潮部分利用认知空间欺骗凶手的桥段令人赞叹，结局更是充分表达了日式风格的“羁绊”的力量。无愧于“最好的jrpg”.相比前作，流程中的每个迷宫都给出了不俗的关卡设计，并在人格面具养成方面给出了充足的空间(这一点确实是乐趣十足)；coop培养给出了相应的能力奖励，协助人在剧情也偶尔会有出现。本身作为回合制游戏，在策略深度这一块没有做太深入的挖掘，而是利用多代的积累，以广度填充了框架。

难度设置有不合理之处(challenge貌似比hard简单了)。部分角色在部分剧情主线中的形象不讨喜(老生常谈的龙司和猫吵架，会长失智……)。红发女主作为新增人物在本体中存在感微弱。dlc面具强度太高，这一点我想会越来越难控制。

简单的人物回顾：

雨宫莲 Joker 亚森 帅 潮 哑

摩尔加纳 Mona 佐罗 魔术师 出色的引导者身份，全程陪同的吉祥物伙伴，很难不爱。

坂本龙司 Skull 船长基德 战车 好哥们，重情重义，比较鲁莽，乐观的绿叶角色。

高卷杏 Panther 卡门 恋爱 天真直率，前期灵魂人物(但塑造成了女战车 逆天)看板的。

喜多川佑介 Fox 五右卫门 皇帝 贫穷画家，融合了深邃思想与幽默天赋的优秀人设。

新岛真 Queen 琼安 女教皇 团队智囊，认真负责，这才是真正的纽带人物，棒。

佐仓双叶 Navi 死灵之书 隐者 天才黑客宅女，内向但勇于社交的可爱系角色，单推了。

奥村春 Noir 米莱狄 皇后 亲和力强的富家千金，拉高了团队审美，可惜入队有点晚了。

明智吾郎 Crow 罗宾汉 正义 “侦探王子”，看不透是天才还是疯子，格调低了。

芳泽堇 Violet 灰姑娘 信念 红发运动特长学妹，与怪盗团观念不同但还是为真实而战。

Witness（见证者）

解密 Jonathan Blow 2016 9.7/10

纯粹。极致。天才。

深度挖掘“一笔画”这一简单机制，套用上各式各样的规则，融入不同形式的环境，创造出了成百上千的同根源而不同解的谜题。它只用一些简单的连线就不断让人称奇，而去一次次的求出从起点到终点的路径。从没有见识过这样庞大的谜题世界，还具有高度的区域独立性，空间整体性。引导十分到位，只要付诸一定的耐心投入适当的智慧，（世界也不会给出什么回报，但是玩家现实中的正反馈是明确的）至少95%的表面谜题都能完成。除去大量的高质量谜题，大地图里藏了大量环境谜题，要发掘这个世界的所有秘密难以想象要多久（吹哥到底哪个维度来的还是不得而知）。

3D场景看起来极度晕眩（个人作品可以理解）。不提供攻略可能会卡很久（思路也需要转变了）

HAAK 勇敢的哈克

横版类银 2022 国产 8.9/10

末日废土，火柴人找老哥回家的故事。

玩法打磨的很到位，优良的锁钥结构离不开卓越的能力设计，从只能平砍一路成长到无敌真的超棒的。Boss战比较少但质量都不错且考察新获取的能力，尤其最终boss进入节奏就极具爽感（like三螳螂）。

音乐美术几乎没有，流程中也感觉有些刻意降低难度

Alice：Madness Returns

3D冒险 平台跳跃 2011 7.4/10

统一出色的美术设计，夺人眼球的黑暗童话世界，我很喜欢这个题材（但是被EA雪藏扼杀续作）在凄冷的现实与逐渐崩坏的仙境间穿梭，历经森林工厂、冰寒小镇、远东世界、纸牌屋等，鲜明的优点能够支撑玩到通关。

然而缺点同样突出：比较一般的跳跳乐手感，战斗中糟糕的视角锁定和缠人的强力敌怪设计，游戏大多数时间都在两者之间轮换，直到后期才会有好一些的体验。另外，我非常不喜欢隐藏要素的猪鼻，听得见却听不出在哪儿实在让人忍不住犯恶心。操作模式实在是太古旧了（制作团队麻辣马经验应该比较少，EA也不可能指望去帮扶）

廖添丁：绝代凶贼之末路

横板通关清板 动作 中国台湾 2021 8.4/10

台省气息浓郁，中式英雄劫富济贫、锄强扶弱，而民间流传的义贼却被贬为凶贼。动作设计扎实，掠夺武器和小连招非常顺滑，boss设计大体不难但还比较考量功底，有点见招拆招的乐趣。配音很到位，台湾话挺有腔调的。

收集品比较草率（主要是给乞丐钱，这倒是也比较容易收集），主要人物为人型因而关卡很多太不真实（有点苛刻了）

Ori and the will of wisps

横板类银 2020 9.3/10

首通于21年，又打了两边为了回顾流程（和成就）。

精良的地图设计，能力与不同分区结合紧密。标准稳定的流程控制，极佳的操作手感。最顶部的音美效果

大便级别的困难模式设计。技能设计强度差距太大

Enter the gungeon 挺进地牢

俯视角rougelike 2016 9.4/10

20年就玩了 断断续续到这会才全成就了。不得不提到高中时期疯玩的一款手游“元气骑士”，学习并简化了这游戏便大获成功。非常优秀且经典的肉鸽游戏，反正打枪这一块几乎不能超越枪牢了。极度优秀的射击手感，有趣的地牢探索和丰富的隐藏秘密，枪械和道具种类繁多，差异大效果杂。本地双人体验良好，可以一直玩儿一直爽。

上手难度比较高，新人可能打很久都过不了一次，我到现在也不知道老鼠拳击怎么过。懒狗开发商宁愿出垃圾续作也不愿继续扩充内容。昏暗的地牢中有不少陷阱和深坑会造成伤害。脸黑起来全程蓝箱木箱，小手枪打五层太痛苦了。

20XX

类洛克人rouge 2017 6.8/10

单局流程是总共8boss换着顺序打的，boss技能在不同环境下有特殊作用，熟悉的话是很有设计感的。

人物性能比较弱，远程就只能打打正前方，近战又很危险（很多boss难躲的很 只能拿血换伤害），局内成长的强道具少，很多地图跳跳乐非常阴间，内容新鲜量不太大。

Keep Talking and Nobody Explodes

双人合作解密 8.6/10

一人描述炸弹一人查询手册，创意很牛。初见感受极佳，很喜欢这种合作且动脑的感觉，过程中精神高度集中的。

重复度很高，一开始新鲜劲过了就都是重复工作了。

Ender lilies : quietus of the knight 终末的百合花：骑士陨落

横板类银 2021 8.1/10

在被诅咒的边陲之地，巫女的复制体与不死的骑士历经磨难，净化腐败。

有比较好的锁钥设计，地图设计与流程控制优秀，隐藏要素丰富（一些藏得很好的需要结合特殊的位移能力，物品收集情况也是全显示的），boss战都不错，美术水平也是高的

非常弱的打击感，地图UI拉跨，音乐只有前期的比较好听，部分场景的强制战斗反复出现很恶心。钩锁动作模块比较拉跨

A hat in time 时光帽

3D平台跳跃 闯关 2017 7.8/10

主角极度可爱，整体美术看着很舒服，学习对象是MARIO确实有点东西的，地图上到处都是可玩的、可收集的，最后boss战还挺感人的。本体流程：黑手党、鸟之战争、恶魔契约、天空群岛、女孩大战，内容丰富长度适中（貌似dlc可玩的不少）

视角控制比较差，关卡内引导太少了，3D信息难以感知，双人模式下视野太小了。

霓虹深渊

横板肉鸽 6.0/10

（没什么优点？）

操作比较难受，特色的孵蛋成功率低，而且宝宝出来用处小又容易暴毙，主武器就只能装一个，垃圾被动一堆，很多房间乱的看不清弹幕。

ShapeZ 异形工厂

模拟建造 8.7/10

极度纯粹的游戏，简化了模拟经营类中最肝疼的资源获取，将重心放在产线搭建上，简化了

布线布局和资源加工，整个流程都聚焦于图案制备，用最简单的几项工具让我这驽钝的大脑

发散思考。引导也很好，教学--手搭产线--模块化生产--自动化流水线。我一直很认可“减法哲学"，它正是恰到好处.

不可避免地具有强制劳动性，有时候会很吃力。自动化部分提供的功能比较有限，实现起来很不轻松。

东方冰之勇者记

横版射击 弹幕躲避 Touhou 国产 2024 8.8/10

首先我对东方并不了解，但是baka实在太可爱了。看的出来制作组很懂东方，这部同人作品不光是有着东方的角色，也有内涵。冰雪飞行的设计打破了这类游戏难操作的壁垒，弱化了弹幕的危险程度，转而让人一种更安逸的姿态去决策体力分配。角色性能强，上限依然能有保障，boss设计都很贴合人设（？我不确定）。还有，打过boss的立绘很好看。

主武器和主动技能很多设计强度差距太大，剧情不太有兴趣看（应该比较平常）。

港诡实录

恐怖线性流程 中国香港 2020 6.9/10

丰富的香港地方都市传说，中国传统民俗习惯随处可见，很贴合恐怖氛围。嘉慧很漂亮。

程序水平不高（可能是自制引擎），剧情感觉不是很顺畅？jump scare比较多。很多场景指引不够明确，有效互动很少。

****AI: The Somnium Files AI：梦境档案****

悬疑科幻 侦探题材 剧情 打越钢太郎 2019 8.6/10

名为伊达健的特殊部门警探与居住在他左眼中的高科人工智能“瞳绊”破解谜之连续杀人案件，探明背后深沉的邪恶以及自己未知的过去。（剧情脉络已组织为简图）

高端华丽的多世界线叙事，统筹把握了不同世界线下的发展态势，精准地控制了玩家逐步认识到复杂的世界设定，揭露真相时又觉得酣畅淋漓。游戏中有大量的谐音梗（“同伴” 41205），道德底线灵活的恶俗男主和向来严肃得理不饶人（傲娇）的女主组合配置不错。

部分逻辑硬伤明显(主要集中在斗殴、追星等情节)，但作为搞笑来讲效果不错。流程前期信息杂乱，真凶到后期才逐渐浮现(本质上就是抛弃了推理要素)，但是结局的完美阐述令人拍手叫好。

Last Command 最后指令

弹幕射击 国产 2022 9.0/10

作为python爬虫维护二维世界的安定吧！有机地结合了贪吃蛇与弹幕射击的玩法(这真的超赞)，设计理念新颖，作战环节流畅丝滑，打击感强烈，比较考验操作基本功。像素美学精致，音乐尚可。战斗底层设计优秀(两段冲、六连发、特殊颜色交互、满地图捡data、战斗场景**2d -> 3d转变**令人震惊)。全程无能力提升，模块安装受限但有恰到好处的提升。结尾部分包含一些meta要素。

噩梦难度确实不轻松，但普通难度下流程会比较短。剧情有一定构思，但内容量很少。主要人物可以提供些配音或音效会更好点。

Ghost Trick: Phantom Detective 幽灵诡计

推理解密 巧舟 nds 2010(重制2023) 9.5/10

足够精妙的设计到了数十年之后仍然能被推崇与赞美。

Super Mario Bros: Wonder 超级马力欧兄弟：惊奇

2d平台跳跃 多人 9.6/10

本身我对马里奥系列并没有太大的兴趣，只知道必定是一座了不起的丰碑，但以内容上来说似乎很难吸引到我？以这部现代化的惊奇入坑，有个明确的事实便出现了：好东西他就是好东西，何况是马里奥。

“惊奇“特色在于每一关都会有一朵“惊奇花”供收集，这带来了无穷无尽的老2d马里奥难以见到的新鲜感，足够硬的底子加上海量的创意量，真正做到了从头到尾都让人兴奋，所以关于马造系列让本体系列难产的说法更显可笑，目前来看任天堂确实还是独一档的存在。本作收集要素有10花花币，摸旗杆顶和偶尔的分支结局，只是达成这些制作组鼓励获取的内容倒还不太困难，但实际上世界中充满了柳暗花明的小确幸奖励。二级能力设计有四个：火焰花、泡泡、钻头和大象，显然是提供了充足的破关思路。动画细节表现得很好，例如板栗仔被踩前流露的惊恐，另外惊奇王国盛产一种黄色花花，有这样一个存在偶尔唠唠嗑不得不说体验极佳。

本作最重磅最难以估量的优点就是“联网匹配“，让同一时间在玩同一关的玩家有机会看到他人的虚影，可以提供复活或者发表情鼓励。而恰恰是在老任的游戏里，所有人都是其乐融融，哪怕是使绊子也成了找乐子，与一些素不相识的灵魂相遇本身就是一件幸事，很有那种《风之旅人》里与陌生伙伴走完后面的路的滋味。向别人发送道具再收到回礼、在难关面前默契的冲锋再紧接着奔向要复活你的队友、组团面对超难的挑战四个人没有谁会被抛下，这些幸运超过了游戏的范畴，而直接来源于活生生的有趣的人，如此奇妙的体验我哪怕只是在描述就已经乐开了花。

Darkest dungeon 暗黑地牢

回合制 克苏鲁风 长局策略 9.3/10

这样一个主打困难与折磨的游戏能得到无数的好评简直是一个活着的奇迹。直到第三次下载回来才变得一发不可收拾，纵然我可以细数种种缺点，但优点着实鲜明且令人着迷。

玩家扮演继承人收到老祖的信，回到小镇招兵买马为了攻破暗黑地牢。带领精兵强将一次次探索遗迹、荒野、兽窟、海湾，经历一场场艰苦的战斗，有失有得地增强自身的实力。

极强的RPG和养成要素：资源调度不再局限于装备，人力资源才是本游戏的核心所在，这也在一个层面上揭露了暗黑的故事内核。特色且精妙的战斗设计：既有保守稳定的数值设计又存在极大的浮动差距，把两者都做好再平衡好就兼顾了玩家的掌控力和爽感，客观的讲是神之一手。另外游戏中的佣兵在血量清空时会转为濒死状态，直到再次受到伤害才有可能判定为死亡，把这一项机制带入到回合制游戏中确实给这个难度过大的游戏适当的容错空间也给玩家提供了绝境翻盘的希望。血量以外的另一生存指标压力值实在是一个重磅设定，佣兵长期出于恐怖的氛围下难免会积攒压力，达到了一定的阈值后多数人会转为折磨，不断给队友施压还经常性的不服从指挥（结果很可能是进去四个，疯了五个），但也有少部分情况会转为美德，提供强力的作战支持（也是一个偏激但精明的设计），压力值的设定不光丰富了战斗的维度，也移情到了真正的玩家身上。暴击的设计带来了超过双倍伤害的爽感，当然同时也要承受敌人暴击造成的致命效果。角色设计：游戏本体十余个职业算是比较有特点和差异的，而且在常规难度下基本都有用武之地，这部分也可以简单介绍一下。出色的美术风格：美术精致统一，动作张力十足，恰到好处的旁白进一步加深了玩家的成就与挫败。另外本体之外还有内容丰富的DLC，暂时还没有了解。

缺点：血月无光：客观上讲这个内置的高难度挑战造就了玩家社区的活跃，但我并不很喜欢这个模式，在这个残酷的环境下策略深度往往被运气因素搅乱，而且高压的环境使得不少的职业被迫淘汰，整场运营不再是一场荡气回肠的抗争史诗，俨然是一副祈求苍天的离经叛道。我也乐于看到其他爱好者探索极限，但终归是这个无理无情无趣的挑战无感。UI设计和一些细节问题：很多地方都能感到莫名奇怪的不舒适，要列举的话实在太多了，概括的讲就是充满了笨拙感。

十字军：对邪秽强，回复减压控制位移全能 // 全能者给人一种没啥特点的感觉

强盗：灵活的位移能力，抗干扰性强的核心输出，标记 //

修女：纯粹稳定的奶妈，有一定控制能力 // 基本不参与输出，控制也不稳定

老兵：保护机制强，控制技能效果极佳，团队增益维度多 // 但比较拖节奏

瘟疫医生：强控制，辅助治疗，毒伤 // 这就不必强求他出伤了

小丑：高效回压，团队增益，超高爆发 //

盗墓贼：极高速度，最灵活的位移能力，高爆发 // 对于怕乱位的队友很不友好

赏金猎人：对人类强，综合效果好的控制能力，标记 // 亮点又不够突出

神秘学者：对异魔强，强控制，极不稳定的回复能力 // 可能会杀队友

训犬师：对野兽强，保护，群体回压，标记，狗粮应急，流血 // 早期能力并不突出

麻风剑客：超高输出，强效减益，自理 // 拉跨的命中率，最糟糕的位移能力

咒缚者：实用控制，毒伤，自理，变身狼人爆发极强 // 为了控压一般用人形态混

蛮族战士：全面打击能力，实用位移 // 部分技能自身减益严重

弩手：后排输出，实用治疗，标记 // 总感觉这一位的输出能力不是很达标

古董商人：赚钱赚钱赚钱 // 都只想着赚钱了还有什么战斗能力呢

dessert合集

Last campfire 解密 唯美

Mad father 2020重置 RPGMaker 心理恐怖

Master Detective Archives: Rain Code 超侦探事件簿:雾雨谜宫

黑暗奇幻推理动作游戏 小高和刚 2023 7.7/10

世界侦探机构特派超侦探前往卡纳依地区调查与“天照公司”相关的最大悬案，主角幽玛引领小死神之力，与同伴一步步接触深层的黑暗并找寻“侦探的意义”。

个性鲜明且包装华贵的“弹丸味儿”。小死神的全程陪伴令人舒适，可爱的吐槽役，也提供了适当的指引（算是很合格的companion）。游戏模式基本脱胎于弹丸：解刀<=>言弹，思维构筑<=>海滩度假，超推理终曲<=>高潮再现，对于老玩家来说自然是很喜欢的，但直接移植到新框架下也倒是未必适合。

主人公的窝囊程度达到不可思议的地步，比苗木还多出四个最原（这种偏女性化的亚萨西男主实在很难让人有好感，并且流程中基本没有高光时刻）。案件难度太低了（可能是上帝视角下信息全面的缘故），主线中的所有案件进行到中间阶段就能看出凶手（回顾弹丸的话，基本到指认凶手的时候我还在瞎猜）。超侦探的设定雷声大雨点小，全篇着墨力度严重不足，我是说咱能别老惦记这逼男主不，如果给几个超侦探同伴更多剧情和塑造，想必会有趣并且亲切很多。结尾的处理方面算是回收了之前的伏笔，整体逻辑上是完善的，但关于男主真实身份的揭露令我不喜，在流程中难免会猜想各种情况，但小高给出的真实偏偏是这样的。

**0章 天照列车杀人事件** 评价9：序章如果可以免费体验毫无疑问是可以带动销量的，开篇就大笔一挥所有出场角色直接盒饭（完全意外的展开），端上来完美的密室杀人案件，巨大的局压在侦探身上，经由超能力逐步抽丝剥茧，最终还原真相，有一定的夸大成分但不得不承认基本合理并且十分精彩。

**1章 连续密室杀人魔钉子男** 评价6：同伴为赫拉拉，聪明酷雅很吸睛，能力是现场目击（男主能力是复制），以这一章来熟悉游戏基本模式以及背景故事框架。案件一部分线索暴露地太过突出，但是连续杀人案中夹杂了顺风车杀人还是不太容易鉴定凶手的，各方面都没有令人惊奇的点，不过倒也稳稳地没有任何问题就是了。

**2章 暗黑少女的沉默** 评价8：同伴狄思西可，搞笑色狼矮子男，能力变装，这一章女二登场（有一种比超侦探更靠谱的感觉有没有搞错啊），与她相关的话剧社发生毒杀案。案件有着极好的叙事和引导节奏，梳理到中期时答案呼之欲出，这得益于精巧的推理内容设计，我认为是充分展现了推理游戏的魅力，让玩家灵光一闪豁然开朗。

**3章 侦探失格** 评价3：同伴吹雪，不食烟火富家女，能力回溯。完全没有优点的一章，迷幻诡异的案件展开（这里还牵扯了后面有关真相的人物进来），智熄的所有相关人物，毫不掩藏的真正凶手，低端无趣的犯案理由，自作聪明的迷宫设计（藏出口也好意思叫迷宫？）。在一系列大动荡之后，主角团居然能回归正常生活（不如继续高能），反正这一章太逊了。

**4章 你的一切将回归为零** 评价9.5：同伴维维亚，阴郁书呆子，能力灵魂出窍。不论是序章便开始活跃的社长夜行（cv子安武人），还是格调突然一高的标题，都预示了这一章会很出色。这一案中的密室最令人感到不可破解，信息量大却很难完全组织起来，本质上是三条线交织的（不得不佩服凶手的谋略），一方面摸透了被害人的心思，最核心手法上利用了超侦探的信任与能力（这很弹丸），最后安排好了消除证据的假身，无可挑剔连连称奇。最后的情感升华方面，探讨了侦探的意义以及真相的含义，好但力度不足（主要还是主角之间的羁绊太不强烈了，在我看来有些潦草）。

**5章 然后，我也消失了** 评价7：真相揭晓的篇章，如此的表现只能说平平淡淡。基本回收了之前留下的伏笔，以一个不小的反转揭示了卡纳伊地区的种种异象（当然也不难猜到就是了），并且男主终于硬气一回，担起了舍我其谁的劲头。所幸最后是HE，小死神的告别让人突然想到这就结束了，这倒也不错。尾声似乎很开放，是可能出续作吗？

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass 梦幻沙漏

14th nds 2007 8.9/10

塞尔达传说系列在发明创新上面从来不会让人失望，这一部塞尔达根据nds特点设计了一套完整新鲜的触控操作模式，这在智能手机尚未出现的年代确实是太有先进性了（事实上到了24年我也没觉得这套操作不合理，并且手机市场上大抵出现没有类似的游戏，太难学了）。游戏讲述风之杖之后的林克与泰特拉陷入梦幻世界，林克乘着莱茵巴克号纵横四海，解放梦幻沙漏的力量，寻觅幽灵船的踪迹解救公主。

特色方面，游戏只用简单的点触和滑动就实现了动作系统的构建，上手难度进一步降低并且人物强度奇高。流程解密中会经常出现使用麦克风的场景，实在是别开生面进一步加深了旅途的乐趣，甚至还存在折叠nds屏幕的解谜环节，非常有想象力和探索乐趣。游戏中可以手动绘图，实现了最完美了地图标记功能，另外传送功能也由绘图触发，真实感这一块是拉满了（其实我也不太了解当年的图像识别技术，但最后的效果真的很酷）。海上开船探索+岛屿迷宫探索，初始岛上的海王神殿随着新能力获取逐渐解锁开放新的内容，并且较低层数有出现便捷的新通道，设计感强烈。流程中有一场超级独特的**第二人称**boss战。

海上抓宝藏的小游戏又臭又长又难，碰坏了还要跑回去修。翻滚动作很难触发（太容易被识别成挥砍了）。海神殿需要重爬整座塔有点麻烦，到最后时间很紧张。

收集品：力量智慧勇气源玉，对应升级三种指路精灵。海图宝藏，可获取船只套件。

能力设计：回旋镖（高光时刻了，随意设定路线指哪打哪），炸弹，铲子，弓箭（全向打击，爽），老鼠炸弹（绘图设定路线，太新奇了），钩绳（连接木桩可以走绳索），锤子。

Phoenotopia Awakening 不死鸟传说：觉醒

类塞 箱庭探索 2021 9.3/10

雷点非常的多！优点也非常的多！两极分化极度严重但我还是能给一个不错的评价。

先说缺点：没有自动存档！没有自动存档！没有自动存档！进度回到一个小时之前什么的，那种事情不要啊。主人公性能孱弱，一开始能跑能跳能翻滚，到最后体力一大管了还是就能跑能跳能翻滚。没有受伤保护，吃多少伤害就能掉多少血。小怪强度太高了，一大堆恶心人的怪，有些地方又堆怪很多，只能火并。操作上面有很多不舒服的地方。传送很麻烦（这里是和剧情有关的）。

游戏主要模式采用塞尔达2的设定，虽然经历时代检验不算是很好的设计，但好在大地图和小地图上都做出了足够多的改良，整体感受协调。剧情讲述外来生物入侵，盖尔作为村里最大的孩子游历大陆探寻真相，最终觉醒了自己的不死鸟之力。游戏的内容量极大，主线流程长，支线内容丰富，各个地方都有着形形色色的npc等待着帮助，这些都需要旅程中付诸足够的真心与热情，比较类似于野炊的“涌现式交互”，并且多数npc任务故事很有趣，在这种卡通风格的剧情驱动下产生了不少的喜剧天赋。能力设计新颖特殊，不同于那些常规的类银游戏。收集要素非常非常多，遍布世界各个地方，隐藏道具和收集品非常多，即便对着攻略找也很费劲，主观上我认为其中的隐藏内容充满了精妙的设计（高端藏逼）。流程中一直会用到笛子（类似时之笛），曲音悦耳提高了沉浸感。游戏的探索趣味极强，很多时候都是身不由己的跟着设计者的思路走下去，即便有众多debuff加持也能无所畏忌。

能力设计：弹弓（散射），十字弩（双发），长矛（爆炸），炸弹（定时），火箭靴，钓竿，油灯，笛子（机关 回复 战歌），爆炸枪。

性能提升：蓄力加快，快速恢复，强化保持，空中回旋

收集品：生命上限，体力上限（到后面就是数值怪），月光石（升级装备，开启传送）

The Legend of Zelda: A Link to the Past 众神的三角力量

3rd sfc 1991 (2002gba重置) 9.4/10

放眼整个塞尔达传说系列，众神1也是一个重量级存在，不光有着极高的素质，更是奠定了后续所有2d塞的游戏逻辑：林克从家中醒来，公主被魔王掳走，足迹遍布海拉鲁，跑图打怪解谜宫，能力变多血也涨，击破魔王笑嘻嘻。

相比较后面的几部，众神中的能力非常多（几乎覆盖了后续作品的出场道具，极致的量大管饱），并且采用了魔法值的设计。初上手时只有三个项链需要收集，打败最终魔王还以为就要结束了，这里最牛逼的设计就出现了，整张地图完完全全变成了黑暗面，一体两式，需要在光明与黑暗世界中来回穿梭，逐渐接近真正的魔王（这里应该是**里世界设计的首创**，现在想想不管多少次我都觉得不可思议）。一些有趣的元素：瓶装精灵，回旋斩、大师剑

存在老游戏的通病，难度过高，尤其在进入黑暗世界后，很多小怪碰一下就两三血（多数的boss都很不好对付）。黑暗世界的迷宫设计好坏不一，部分内容实在太短，有些又非常难。很多迷宫的关底boss或道中解密与新获取的道具没啥关联（这一点从织梦岛就改善了）。

能力设计：弓箭，回旋镖，钩索，魔粉，油灯，隐身斗篷，火杖，冰杖，炸弹，锤子，物块法杖，守护法杖，攻击魔法\*3，铲子，捕虫网，鸭子笛，力量手套，黑暗魔镜，瓶子\*4

The Forest 森林

生存沙盒 联机 2014 8.3/10

乘坐的飞机失事，在一座树木遮天蔽日的荒岛上，作为一名求生专家在荒野漫无目的地伐木、对抗野人。流程中可以搭建庇护所，狩猎动物，采集浆果，打磨武器，整体在初上手时有很强趣味性，但在一段时间地体验后便会暴露出一些弊端：战斗系统单调，成群结队的野人和孱弱的主角，世界过大且完全不提供主线目标令人费解，内置手绘地图令人难以理解（要是能看懂标记了倒还算是有用的），流程必备物品和强力装备藏在未知的地下溶洞中。并且在单人模式下有着严苛的死亡惩罚，难度大到令人畏惧。

虽然单人模式下有着重重地阻碍，所幸多人模式大幅降低了难度并且乐趣翻倍。不论是造房，打野人还是探索洞穴，和朋友奔着同一个目标总是有趣的。这也是我觉得难能可贵的一点，就是他们提供了一个不错的框架和规则，让玩家自己去做有意思的事儿。

另外，虽然主打联机，但这游戏的剧情也还是挺有趣的，主角一路寻找被莫名带走的儿子，而在岛上也见到了种种不科学的事物，不断收集信息与资源后，见识了幕后公司的种种恶行，在最后做出了人性选择。

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons + Oracle of Times

不可思议的果实：大地之章 + 时空之章

7th 8th GBC 2001 9.2//10

由卡普空开发的这两作同缩小帽一样，风格独特妙趣横生。引擎上面沿用了原织梦岛，即便不是出自任天堂之手，仍然可以说是很有塞味儿。两部作品内容完全独立，又可以相互关联以获取强力装备或同步道具（这一点是系列中最特殊的地方，当然我不太了解什么其他的游戏有相似的设计），从流程上来讲需要先打通一部再破另一部，link便是依次解救了两个地区，最终打败魔王救回塞尔达的。

相较而言两作的林克有点弱势，特殊道具为果实袋子，装备了几种果实提供各种能力【燃烧】【香味】【加速】【传送】【指引】。还有戒指系统，提供一项强力效果。

大地之章中，在赫萝多拉姆拯救【力量】大地巫女迪荧，此地四季混乱，需要前往古城获取四季之杖，利用不同季节造成的不同影响，收集大地真理，打败黑暗将军戈尔冈。

能力设计：四季之杖【春天花朵成了蹦床，夏天崖壁的藤曼疯涨，秋天满地落叶蘑菇成熟，冬天湖水结冰积雪成堆】、鸟毛【二段跳】、炸弹、铲子、弹弓【三发】、磁力手套、力量手镯、脚蹼。

时空之章中，在拉布伦鲁拯救【智慧】时空巫女娜茹，此地今昔互换，需要利用巫女留存的时空竖琴，往返于两个交织的时空并利用其影响，收集时空真理，打败双子巫婆。

能力设计：时空竖琴【在特定地区穿越时空->从过去流逝到如今->自由往返于两个时空】，力量手镯【强力】，豆子枪（弹射）、索马利亚之杖、置换钩爪【加长】、炸弹、铲子、鸟毛、脚蹼【进入海底】。

虽然多数道具取自前作，但这两作仍是做出了特色并且重心突出。其中大地之章的动作性更强，很多神庙的boss战难度很大，尤其最终boss（说实话不用模拟器存档不知道会有多折磨人）；时空之章解密性质更浓，要利用好过去对现在的影响，不光是地图上的作用，有的迷宫也会有体现。联动模式下最终boss盖侬反而有点弱了。

一些有趣的元素：小魔女碰撞、老守护树与小可爱守护树、跳舞游戏（时空里面的非常难）、塞尔达的吻（应该是系列唯一）、古老的人鱼钥匙、海卓拉、联动升级剑与盾、手手相传\*2。

一些缺陷：神秘种子收获麻烦且作用小、大部分戒指没用。

VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action赛博朋克酒保行动

文字冒险 科幻剧情 后-反乌托邦 2016 8.7/10

调制饮料 改变人生。在这个企业掌控了一切的世界里，扮演一名普通的调酒师，一天天和各种各样的顾客或保持距离或敞开心扉，在这个充满了机械的世界里，好好品咂最有趣最美好的人心吧。

游戏中没有可选择的对话，剧情分支由调酒的内容决定，加入更多的酒精来问一些私密的消息，亦或是倒上一杯你最爱的酒证明我的关心。整个故事在这样科幻的大背景，讲好了这一段没有任何大事件发生的稀松平常，这一情景才让人共情，去感受一个个有趣的灵魂。

Jill 女主角，迷茫的来到这家酒吧，和一只猫一起前进，好好生活。最终在朋友们的帮助下，重新找回了决裂的家人。

Gullian 一位可怜的总受，神秘的身世却永远能感受到他的温情。

Dana Boss，经营这家快倒闭的酒店，阅历丰富能力出众，随便一个理由就加工钱。

Dorothy 萝莉女仆机器人，热情开放，心思细腻，对自己的业务充满信心。

Alma 好闺蜜，黑客，为效率改造了双手，高度的独立意识。

Sei & Stella 一个是为企业工作的白骑士，却仍富有正义之心。一个是生理疾病的富家千金，最喜欢为人带来欢乐。她们有着最牢固的信任，最亲昵的友谊。

另外还有神秘人，期刊老板，明星歌手等。

东方夜雀食堂

模拟经营 TouHou 2021 国产 8.3/10

成为一个优秀又富有人情味的酒屋老板娘，最后实现自己在整个幻想乡放声歌唱的梦想！扮演米斯蒂娅·萝蕾拉努力赚钱，成为幻想乡的第一厨娘吧。

休闲的做饭小游戏，只需要按照客人要求出菜出饮料就行，基本上全程保持这不错的表现，只用最基本的设定就能让人全程忙碌，同时心里还是美滋滋的。咱就是说，平时不会做饭的人往往会对这种做饭游戏兴趣很大。眼睛一睁，采集材料，购买商品，摆摊收钱，这一天就过去了，嗨。就这样一天天的过去，每次挣了钱还完款又会来新的活儿，那么到底是什么驱动了一直玩下去，我猜是一定的向往与满足。另外，游戏中除了固定菜谱，还可以添加调味实现“附魔”，根据稀客繁复的要求，反复翻阅食谱，尽量榨干她的钱财，这里面的乐趣是充足的。

这是冰勇之后，我接触的第二个东方同人，设定基本取自原作，确实让我对 TouHou 有了不少肤浅的认知，感觉在这样一个超级赞的设定下，随便拉一个角色出来都能做出好的二创。

过程中确实重复度很高，但稀客缓释了一点并且不断出新地图也增加了选择和丰富程度。Bgm 还不错，但我还想要高质量配音。早期各种食材不足，部分料理甚至赚不到钱（挺有意思的设定吧），反正我只卖最坑钱的。^\_^

另外，深夜雀食堂这个同人本我还没看。

心渊梦境 AfterImage

横板类城 国产 2022 8.4/10

近20张超大地图讲良心话是从没见识过的规模，就凭这个超级量大管饱的内容很难不让人给个好评。

很大程度上学习了终末的百合花，音美出色、打击感绵软。整个流程的体验是逐渐变好的，a)渐渐的有了更多可探索区域，

b)六种武器剑 刀 双刃 巨剑 镰 鞭，后面心渊点多了可以有更多派生的武器招式（我全程只用了普攻，感觉效率高一些）,

c)boss战到后面更有挑战，战斗节奏也好了很多。

怪物种类和boss设计了很多，虽然其中一些很粪，但区分度很高。还是内容量方面的优势：流程中好几次都以为快要完结了吧，啪的一下啊，又拿出了一大堆的内容，不禁感叹，还……还有啊，上面一大片地图，回头一大片地图，底下一大片地图，再来个另一个主角的故事，再加个逆城……天哪，如完。另外整个地图无缝。

引导太差了，或者说根本没有引导，在这一套数值导向的系统里迷路导致前期推关极度费力。剧情表现有点弱，内容应该说有点东西的，但总觉得有点糊弄过去的感觉，很难好好去看，有点可惜的。任务系统很地狱，完全不能从看出来发生了什么，下面要去哪儿。有配音，但中配拉了大跨，比不了日配，英配都不如。小问题：传送有一些显示问题，电梯很呆，迷雾效果比较恶心，流程中“绕路开路”的设计太密集。全收集道具将会非常困难。

讲道理缺点很多也都不小，但我还真可以给一个正面的描述：爽。

Noita 女巫

轻肉鸽 编程 探索

Kingdom Rush：Alliance

塔防 202408 8.8/10

一刻也没有为恶臭的四代[[tp]](#KR系列)感到难受，五代一出就拿下了。

虽然沿用了四代的争议性机制，不过这一带的平衡性很好，塔与塔之间 英雄与英雄之间差距应该比前作都要小，主要是数值上设计保守了。全新的机制：A）双英雄，更多可操作空间，援兵也可以拉走，RTS要素更多了。B）换位塔，这使得游戏的灵活程度上了一个台阶，上限一下子拉开了。另外，本作技能树强的夸张，开荒时期的难度也不高。

能感觉到在往老的上面靠，也做出了创新，即便未有前面的水准，我也算是有不错体验的。期待还有新作哦。

Messenger 信使

清板动作 类银 复古 2018 8.7/10

复古风格的 8bit 和 16bit 画面吸人眼球，超级抓耳的芯片音乐全程萦绕，主人公作为忍者，莫名其妙就担负了信使的重任，在一帮神秘商人的帮助下，一路搞笑打打杀杀就解决了魔王。当然实际上剧情并不这么简单，主角在中期开始可以往返于未来（在一些关键场景下会造成时空影响，但多数情况下只是用于解密和丰富地图），并将信使的责任传递给下一代，直到发现了自己无可匹敌的复活能力，才决心要打倒恶魔。

游戏的动作系统极度的简单干练，超高的平砍速度，命中目标获得一次腾空跳（这一核心机制给整个流程带来了无尽的爽感，手感不错的话一路脚不点地的），滑翔下劈（有点难用），飞镖，钩锁，水上漂。流程还有不少的乐子：关于柜子的多次惹恼；夸宝的嘲讽；短腿亡灵法师；拳击最终boss（类似枪牢老鼠）；真视之眼 -> 蜡烛；龙当管家；拿了一路的卷轴，其实就是一张地图？……游戏主要收集品就是绿币，可换强力装备，位置都在地图有标记。从开局五血到最后就八血，流程把握的比较好，长度难度都适宜。

有一些很难绷的点：都不用切板，出了显示画面敌人就刷新；全流程怪物种类很少，但都是一顶一的恶心人；可用传送点很少，配合前两项，跑图比较折磨（毕竟这游戏设计太特殊了，从清板就变成了注重重复探索的类银）；流程中的死亡多数来源于地形杀，悬崖和压扁也太多了。Boss战发挥很平稳，出招都规规矩矩的，不难而且体验很好，这就是优秀的复古作品该有的样子。

Axoim Verge 公理边缘

横板类银 复古 2015 8.5/10

不得不承认，用枪的类银就是比近战舒服得多啊。扮演崔斯博士在混沌的世界中恢复秩序，美术风格明亮复古，怪物设计普遍恐怖，有很强的血肉感。

能力设计很出众，基本都是很不寻常的设计：十来种枪械；钻头；摆荡抓钩；行走穿墙->瞬移 -> 破墙冲刺；无人机 -> 投掷强化 -> 人机换位；地址解析器；数据炸弹。这里面解析对多数怪物都有效，也有很多隐藏道具与之相关。枪械种类多，初始武器很好用，不少武器都能有其用武之地。

中性的一些点：音乐魔性得很，部分地图BGM听着像印度神曲。地图的边界感很弱，砖块经常会和背景相融，这也造成了隐藏道具的获取难度高。

瞬移需要按方向键两次，对摇杆很不友好。获取全成就难度比较高，由于相关攻略缺失，我在达成后编写了第一篇steam指南，挺有趣的。

Crypt of the NecroDancer 节奏地牢

肉鸽 音乐节拍

超时空方舟 Chrono Ark

卡牌肉鸽 rpg

428: Shibuya Scramble 被封锁的涩谷

文字冒险 剧情影响 2008Wii 9.3/10

讲述了某年的4月28日，涩谷街头发生的一起疑点重重的绑架案，与此相关的多名主角各自推进剧情，从千丝万缕的联系中逐渐塑造出背后真正的阴谋。

是从未有过的真人剧情演出，虽然是ppt不过表现力很强，非常善于使用“残影”使得观看体验优良，而且看花絮拍摄周期也仅有两个月，可以说是完爆二次元了。多主角并行推进剧情，不仅没有明显的剧情硬伤，而且人物之间存在了大量的影响选择（即使没有见面），要在多条故事线中来回穿梭并整理，以避免多种多样的Bad End 或者解开Keep Out锁，实在是很厉害的编排。坏结果数量极多，其中多数是搞笑类的，而通往真结局的选择也有一定的困难，需要整体把握。

Zero Escape:Nine Hours,Nine Presons,Nine Doors

极限脱出：999

密室逃脱 推理解密 文字冒险 2009NDS 8.8/10

九人游戏的第一部，共有九人被神秘人“零“捉到了一艘大船上，展开了一场充满了合作与背叛的生死攸关的逃生游戏。

玩法非常新颖，一宫 尼尔斯 SANTA 四叶 淳平 紫 赛文 八代 鸟巢男 每人都持有对应数字的腕表，可以由3-5人在“数字根“的规则下打开对应的门，探索后面的区域，并最终找到9号门逃出此地。剧情分支由一段段的运算展开，结构很严密 围绕数字根的玩法很精巧，设计感非常强。当玩家去计算的时候，大概就能想到要和什么人进哪一扇门了，总体上是一个不大的范围，但已经覆盖的足够多的可能与趣味了。游戏的卡通风人物立绘很好看，cv阵容豪华，分支树简单好用。

剧情和心灵感应相关，涉及到9年前暗中举办的一次九人游戏，而这一次游戏的成员都与过去的事件有关。而新一轮游戏的目的也从不是复仇，而是拯救。

一些很牛的点：最终的9号门有两扇，本身是能让全员逃脱的；真结局进入就是淳平接收到其他世界线的感应；9这一强力的数字持有者一上来就死了；最终门是q，用进制表示就是26；原版游戏充分发挥了NDS的双屏的特点，玩了淳平和9年前茜相互拯救的诡计。

移植到pc端看不到双屏巧思了。迷宫中的视角移动缺少衔接，很多小游戏比较棘手（不过还好同行人会给一些提示）。剧情有一些地方交代的不够清楚（结尾似乎也埋坑了）。

Zero Escape:Virtue’s Last Reward 极限脱出：善人死亡

密室逃脱 文字冒险

黑神话：悟空 Black Myth:Wu Kong

动作 角色扮演 国产 2024 9.2/10

这是第一款国产大型3A游戏，所以仅仅是他的存在便已经是一场盛大的狂欢了。对于他的评价，令人举棋不定，但仅仅是数年的期盼便已经是沉甸甸的分量。

可能也正是因为从没有体验过，因此文化认同的力量一直被我小看了，听着抑扬顿挫的中国话，望着错落有致的中国景，浸着博大精深的中国文化，这件事能从一开始的气势宏大变成稀松平常，可能越是感触不到的越是最了不起的吧。说回游戏，本作首先拥有本世代最出色的画面表现，场景美术极度出色，并且游戏中奢侈的填入了大量的古迹扫描素材，在很多的场合下有让人驻足欣赏并收获一番洞天的理由。再者，虽然没有丰富的经验，但游戏中的系统设计完善，给人以一种尽善尽美的感觉，动作系统战斗系统足够出色，悟空的神通广大在游戏中是充分地展现了的。这当中尤其是boss战设计，几乎全部处于较高的水准（但也存在战车和种种大粪小怪），其中出现的几次双boss设计理念先锋并且成熟，林林总总大几十个妖魔各具特色（这样可怕的工作量欧美怎么可能做到呢 笑了）。剧情方面的东西我很少讲，我常常给出的理由是看不懂，而关于这游戏的前前后后都能看得很明白，对于剧情的深度解析更是深植于中国人的文化印记中的，也不必谈什么宏大的，游戏中的影神图记载各种各样的国风故事，要在别的地方叫谁能看下去啊。与文化相关的内容更不必多说了，光是调息、缩地、货殖、无有因头悬市曹何故就已经能娓娓道出一切了。

不多但很严重的问题：没有地图。没有地图。没有地图。（我心里能认同这种重走西游的仙风道骨，但作为一个收集内容丰富的游戏来说，是一个难掩的缺陷）缺失地图还放大了地图设计功力上的缺陷，而由于场景美术的出色，关卡的引导也很难做到说是足够好，前期流程中频繁出现了令人夹断感强烈的空气墙，后期流程又可感知的地图设计拉跨。糟糕的指令预输入功能，光喝药这一点就能体现出问题了。

《黑神话：悟空》让我再一次感受到了角色扮演游戏的魅力：我想当一次悟空。至于他的影响更不好多说，总之，长路漫漫，路在脚下。

God of War 战神4