



垃圾堆笔记（01）

Nec.Salvere017(龍章鳳篆封宅非聖), 16 March 2021

引言

尽管RetroGame收藏计划尚未竟全功,但总体来说家里几个书架堆起来的垃圾堆总算有那么点样子了.就想着回顾一下,做点记录.原本是打算做成视频的,但每每回想起惨不忍睹的播放量,就觉得备受打击,连带着也没有做视频的动力了,想想还是先写成文章,日后若有机会,再考虑视频化.

Github专栏建成的第一期以什么游戏为开头其实是让我苦恼了一阵的,毕竟恶魔城AT电击FCI都是个人心中的神作,轻易不容易较出个高下.思前想后,最终选了这个游戏.



「世界を書き換える預言書RPG アヴァロンコード」,英文名「Avalon Code」,国内通译「创世法典」.

基本情報（日/中）	説明（日/中）
ジャンル/类型	アクションRPG/动作角色扮演
対応機種/对应平台	ニンテンドーDS/NDS
開発元/开发商	マトリックス・ソフトウェア/Matrix Corporation
発売元/发行商	マーベラスエンターテイメント/Marvelous Inc.
人数	1-4人
メディア/媒体介质	DSカード/DS卡带
発売日/发售日	2008年11月1日
価格/官方定价	5,229円(税込)/5229日元（含税）

垃圾堆扫描



ACGN ZONE
陰陽一統 極數方生



双月神社へようこそ！



天と地の境界



垃圾堆记忆

这个游戏之所以放在新专栏新系列的第一个来说,一方面有类似当初寒蝉萌王夺冠的因素在里面,另一方面它确实也给我留下了相当深刻的印象.

首先是OP. ->[网易云音乐：deep forest<](#)

玩这个游戏的时候我还在上初中,当时的主力机是DS.那个时候DS游戏音乐里给我最大震撼或者说触动的,一个是矢住夏菜演唱的创世法典的这个OP「deep forest」,另一个是符文工房RF2的OP「RUNE2」.





ACGN ZONE
陰陽一統 極數方生



双月神社へようこそ！



天と地の境界



这两首歌给我的感觉是充满了冒险感的,同时又不显得激昂（激昂的冒险感很难描述,可以参考记录的地平线的OST「Tachiagaru Yuuki」）,有一种非常独到的田园感和孤寂感.时至今日我依然非常喜欢这种风格的乐曲.

当年DS在国内并不普及,相比之下PSP是比较大众化的选择（因为既可以拿来看电影又可以打游戏）,只有非常土豪的同学可以成为双机党.再加上我当年非常热衷于玩一些并不大众的游戏（虽然现在不少游戏已经成为经典了）,因此除了能给我提供攻略的掌机王SP和掌机迷两本杂志之外,我竟然找不到一个朋友能与之交流谈论这些游戏,长久以来只能一个人默默地打机,默默地通关,然后默默地把这段在异世界的经历刻进自己的记忆,等待着铭刻着这段记忆的碑文渐渐被岁月风化.

创世法典即是其中一个典型.在同学间没有什么人气,事实上它也不算是什么注定青史留名的旷世神作,若非杂志攻略,我可能也不会注意到这么个游戏.尽管游戏背面写着「1~4人用」,实际上的游玩过程当然还是只有我自己.这种非常独特的孤寂感伴随了我迄今为止的整段人生,而创世法典的故事其实也差不多.主角孤身一人救回病重的小女孩,收集精灵,打败魔王,拯救世界,整个游戏过程里没有队友（所以我也其实蛮好奇多人是个什么模式）,一人ぼっち.我并不认为这样有什么不好.一个人有一个人的快乐.事实上这种游戏,多几个队友反而有时候会碍事.

创世法典在宣传之初最吸引人的设定自然是世间一切皆可自由调配属性的玩法,实际上手之后才发现根本不是那么回事,或者说本来期待的超高自由度体现的并不是很好,游戏过程的谜题大体上都有比较通用或者固定的解法.大体上的玩法是把一本创世之书往游戏里的任意单位身上拍,就可以把单位的属性以类似拼图的形式图形化出来,通过调配属性比例和替换其中某些属性拼图,可以达成一些看似无解的成果.

比如说初期剧情的那个病怏怏的小女孩,取下她身上的「病」属性俄罗斯方块状拼图,就可以使其恢复健康.某个附带无敌属性无法攻击的小BOSS可以通过法典调整属性把他的无敌拆掉,顺便把「病」属性扔进去,就能够大大的削减其上限血量并解除无敌.当然也不是什么属性方块都能直接拆,不少钉死的方块并不能取下,有一些看似钉死了,只要能够满足一些条件（比如用可以打消该属性的拼图方块包围这个属性方块）也能够取下.不得不说这个设计在当初还是相当超前和新颖的.

另外一个我觉得挺有意思的是个小游戏「ジャッジメントリンク」,一般翻译为审判连接.具体用法为A键把敌人打飞到高空,然后落下后看准时机再接一下,可以把敌人打得更高一些,如果能够连携多次,还能把敌人打飞出太空.被审判连接杀掉的敌方单位不仅可以回血回魔还会掉钱.这个小游戏熟练后基本上就是在迷宫里的常用HPMP回复手段了,极大程度的降低了游戏难度.

这个游戏的另一个特色是恋爱系统.游戏设置了多个可恋爱对象,根据初始选择的主角性别,可攻略的老婆/老公分别有五人.说到这个,我在写这篇笔记的时候翻资料才发现CV阵容相当豪华,当初玩这个游戏的时候我还没有对声优的概念(以至于推了那么多年的爱花直到大学才发现是早见www).玩家操控的女主CV是能登,女性攻略对象CV有中原麻衣,水樹奈々,今井麻美,井上麻里奈,喜多村英梨,男性可攻略角色阵容要差一些,有中村悠一,川田紳司(油女志乃役),四大精灵里有朴璐美和茅原実里.现在回头看这阵容是很不错了.恋爱系统在当时来看其实还可以,也设置了不少恋爱事件,可以给他们送礼物提高好感度.不过当时因为我一贯选女主,又不想跟男人谈恋爱,所以并没怎么在意过这个系统.

然后是装备系统.说实在的这个游戏的装备系统并没有特别高级,走的是毛坯升级路线.我记得主角手上一直只有一个剑坯,然后获得配方后加入给定数量的属性拼图就可以合成对应的武器.虽然攻略上的武器列表里最高攻击力的武器是天地创世剑ジェネシス,但实际操作下来手感最好的是攻击略逊一筹的星冥霸道,这把武器挥动时会有哗哗的响声,有人说听着很烦人,我倒是觉得还好.星冥霸道一方面能够增加审判连接的最大次数,另一方面根据攻击次数能够提升攻击力.天地创世剑ジェネシス因为能够入手时已经基本无所谓攻击力了,所以有点体现不出强大.

创世法典这个游戏也有几个问题,首先是自由度.尽管这个游戏也很有趣,但可以用预言书法典改变的东西并不是任意的,而且哪怕到了后期,法典的属性拼图插槽也不够用,非常紧缺,导致为了调几个属性要到处跑来跑去,武器切换和传送/存档也很麻烦,非得点开预言书然后翻页到对应的页,相当麻烦.多周目也不会有什么继承要素.再有就是为什么不能百合!看能登和酋长亲亲它不香吗?(暴怒)

从我个人的角度来说,创世法典是一个很优秀,设计也不错,很有特色的良作.从游戏性本身出发来考虑的话,可以让人说出面白い这样的评语.把它放在新专栏的第一个来说,我认为完全是够格的.有条件的朋友我推荐尝试一下这款游戏.

Salvere的评分表

评分点	得分	评语
画面	6/10	相当一般,但还说过得去
音乐	7/10	还可以,中规中矩
系统	9/10	挺有意思,但有些不便利的地方如果能改进就很完美
故事	6/10	比较老套,至少玩完了没有留下什么印象
趣味程度	9/10	很好玩,解谜过程还是很上头的
难易度把控	6/10	略微显得简单了点,无论是战斗还是解谜
代入感	8/10(RPG感很足,至少玩的时候我沉进去了
定价	10/10	五千块属于相对便宜的那类了
现阶段入手难度&价格	10/10	顶多百来块CNY,也很好买到,入手难度极低

总分 : 81/100(总体不错,值得一玩的佳作)



ACGN ZONE
陰陽一統 極數方生



双月神社へようこそ！



天と地の境界



评分点	得分	评语
主观怀旧分	10/10	我都放到专栏第一个了还能不满分?
总分 : 81/100(总体不错,值得一玩的佳作)		