

[商店地址](#)

[sframe]373770[/sframe]

游戏简介可以参考论坛两年前大佬的一篇测评：<https://keylol.com/t193778-1-1>

我就偷懒不多写了 Orz

PS：居然在制作者官网上是免费游戏 emmm，当初看画风对胃口就买了

因为繁体、日文站需要魔法跨界，简体中文站的链接炸掉了，所以想要玩一玩不想买（虽然本来就是免费游戏就是了）的同学可以通过

我的补档链接下载：链接：<https://pan.baidu.com/s/1Wu-LYdQSZoa-k52ZKPZTkq> 密码: eha

简介：

人是因为什么而诞生于世的呢？

那龙呢？

这是一个，关于欺诈师，和一只，以谎言为食的萝莉龙的故事。



LiEat
The Lie-Eating Dragon
& the Vermilion Vampire



LiEat
The Lie-Eating Dragon
& the Azure Dreamer



LiEat
The Lie-Eating Dragon
& the Gold Thief



剧情：

剧情可以说是整个游戏的亮点了。

LiEat 全篇游玩下来最多 3、4 个小时，因为线性剧情采用对话推进，所以基本上不卡关的话沉浸式体验非常的棒。

有意思的是，本作 3 个部分前后真可谓首尾呼应，伏笔的做法用的非常的精髓。

在第二部的时候，随着剧情推进，人们聚集起来，谎言增多，而女主顺势在剧情中因为肚子饿吃掉了“小谎言”；但是，在第一部一开始介绍人物的时候，就引入了男主欺诈师的身份——不断地撒谎、使用假名和伪装的身份——然而为什么这么大一个谎言制造机在旁，女主时常会饿肚子呢？

想一想第三部解开一切的结尾以及 HE 成就的名字，这个伏笔埋得相当的妙。

除此之外，作者在字里行间不经意间透露出来的一些信息，在前期也起到了相当大的误导作用——比如，在第二部女主和疤痕男聊天的时候，女主提到男主的肚子上的伤痕；再比如，第一部的时候，队长向女主介绍男主以前身世的时候——很有可能让玩家觉得男主以前曾经干过不好的勾当（至少我被骗到了），此处的先抑为结局处的后扬做了一个非常棒的铺垫。

作者有时也喜欢埋一些无言的伏笔：第一部的时候，情报贩子和女主说她遇到坏人或者虫子会把随身携带的某种番茄扔出去，而之后男主和队长在遇袭现场发现受害者血液已经流干了，但地上却有长得像血迹的不明液体；又比方说，男主吐槽队长“你不要遇到什么都用尝的来鉴定”，队长回答“我是龙我又不会……”，这个伏笔等到之后玩家在第一部结尾了解到队长的能力的时候，就会会心一笑。

值得一提的是，作者似乎埋下了一些伏笔但没有回收，比如：队长提到他在男主 7、8 岁的时候曾经和他有过交集，这点直到最后都没有被回收。

从整体上而言，第一部引入整个故事，第二部构筑出悬念——[spoiler]龙是怎么诞生的[/spoiler]，第三部收尾并升华。LiEat 的故事并不拥有很庞大的世界观，但是它的剧情恰到好处——不多不少，正好控制在作者能够控制、读者能够满意的范围之内，不会因为世界观太过庞大而剧情树收束困难（比如法老控的轨迹系列），也不会因为格局太小而给人白开水的感觉。

插句题外话，类似剧情的作品还有 Asyula 方舟之链。

[商店地址](#)

[sframe]689070[/sframe]

有兴趣的朋友可以体验一下这款作品，两款作品在剧情的构筑上相当的类似——讲述一个不大却羽翼丰满的小故事。

音乐：

LiEat 的游戏音乐做的挺不错的，比如每一部开头讲故事的八音盒音乐：

但就我个人而言，觉得它能够更进一步：

比如，第一部的时候，通过降低音乐的声音大小或去掉 BGM，来凸显小镇的荒凉感。一开始，小镇和野外十分慌乱，响起略微欢快的音乐并不是十分的合适。黑魂系列在这方面的塑造就非常的棒了。

此外，有的时候 BGM 尾巴的空挡令人很不舒服，如果能做成无缝衔接或者加一些淡入淡出的效果会更好。