

基本信息

[sframe]285800[/sframe]

自带汉化：虽然说是自带汉化，但是这个游戏的文本量也没有多大就是了.....

如果之前有收集 HB 的印花，今天应该可以领了

[page]

简评

作为一个小品级的休闲游戏，游戏时长大概在 3 个小时左右。看得出来很明显的移植痕迹。**Braveland** 可以说是中规中矩的一款战旗类小游戏，没有什么比较考验操作的——集火、卡位这些战旗游戏基本功倒是很受考验。总体而言，这款游戏适合休闲类玩家，没有什么太大的难度、没有什么太大的挑战、没有卖肉也没有深度。



系统 5.0/10.0 勉强及格的系统，但是这个游戏一开始是在掌机上的吧？移植到 PC 上有移植 BUG。首先是快捷键，快捷键全都是 LB RB Y X.....你告诉我 PC 如何按出这几个键来？而且这个游戏并没有键位设置的功能：一个键盘除了按 ESC 调出菜单、取消选择外，没有任何用处，鼠标也只有左键有功能；更糟糕的是，在非全屏状态下会出现鼠标光电移位的恶性 BUG，在不知道的情况下还以为鼠标失灵了[spoiler]以为鼠标失灵的我还检修了鼠标你敢信[/spoiler]又不是日厂，移植这么走心



音乐 6.0/10.0 也没几首 BGM，不过以这个游戏的体量而言没什么太大的毛病



剧情 6.0/10.0 这个游戏没有什么剧情，一本道。[spoiler]男主村庄遭到洗劫，拿着父亲遗留的武器一路招兵买马干翻强盗、幕后黑手大法师、幕后黑手的幕后黑手国王，over[/spoiler]



[page]

系统

大地图



大地图比较粗糙，如图

白色的传送阵不可移动；黄色的传送阵是可以前往的地方；红色的传送阵是战斗，打完之后解锁后面的道路并且变成白色的传送阵；有个拳头牌子的地方是花钱招募士兵的地方，而有个剑牌子的地方是商店。

一般岔路要么是通往石碑——可以增加男主属性，要么通往招募士兵的酒馆，要么通往商店，还有可能通往集落——招募特定种类士兵并且可以花钱解锁其技能。

大地图左上角是当前的系统，按男主头像可以打开检视自己的装备属性和部队编成。

大地图十分简陋，而且酒馆需要跑路，到了中期酒馆隔得比较远跑个来回是真的浪费时间。

[page]

传统的战旗战斗



进入红色传送阵，开始战斗

蓝色是我方单位，红色是敌方单位；下面的数字是单位的人数，人数越多伤害基数越大；人数可以被治疗师回复（很神奇，你说回血也就算了，死人拉回来这个有点厉害）

地图上的物品，除了宝箱可以打开，其它都是不可破坏，但是攻击不会受到山脉啊、路障啊之类的东西的阻碍（很神奇，你可以隔着山脉扔飞刀攻击敌人）。

深蓝色格子表示移动之后还可以继续行动，浅蓝色格子表示移动之后不能行动

移动之后，如果还可以行动，可以从左下角三个中选择一个进行——最左边手柄按键 X 是技能，比如图中选择的游侠，技能是扔小刀，CD2 回合，效果是对距离 2 的敌方单位造成伤害；手柄按键 LB 是延后行动，手柄按键 RB 是防御。

除此之外还可以直接攻击敌人；每个回合，当某单位第一次受到近战伤害时，会对其进行反击。远程单位在距离 1 时强制使用近战攻击，所以也会被反击。

左上角的问号呼出帮助，所有可以查看的敌方会出现一个小问号，选择小问号可以查看单位的详情，虽然点击问号的时候左下角的技能有小问号可以被选择，但不能查看，还得点单位然后查看技能，查看单位效果如图



除此之外，远程攻击默认有减益——红色圆圈表示正常伤害，带间隔的圆圈表示伤害会降低



战斗时，是传统的战旗战斗，回合制，每一个回合按照敌我双方单位速度判定行动顺序，当然延后行动会放到最后行动

右下角是愤怒值，愤怒值初始为 0，可以靠升级时候的提升属性、石碑奖励提升初始愤怒值，最高为 10 初始；我方单位受到伤害就会增加一点，愤怒值够可以释放技能



第一个技能火焰之箭，对选择的一个敌人造成伤害；第二个技能加速，一个我方单位移动+1；第三个技能愤怒之盾，两个回合内提高一个单位防御力；第四个技能号角，我方所有单位下一次攻击伤害增加；第五个技能流星火雨，一次 AOE。



战斗结束后，我方会得到经验和金钱；战斗中如果有单位人数有损失，那么要扣钱。



经验足够主角就会升级，可以从两个奖励中选择一个。我方单位物攻+1、物防+1、魔防+1 或者是初始愤怒+1

[page]

简陋的装备系统和兵种系统[size]



打开任务界面可以看到装备系统，领导力没什么卵用——就是每升一级每个职业的士兵的人数上限增加而已。装备可以装备四个，每个类型的装备各有四个装备，随剧情可以在商店里买。加成还是蛮大的。

锁住的两个兵种是弩手和圣骑士，两个都是 COST5——COST 是右上角的星星，你队伍最多 15COST。

COST1 的是初始兵种农民，攻防都很低，但是人数多，就是个纯肉盾，移动力 3——如果移动后不攻击可以跑 3 格；后期贡献怒气的主要肉盾，因为敌人都会区打它

COST2 的两个是初期兵种，第一个是弓箭手，远程单位，技能是 3 回合 CD 的高威力射箭（大概 300%伤害），移动力 2；第二个是香港记者，移动力我记得是 4，技能是飞刀，跑得快攻击还可以但是脆。

COST3 的治疗师，唯一的奶妈，不需要解锁技能，技能是奶，无视距离的奶，CD2 回合，但是一场战斗只能用 2 次。很费，普通攻击魔法球是远程，伤害很低。后期基本用不到治疗师，因为占位置，而且后期输出最关键，尽可能快的解决敌人比只能奶 2 次的奶好多了。

4 个 COST 骑士的技能是伤害+敌人晕眩一回合，蛮强力的，移动力 3；

作为 COST5 的后期单位，圣骑士移动 2，但是真的很肉，技能是旋风斩；而弩手没有远程减益，打全图无压力，技能是蓄力一回合然后下回合三连射，三回合 CD 加上号角输出爆炸

[page]

金钱是第一生产力/size]

金钱是第一生产力，你招募士兵、买装备都要花钱，而钱主要来源是战斗，战斗又不能反复刷，唯一的赚钱机会就是减少我方人员损失——或者就干脆不招募更多的治疗师了，反正后期用不到又贵又没用的治疗师。

这个游戏优先买装备，然后招募高级士兵，除此之外没有任何套路——金钱决定一切，一切问题都可以用钱解决。