

现代奇谭

——“《东京魔人学园》系列”巡礼

2003年，是《东京魔人学园》这一系列问世的第五个年头。而为了五周年纪念，在去年公布了本系列的四部新作。共包括GBA上复刻的《咒符封录》、PS2的《外法帖血风录》、PS2的《转生学园幻苍录》，以及《九龙妖魔学园》，这个5周年可真是声势浩大气势磅礴。2004年5月27日，《转生学园幻苍录》发售，为了令大家对这个系列有个比较简单的认识，因此我们才特准备了这篇文章，希望还能够令各位满意吧。

东魔：洋溢着东方神秘主义色彩的校园冒险

如果要用一句话概括“《东魔》系列”的话，那么上面的这个标题大概是最恰当不过的了。

这里的“神秘主义”指的是Occult，Occult一词包含的内容，在西方主要指占星术、降灵术、炼金术等。东方的Occult则是包含阴阳五行、八卦、武神、咒符这些。

虽然都是动漫游戏里常见的奇幻要素，但实际上，真正在游戏里用到Occult的并不多。大多数游戏里的奇幻要素都源于DND体系及其变形，或者已经完全面目全非的改编。

所以当初在本人第一次接触这个时，由于感到了很浓厚的Occult气息，于是一下子来了兴趣（倒不是说对于Occult有特殊的爱好，而是本人喜欢看到新鲜的东西）。虽然当时这个系列还一点名气都没有，但最终的事实证明了我的眼光是对的，这的确是个一炮而红的异色作品。

本来，Occult一词所包含的那些印象，是很不容易为一般大众所接受的。“《东魔》系列”之所以能抓住大量青少年消费者，奥妙就在于将Occult和校园题材的结合，利用校园的明快气氛（青春呀、热血呀、夕阳呀！）掩盖了Occult的阴翳。让充满青春活力的少男少女成为剧本的注目焦点，让Occult要素隐藏在背景里。所谓从同人女到OTAKU都能得到满足的做法，就是这样了（汗）。何况，处在青春期的，总是对于不明事物有着旺盛的好奇心吧。



“《东魔》系列”的系统也很有特色。恋爱AVG式的剧情部分+SRPG式的战斗部分。要说类似的话……大概也只有“《樱大战》系列”吧。（不过也仅仅只是系统而已，气氛上实在是天差地别……）

在战棋类游戏越来越不景气的今天，这个系列还能坚持下来，可以说是归功于相当讨巧的系统——战棋部分的难度并不大，使得不喜欢战棋类游戏的玩家也可以迅速PASS过去，将注意力重点放在和角色交往、谈话的剧情部分；而喜欢战棋类游戏的玩家，也可以去挑战专门为此准备的隐藏迷宫。从剧情派玩家

到系统派玩家，都可以得到满足。这也是魔人学园系列能得以成功的原因之一。

虽然上面说AVG部分类似恋爱游戏，但是并不是单纯的提高好感度这么简单。这里需要提到魔人学园独自的角色加入系统。虽然是战棋类SRPG，但“《东魔》系列”里的角色加入并不是《机战》或者《火焰之纹章》里那样直接在战场上说得。

游戏每一作都有数目众多的伙伴，但是除去初期数名固定剧情加入的人外，其余的伙伴能否加入，全部都要看玩家在AVG模式里与其交谈的效果。一般来说，每一章都会有新的角色出现参与剧情战斗，在此期间玩家可以有机会和新角色提升好感度。如果到章节结束时该角色对主人公的印象良好，就会留下加入。反之则是离去再也不会出现。因此AVG模式对于玩家来说不再是单纯的看看剧情、提升个好感那么简单，而是关系到己方作战阵容的大问题。相信这样的系统，也会使得玩家对于剧情模式的投入度增加不少。

AVG模式里，面对角色的问话，主人公不是用台词回答，而是作出愤怒·冷静·烦恼·悲哀·同意·喜悦·友好·爱情·无视共9种反应。（分别对应手柄十字键的四个方向和四个按钮，什么都不选择就是无视）籍着这个系统玩家可以作出非常丰富的感情表现，当然，也给正确完成对话带来了一定的麻烦……

本作全系列的角色设定和游戏里的插画是小林美智担当，从画风上偏向少女漫画，人物相当美形。角色性格鲜明类型丰富而且美形，相信也是这系列从开山之作就能走红的重要原因。（不过，这点在已经发售的《转生学园幻苍录》以及即将发售的《九龙妖魔学园纪》中发生了改变，《转生》的人设是岩崎美奈子，以前是FALCOM公司的画师。而《九龙》的人设则是斋藤普）

此外，游戏里的背景全部采用实景拍摄，这个也是亮点之一。从初代的《剑风帖》开始，制作公司为了这个游戏特地建了一个摄影村，投入的人力物力可见一斑。

下面，就让我们对于已经发售过的作品来一个简单的回顾，看看“《东魔》系列”这5年来走过的轨迹吧。对了，“魔人”一词，在游戏里指代敌我双方所有身怀异能的人，也就是超人，并没有善恶的意思在内。“魔人学园”就是魔人们聚集的学园，如果叫“超人学园”的话，也太难听了点……



全系列作品回顾

《东京魔人学园剑风帖》



值得纪念的系列第一作，但在系统上已经有了极高的完成度，此后的作品，都只是在这一作的系统基础上作出改良，没有任何较大的变动。

时间是1998年，东京都（不要问为什么又是东京。西有纽约东有东京，是为世界两大魔都。这个已经是常识了……）新宿，有着百年以上古老历史的高校——真神学园，一个名叫绯勇龙麻的少年转校到这里，认识了4个身怀绝技的同学，冒险故事从此展开……

监督今井秋芳的Occult嗜好倾向在这里表露无疑。真神学园被设定为建在江户时代以来的古建筑废墟上，学园地下正好是整个东京的风水的中心，龙脉的交错点。天地灵气最浓厚的地点。校舍里侧，明智时代以来就荒废的废校舍，更是成为了魔物栖息的巢穴。这种地方，自然容易引来各种不速之客。

主角绯勇龙麻自身也不是泛泛之辈，而是活跃在江户时代的魔人的后裔，同时也是四方中心兽——黄龙的化身。（南朱雀，北玄武，东青龙，西白虎，中心黄龙）而很快和他成为好友的是以下四人，是游戏里最初的伙伴，从角色设定上来说，也是少年漫画里最不可或缺的类型：

1. 不良少年型。剑道部部长蓬菜寺京一。明快活活的阳光男孩，是学校里最好的剑道高手，喜欢打架，学习成绩糟糕。很珍惜和主人公之间的友情，虽然设定上说是不良，说实话游戏里还真看不出任何不良的地方……

2. 成熟男子型。摔角部主将醍醐雄矢。身高1米9，体重100公斤，高大魁梧。责任感很强，关心伙伴，值得信赖的成熟男子。四方神兽里，白虎的化身。如果说京一是后期漫画里的新型不良少年的话，雄矢就像是早期漫画里那种穿着高领风衣、拿着竹刀、头上绑着头带的旧型不良少年。

3. 活泼美少女型。弓道部主将樱井小时。短发、短裙、泡泡袜，性格也是天真活泼。总之就是漫画里不可或缺的女二号类型。

4. 温柔美少女型。有“学园圣女”之称，长发柳眉，典型的大美型女孩美里葵。待人温柔、具牺牲精神，从造型到剧情上，都是最标准的女一号。她虽然是佛教里菩萨的化身，可使用的技能居然尽是基督教里的天使（晕倒）。可惜的是也许因为刻画有些过了头的献身精神和随时可以昏倒的纤弱体质（女菩萨，阿弥陀佛……），在“《东魔》系列”众多角色里的人气一直不高。流程上，玩家可以让主人公最后和她走到一起，不过还好“《东魔》系列”和樱大战一样的多重选择体制，最后和我一样抛下美里选择他人的玩家相信也不在少数……



随着身为黄龙的主人公的到来，校园里开始发生怪事。随着故事的进行，身怀异能的伙伴们也逐渐聚集在主人公身边。全部伙伴一共有23人，角色可说是搜尽了动漫流行里的当红类型，从热血·バカ到忍者高中生从熟女到萝莉从酷哥到帅哥应有尽有。（顺便一提，剧情物里有那个叫做玛丽亚·阿鲁卡多的吸血鬼。玩过《恶魔城 月下的夜想曲》的玩家应该都记得这两个名字吧……）

作为系列第一作，本作系统的完成度更高得惊人。人物采用了声优配音，不过不是全程这点有些可惜。（战斗时是全程配音）

战斗画面很像《樱大战》和《皇家骑士团》的风格，行动全部采用行动值来计算，特别值得一提的是很多技能带有吹飞效果——将击中的对手打飞老远。于是战斗中经常看到我双方角色乒乒乓乓飞来飞去，也算是“《东魔》系列”的特色之一。

和皇骑一样具有练习的系统，旧校舍作为一个和本编剧情完全无关的百层迷宫存在，在这里挑战升级以后再去进行剧情战斗就会非常简单。

《东京魔人学园脱狱谭》



本作并非新作，而是《剑风帖》的FAN DISK。因此其中大量的内容都需要对应《剑风帖》的记录。内容可说是完全FANS向的一款游戏，但对于玩过了《剑风帖》的玩家来说则是非常有价值的内容。

作中收录了主人公转校以前的“第0话”故事，本篇中没有交待的角色外传，全角色的ENDING。全部共120题的Occult知识问答。《剑风帖》里旧校舍的强化版真·旧校舍。

特别值得一提的是S·RPG玩家专用的挑战模式“螺旋洞”。不管在游戏里将角色锻炼得多么强大，在螺旋洞得战斗都毫无用武之地。因为螺旋洞里的每一战都是以限定的人物、限定的条件展开。玩家必须开动全部脑筋，动用手上一切可能的条件才能完成战斗，有些时候甚至连一步也不能走错。螺旋洞共50战，每一战敌我出战阵容都不同，就像是50个棋盘的残局，等待着考验玩家对S·RPG的运算能力。

其中，对于《剑风帖》的FANS来说最有价值的就是完全版的ENDING了。在《剑风帖》中，根据玩家的选项ENDING会变化，但只有3种。而在《脱狱谭》里玩家可以随自己心意，和任何一个喜欢的角色迎来ENDING，这其中甚至还包括让主人公和热血的男子们迎来某种超乎友谊之外情感的结局……（完全恶搞）

虽然单纯的是《剑风帖》的资料片，但由于螺旋洞这一模式的存在，因此对于喜欢挑战高难度的S·RPG玩家来说，可以说是比《剑风帖》本篇还要耐玩的作品。

《东京魔人学园传奇 人之章~东京魔人学园剑风帖绘卷》

好长的名字……这就是笔者在看到这个游戏的情报时的第一印象。当初看到本作公布时，我还以为又是《剑风帖》的什么资料片。结果不过是将《剑风帖》、《脱狱谭》收录在一起，外加新作《外法帖》的预告的一个合集而已，因此，SKIP……

《东京魔人学园外法帖》

“《东魔》系列”实质上的新作，不过《外法帖》的时代背景放在了《剑风帖》数百年前，幕末的江户。从现代Occult学园传奇一变而为古风的和式Occult。CD从《剑风帖》的2张变为了3张，分别为“阳”、“阴”、“邪”三个不同的剧本。

剧情模式变为了双重视点。阳之章是传统的主人公视点，主角是《剑风帖》的主人公，绯勇龙麻的祖先绯勇龙斗。伙伴有：

《剑风帖》里蓬菜寺京一的祖先，浪人剑客蓬菜寺京梧。挎着两把刀，懒散地穿着浴衣，不良的感觉比后代更甚。

《剑风帖》里醍醐雄矢的祖先，大和尚醍醐雄庆。怪力的僧人，形象很像侍魂里的花枫院殿罗。造型比起后代歪了许多，但缺少了后代那种睿智的感觉。

《剑风帖》里樱井小铃的祖先，弓道道场的女儿樱井小铃。造型有些像浪客剑心的卷町操，不过总觉得有那么股山贼娘的味儿……

《剑风帖》里美里葵的祖先，宿屋的女主人美里蓝。和服的传统美女，比起后代熟女一些，在残酷迫害基督教的幕府时代，依然使用基督教里的天使召唤。（晕倒）

主人公和这四人，作为德川方的势力，为了保护江户的太平和企图颠覆幕府的鬼道众作战。

阴之章则是操作反派人物，和主人公等战斗的鬼道众的角色，从反面的视点来进行同一个剧本。实际上，这个章里的人物反倒是比阳之章更加吸引人。

阴之章的主人公是《剑风帖》里的大反派九角天童的祖先九角天戒。其他人或是《剑风帖》里己方伙伴的祖先，或是《剑风帖》里BOSS的祖先。

在阴阳两章斗完成以后，才能进入邪之章开始最后的剧情。角色分配上，也许是注



意到了《剑风帖》里己方伙伴太多，有一半的人必须坐冷板凳的教训，这次一开始就将众多的人物分散在了两个不同的章里。的确是很聪明的做法。

但是，由于这次的角色设定过于执着于先祖传承的关系，人物都有似曾相识的感觉，个性特色和新鲜感比起《剑风帖》弱化了许多，这固然也照顾了喜欢《剑风帖》人物的FANS，但从创新角度来说却是个遗憾。

战斗系统上，本作比起《剑风帖》来基本没有改变，就连方阵技（《剑风帖》里创立的合体攻击。只要特定的角色包围敌人

就可以发动）的组合也大致相同。最大的新系统是式神系统，这也是《外法帖》的亮点。

式神系统非常独特，装备在角色身上以后，只有满足了特定的条件才会发动，发动的条件则是无奇不有。（例如：受到女性攻击、受到男性攻击、受到奇数数值的伤害、受到偶数数值的伤害、受到特定属性的攻击、行动力数值停留在特定数字……等等），给战斗增添了不少随机性的乐趣。式神的作出则很像“《女神转生》系列”里的恶魔合体，式神+式神或式神+道具就可以得到新的式神（虽然有些合成配方实在比较搞笑……白猿+金刚琢=齐天大圣，难道说随便弄一只白猴子套个圈子就成了悟空吗……）

总体上，《外法帖》可谓《剑风帖》不过不失的续作，但失去了学园+现代都市背景带来的亲近感，Occult的神秘气息比起《剑风帖》也有减弱。

今年7月PS2上的《东京魔人学园 外法帖血风录》，其实就是《外法帖》的复刻版。剧情上，邪之章中加入了自北方渡海而来的北欧众神（造型实在是土得掉渣……），估计游戏本编不会有太大得的变化，但是既然是在PS2上的复刻，画面和音乐等就肯定也会相应提升。没有玩过PS版本的玩家，不妨等待这个Power up以后的复刻版吧。

《东京魔人学园符咒封录》

于2000年在WSC上发售的“幻之名作”，因为出在掌机上的缘故，系统有了很大改变，剧情模式依然是AVG形式，但战斗不再是战棋而是变为了卡片战斗。

所谓符咒封录，就是游戏里用来战斗的卡片。这一作的一个特色就是将包括《剑风帖》里的众多角色化为卡片来进行战斗。而在剧情上，则是对《剑风帖》的补完。主人公依然是绯勇龙麻。但是却是以比较奇特的身份登场。在《剑风帖》的最终战中，绯勇身受重伤而住院治疗，灵魂离开了身体，却在另一个地方被陷入危机的少男少女作为式神召唤了出来。于是，为了解开当地魔化的秘密，被召唤出来的主角和两名召唤者开始了冒险。应该说，这是一个相当有新意的开端。

故事的最后，绯勇和新的伙伴一起战胜了BOSS“不死の邪王”，他的灵魂又返回到原来的身体，以前的伙伴前来庆祝他的出院——一切就好像没有发生过一样，唯独绯勇自己知道这个小小的外传故事。

由于卡片战斗的形式，这一作看起来更像是电子小说，不过也因此因此在剧情表达上有了更大的自由度。今年4月1日，本作在GBA上的复刻作品已经推出，系列的爱好者们一定不要错过了。

《转生学园幻卷录》

于5月27日刚刚发售的新作，但素质并不能令人满意。魂神系统初看以为是个全新的系统，其实就是《外法帖》里式神的改进，因为缺少了式神的合体、更换反而变得更单调。其他剧情、画面、耐玩性都只能算是一般而已，而人设也未能给人留下印象。虽然岩崎美奈子画功相当好，但这次的人设却相当平庸，再一次说明了画技和创意是不搭杠的两码事。“《东魔》系列”原来就有较为浓厚的女性向味道，但还没有到引起男性玩家不适的地步，这回的人设未免……太同人女向了……

实际上，女性向的氛围既是“《东魔》系列”抓住女性玩家的利器，另一方面也因此使得这个系列终究不能成为《机战》那样大众化的SRPG。今后是淡化这些成为大众化的游戏，还是继续加强这些成为少数女玩家的至爱，是该做出选择的时候了。

后记

说起来，一个系列能够维持5年以上的时光，总是有自己独到之处的。而“《东京魔人学园》系列”也是如此。（相比之一两代而终的游戏实在是很多。）和同样充满了神秘主义气息的“《女神转生》系列”相比，“《东魔》系列”在人设、剧情上要更加容易为大众接受。

对于人物之间和感觉和剧情的发展，具有樱大战式的细腻描写，但是又不局限在爱

情上，而是如实地再现给玩家一个充满青春气息的学园生活。战斗系统并不马虎，看似仿“《皇骑》系列”实则有自己的创意。由于种种原因，本作在国内的人气度并不算高，但其品质则是毋庸置疑的，总之，如果你也是个和绯勇他们同龄，对于神秘的不明事物具有旺盛好奇心的年轻人的话，那么，就请加入到魔人学园的冒险奇谈中来吧。

The End