

基本信息

[sframe]840100[/sframe]

感谢 [Steam CN 鉴赏家短评活动](#)

对通关比较有压力的可以看看[我的指南](#)

虽然说是短评，但是小粉枪只要求 300 字以上嘛，所以我控制不住我自己写了 3000 多应该也算.....短评？虚子，还是放在游戏测评吧

附上主角登场的照片，立绘还是不错的。



优点：

- 1.有官方中文。
- 2.很有想法的系统——转职系统、高低落差补正非常有想法。
- 3.有自动战斗功能，对咸鱼玩家来说不那么肝。事实上，如果你一开始就用自动战斗刷 AP 和技能，之后的战斗会好打特别多（反正我是一边挂机一边做英语阅读）。

4.BGM 挺好听的，有那么一点魔性（反正我跟着摇头晃脑了）。

缺点：

1.那么可爱的妹子居然没 CV。

2.缺乏新手引导。我试验了半天才发现换人的方法。

3.我第一次见着枪不能上下插只能水平插人的.....

4.待机直接跳过行动，而不是把行动顺序移至末尾.....

5.有一定的刷刷刷要素，对肝不友好。

6.一周目肝了那么久，二周目什么都不继承你在逗我。

总评分：8.5/10

较为优秀，但仍有提升空间。

如果你是一位战棋类游戏爱好者，我推荐你在闲暇之时游玩这款游戏——这款游戏非常对得起它的价格。

作为一个策略战棋 RPG 游戏，剧情不是吸引玩家的主要卖点——当然，像天使帝国 4 那样的半成品剧情还是敬谢不敏的。那么如何评判一个策略战棋游戏的好与坏呢？我觉得，这要从它的系统设计谈起。

最后回老家结婚的主角们



那修 哼哼，管中窥豹只见一斑
这个世界比你想象的大多了

[page]

系统简介

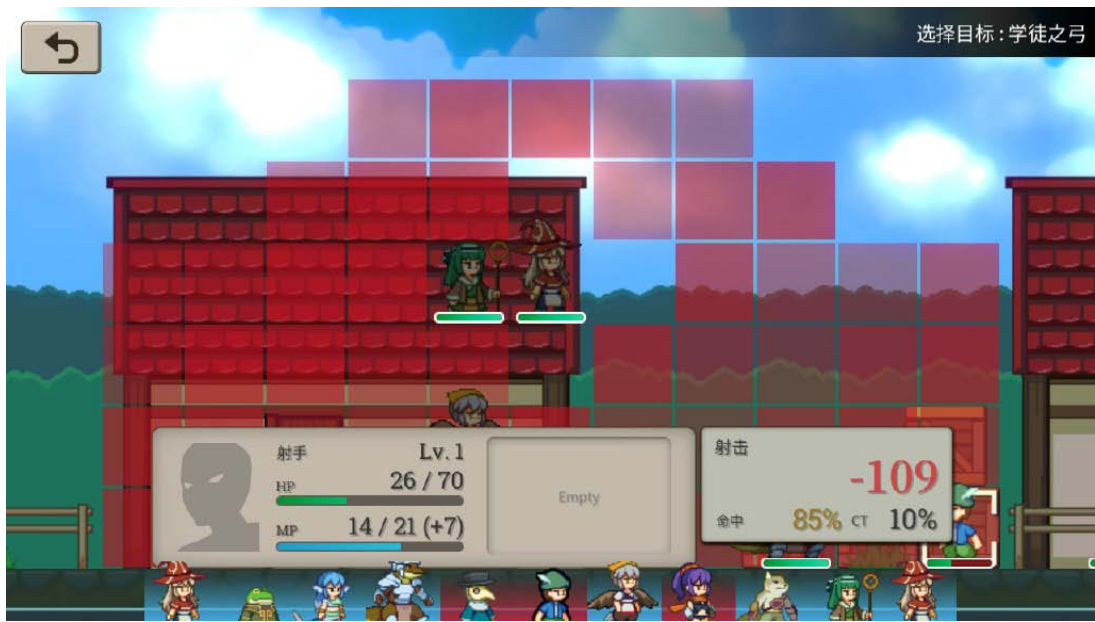
赤色死神的传闻你听说过么？

“那个男人就站在那里，挥舞着红色的魔法剑。剑锋所指，我的同袍们皆化为一滩血肉。那个恶魔，嘴角扬着一丝微笑。我们绝对不可能通过那里的，绝对不可能，除非我们的魔法师能从远处杀死他。”

——佚名

和利萨斯的赤色死神一样，这个游戏有着非常大的地形优势。高打低，那么只有半个格子的高低落差，高处单位都会拥有命中和伤害补正，低处单位都会拥有命中和伤害减益。

于是乎，从低处往高处进攻的单位，不仅要忍受着敌人猛烈而又精准的火力往上冲，还要受到命中和伤害的减益，导致进攻难度增大。



[page]

飞行也要按照基本法

“我们鸟人族本来想怎么飞就怎么飞，直到有一天制作组跑过来，和我们说：‘你们飞行也要按照基本法啊。我们制作组已经决定了，以后你们就只能在可站立格周围一格飞。’我们族长当时就吟了一首诗，叫‘人在屋檐下，不得不低头’，于是我们就飞的这么诡异了。”

——鸟人族某吟游诗人

因为鸟人族可以飞，而这个游戏又有着相当高的高低差补正。所以为了避免鸟人族强行飞起来高一格砍人，制作组不仅给鸟人族各项属性的减益（HP 被砍的比较多）还设定鸟人族最高只能离地飞一格。

这在游戏机制设计上虽然平衡了，但是看起来就很诡异：一个鸟要从一个箭塔飞到另一个箭塔，还必须.....先飞下来再飞上去.....

[page]

我有一个梦想

“我有一个梦想。我梦想着有一天我能像我的先祖一样成为一名记者。为此，我每天锻炼跑步，梦想着有一天能去记者的圣地——HongKong 当记者。”

——狼人族某战士

因为高低差补正的原因，要想从低处往高处进攻，必须要脚程足够长能够直接冲到同一高度。再加上游戏中大部分时候我们都是进攻方，因此，有增加移动距离技能的战士就成了绝对的主力。

而脚程长不长决定了你吃得到吃不到肉——技能熟练度是需要通过战斗累积，满了才能学会技能的。



[page]

法师怎么加点？

“请问法师怎么加点？在线等挺急的。”

“前期闪避和攻击点满，把附带异常属性的物理技能全点出来。反击和冲锋技能全部要点出来。法术随便点一下 MP 恢复和最大值就行了。后期随便点技能就好。”

“谢谢。”

这游戏的转职系统非常有趣，转职保留之前职业的所有已经学会的技能。

射手、法师和奶妈通用，狼人和蛤可以额外转职战士靠闪避吃饭，鱼人和蜥人可以额外转职成守卫靠防御吃饭。鸟人只有三个职业后期就很惨（技能少别人一大截）.....

转职后保留原有技能很好的补足了不同职业之间的缺点。

在前期，因为法师腿短，输出慢——顺风抢肉抢不到，逆风直接被人推，所以前期要抢 AP 抢技能熟练度最好还是从法师转职为战士。在后期，因为敌人的 buff 一大堆，所以法师的 buff 解除就成了神技（比如第五关的自由战斗 3 里面的大 BOSS，每次受到攻击“无敌”至下次它的行动，有魔法解除和没有魔法解除是两个游戏），基本上每个人都要变成法师。

[page]

很有想法的系统

相辅相成，灵活多变

简单介绍完了系统，我来谈一谈为什么这个系统很想法。

首先，因为高低差补正的原因，要从低处进攻高处，就必须尽可能的向上冲。但制作组设定了“当前方有队友时，可以和队友交换位置，但是越过队友会消耗更多的移动力”这就导致了，当最前方的单位攻击完了之后，最优解是往后移动让出位置来给之后行动的队友进行移动攻击。

这就避免了玩家一招鲜吃遍天下的打法，必须要切换队员进行战斗，否则就要忍受移动力减益——尤其是在低处往高处进攻的情况下，让出高处的位置给低处的队友可以避免受到高低差减益。

但这样也造就了低处往高处进攻时候的局限性——一些单位优势过于明显。比如鸟人族弓箭手因为可以飞起来消除高低落差，所以弓箭手远程攻击山上比其它种族弓箭手更有优势；战士因为移动力高，并且可以有技能可以无视 ZOC 移动到敌人背后，强行从低处冲到高处进行进攻就只能选择狼人族战士；法师因为起始回合 MP 不足，以及腿短的问题，虽然魔法可以无视高低落差补正，但是启动太慢很容易因为来不及消灭对面前锋和远程单位被打死；守卫因为腿短和站在前排阻碍队友前进，以及枪没发往上捅人，基本就是在低处被打成狗，即使中期有技能消除对方高低差伤害补正，也没法改变先天弱势。

同样，我方占据高处敌方从低处进攻时，战术就更局限了：前面顶个肉盾，后面蹲个奶妈，中间一堆弓箭手。只要肉盾死不掉，弓箭手们彼此有“支援射击”技能，导致敌人面对的是真正意义上的箭雨。



听到这里是不是觉得这个系统问题很大？这你就大错特错了。

前期可以使用物理系莽到底，但是后期不行——制作组利用各式各样的特性组合在一起，逼迫玩家尝试改变他们的策略。

比如说，第四关的不死族的幽灵，自带 90% 的物理免疫，且拥有各种 debuff 技能。如果是纯物理流派，这是要被团灭的——输出不够，中一大堆 debuff，然后就 GG。

第一关的引入不死族敌人，物理流硬 A 还能打；第二关雪地，如果技能不够点出火焰武器，就只能基本靠火焰法术输出；第三关的熔岩，因为冰系法术的攻击方向限制，不能高打低，基本靠冰冻武器或者奶+硬 A；到了第四关，负面技能+高属性值敌人的组合逼迫玩家开发新的技巧；第五关，各种 imba 的属性开始体现——特别是自由战斗 3，拥有“非暴击只造成 1 伤害”一旦轮到自己行动就会变成超强 BOSS 的蛋、拥有“反击：直至下一次行动物理魔法无敌”的鬼头大 BOSS.....

再加上制作组设计了一个很巧妙的转职系统——转职保留之前职业的所有技能！这样就逼迫玩家在不同职业之间进行转换，来避免模式的固化。



为了消除高低差对移动力的要求，中期开始有能加移动力的道具——此时对游戏影响最大的已经从高低差修正转变为了技能差异。而正是中后期，物理系技能伤害上限的乏力开始体现，法师的法术因为威力高且对方普遍魔防没有物防高而开始崭露头角。第五关开始，因为敌人抗性和弱点的复杂化，因为附魔没法更换的缘故，到了后期主要还是靠法术输出，无属性物理攻击辅助伤害。

通过敌人难度的阶梯式跳跃，逼迫玩家充分利用游戏的技能系统和转职系统，这着实是一种很有趣的想法。

[page]

仍有提高空间的装备系统

美中不足的在于，装备系统在一定程度上还是比较简陋。在策略战棋游戏中，装备系统往往通过限制可以装备的装备品的数量来逼迫玩家进行取舍。在本作中，可以携带一把双手武器和一把单手武器，一件衣服，外加三件饰品。

从种类繁多的饰品中挑选三件饰品，确实一定程度上体现了取舍。但正如我之前所说的，这个系统仍有改进的空间。

主要问题在于，很多装备品是纯过渡性质的，而除去这些过渡性质的武器，剩下的要么是商店随主线进度而贩卖的普通武器，要么是怪物掉落s的独特武器——其实也没有多大的选择余地，毕竟怪物掉落的武器附带各种属性和 debuff 效果，比商店里的好得多了，没什么取舍的问题。

武器中最多的，是各种属性箭矢、魔法书和药。药是纯过渡性质的装备品，等角色学会相应技能之后就根本不需要携带；魔法书提供的魔法是低级魔法，在没有加成的情况下伤害感人——还不如转职成法师学完法术转职回来；箭矢就比较有趣了，箭矢必须和弓一起携带（废话），作用是给武器附带属性——除了鸟人族因为没有近战职业没法给武器附魔之外，其它种族的近战职业有附魔技能可以给自己的武器上属性，根本用不到箭矢。

因为有各种各样的替代品，所以武器其实真的没有什么可以选择的余地。武器栏位非常珍贵，我想大部分人只要 AP 有富裕，一般都会选择用技能来替代一把武器。

通常而言，武器的取舍一般是在“威力和命中”“速度和威力”之类的属性之间进行取舍。不过制作组限定了守卫和战士的种族，重新召唤一个不同种族的成本又太大，所以武器的取舍其实在种族的取舍那里就已经决定了。

这样做并没有什么问题，但作为一个玩家，我还是希望能看到更加丰富的武器系统。