

基本信息与简评

[sframe]909510[/sframe]

感谢 steamCN 鉴赏家活动：<https://keylol.com/t529174-1-1>

我觉得，做人做事要对得起良心，你问我推荐不推荐这款游戏，**我是不推荐的**。我不像某厂长和某星空，我不需要靠测评恰饭，所以我就直说了。这游戏除了美术风格、音乐、CV 过得去之外，剩下的都是在跟玩家过不去。

简评：

“画风好但不好玩一定会有人买，画风不好再好玩也会无人问津”

本作在极暗地牢的基础上，增加了不少新的设定。但遗憾的是，与还算精良的美术作画相比，设计上的各种偏差使得本作的可玩性较低。极其高的随机性使得本作对非酋非常不友好，求稳的话会导致战斗的单调与战术的固化（因为低风险高收益的打法只有一个），再加之非常差的养成系统，使得本作沦为了刷刷刷游戏。即使本作的完成度极高，但我认为它离优秀的作品，还有几十个补丁的距离。



[page]

系统简单介绍

1.迷宫消耗

在极暗地牢中，迷宫消耗有四种：

其一，血量。随机战斗和踩陷阱都会降低血量；其二，火炬的光芒。火炬的光亮程度越低，受到的 debuff 也越高；其三，食物。食物可以用来回血，但如果当队伍饥饿的时候没

有食物使用，就会一次性扣减血量。其四，补给品。主要是进行场景互动和治疗 debuff 的消耗品。

在本作中，迷宫消耗也是这四种，不过做了一些修改：其一，使用技能需要 SP，SP 会在移动中恢复；其二，血量和食物绑定，食物会随移动而减少，在 0 以上每次移动回复血量，0 以下每次移动减少血量；其三，补给品增加了受污染の設定，受污染的补给品不仅效果下降，而且使用还会有概率给 debuff。同时，如果结束迷宫探索时没能消耗完所有的补给品，补给品会全部变成受污染；其四，恢复光亮可以通过点亮场景中的花来恢复；其五，战斗完了之后，过一段时间敌人原地重生，且重生后的敌人没有战斗奖励。



2. 迷宫奖励与惩罚

极暗地牢里面，见势不妙马上逃跑，惩罚是获得负面怪癖；本作中加了一个只能获取一半的探索品。因为不能全部带出来，所以与极暗地牢鼓励的“留得青山在不怕没柴烧”不同，本作的逃跑就很亏——本身补给品就是限量贩卖且挺贵的（踏破率 80%，无掉落金币的情况下，收益差不多和补给品花费相抵），退出迷宫后未消耗完的补给品还会受污染，受污染的补给品吃了给 debuff，效果还会变差。

本作的死亡惩罚非常严重。极暗地牢队友死亡，你跑路，没什么太大的惩罚。可是本作，队友死亡之后，降低达成率（以下简称踏破率），导致死亡倒计时往前进；死者的装备附带诅咒属性，各种 debuff。而且还没有极暗地牢的死亡门，濒死+流血\被命中\三回合没回血=当场去世。

本作探索时也会掉落装备，也有背包上限的设置。虽然未鉴定的装备可以穿身上，不过我还没找到怎么把刚捡到的装备穿身上来腾格子。

本作亦有类似极暗地牢里面怪癖 quirk 的设置，称为厄运。每个职业初始的厄运固定，升级时会随机获得厄运。如果你获得负面的厄运，你可以花费迷宫中找到的珍贵道具和金钱，去重新 roll——是的，重新 roll，不是移除，你可能把所有珍贵道具用光了，得到的还是负面厄运。

同时，还有继承自极暗地牢的站位系统，这个放在后面谈。

3. 界面和 UI

OP 中的黑白美术风格真的很像极暗地牢，但是很多地方做的又不如极暗地牢。

比如，补给品的购买和进入迷宫探索分离。你要在进入迷宫之前，先去商店购买补给品，然后再到迷宫界面，一个一个把补给品放进背包，这就挺浪费时间的。更何况还有仓库的设置，仓库还有储存上限，为什么不直接在迷宫界面加个小窗口快速购买和放置呢？虽然可以一键调出仓库进行配置，但是每次还要特意跑一次商店有点难受。

又比如，迷宫的界面。功能是多了很多，但是地图、背包和最关键的恢复默认队形都需要手动打开菜单来选。极暗地牢地图、背包和恢复默认队形都可以一键完成，对玩家友好很多。当然你要是想说，本作是 2D，极暗地牢是 1D 横板，那我我觉得可以参考一下诸如 Rance08、夏娃年代记之类的作品。



[page]

游戏不好玩的罪魁祸首——随机性太高

简单来说，这个游戏是在极暗地牢的机制基础上，进行了不少的修改，但未能解决极暗地牢的问题，反而还增添了新的问题。新的问题中最严重的就是随机性太大了，导致难度曲线有一点点失控。

第一点，是装备系统。极暗地牢中的装备系统分为金币升级的武器防具和地牢掉落的饰品，而本作中所有的武器防具饰品的来源都是地牢掉落。有没有装备，是不是传奇装备，这在前期对队伍的质量影响相当的严重，所以前期快速获得一套开荒装备非常重要。极暗地牢设置了高等级干员不愿意下低等级地牢，本作变本加厉的变成了收益和踏破率的惩罚，踏破率直接影响死亡倒计时，所以本作高等级下低等级地牢血亏（可能是计算平均等级，推荐等级 1~2 的图下 51111 配置的干员不会有减益，但 511 又有），但是同等级副本没有装备又很容易翻车。但是本作的掉落又全是随机（金宝箱除外），干员都升到 4 级了，我手头还全都是用不上的圣骑士、奶妈、流浪者和阴阳师的装备，DPS 没输出、控没速度，开荒非常受苦。装备掉落的极大随机性导致了前期的难度曲线完全随机，掉到主力需要的装备难度就低，没有就容易战斗翻车。相比之下，极暗地牢的金币升级武器防具好歹保证了较为平滑的难度曲线。

第二点，是战斗系统。我个人感觉技能系统和闪避、暴击和格挡增益是完全没有平衡过，根本不对劲。首先是闪避的增益，敌方闪避我方攻击之后，获得速度+25%增益，然后即时生效（极暗地牢会等到下一回合开始时再判定速度），导致一个攻击被闪避对方就容易反手一个技能打崩你。然后是控制系技能，死神不仅有控制系技能，还有无敌的偷取——可以偷对面 buff 给自己。你问我这玩意儿有什么用？敌人吃了控制之后，会获得抵抗控制的 buff，死神可以把 buff 都过来，然后接着控。阴阳师虽然有群控，但是命中和自身减速度的特性实在是硬伤；同理还有魔女，野性魔法随机位移和减速度简直傻；影刃虽然也有控，但是饱腹度 25%以下-10%命中太蠢了，我提到过 5 个食物是捉襟见肘的，大部分逃不掉的战斗都是饱腹度不够用不出技能才会开打；所以只有死神是个队伍必下。这里又得提一句该死的随机性了，每个招募的干员技能随机，解锁没学过的技能要队伍里有会这个技能的人——你不是扯蛋嘛，我哪来那么多干员位和装备。

第三点，是升级系统。首先，极暗地牢中的肖像画等物资，被简化成了各种日志——用来进行各项升级。但是问题是，日志是随机掉落的，不同日志不能相互转化。你运气不好，需要的日志一个都不掉，升满的日志掉到可以再升满一次都有可能。其次，地牢掉落的鉴定材料、合成材料、洗特质材料都会占用仓库格子。当你想刷洗特质材料结果刷到一堆合成材料的时候，你就知道什么叫做“该死的随机性”了。问题是，到了中后期这些升级的影响还是挺大的，全随机还不能转化是不是太过分了？

综上所述，随机性导致了难度曲线对非酋是个接近九十度的高峰，吃瘪翻车全灭卸载退款一气呵成。

[page]

简直是一团糟的系统

首先，这个游戏的敌人重生系统非常的不友好。制作者可能是想营造出一种强敌环绕的末日气息，但是这么做相当的失败，因为它限制了玩家的迷宫探索策略。因为敌人重生之后没有战斗奖励，且战斗继承了极暗地牢的强度，风险

非常大（主要还是因为 RNG，另外队员死亡踏破率必然不可能 100%，所以会加快死亡倒计时），且就算是有奖励的战斗，掉落的也是垃圾。所以用影刃的迷宫技能隐身，避开战斗就成了唯一选择。官方虽然设计了草丛给你躲，但是这个设计是非常失败的，因为游戏是固定回合制的，你走一步敌人走一步，敌人看不见你它就站在原地不动。躲在草丛里，外面的敌人又不会离开，你最后还是要打上一架。战斗风险大、收益低，那么避免战斗就是唯一的选择。



此外，我认为这个游戏的受污染设定和毁灭倒计时设定的非常不合理。继承了极暗地牢的培养系统、迷宫随机生成，因为受污染的设定，玩家必须尽量在迷宫中用光所有补给品，不然血亏。特别是食物，商店每次探索结束限量贩卖 5 个。如果是正常探索，即完成任务、直接找出口，那么 5 个食物绝对是够的，甚至有的时候运气好只需要 2 个。但是这个游戏有毁灭倒计时，根据你迷宫探索的表现来的——开宝箱、点亮花朵、战斗、探索可互动物品.....如果你要绕地图一圈来完成上述活动以避免毁灭倒计时的计量表前进，那么 5 个食物捉襟见肘。更何况击倒敌人的风险太高收益太低，躲开所有敌人，收集迷宫所有东西以防止倒计时前进是唯一的选择。这个时候就会体会到 RNG 的问题了，有的时候地图大了、敌人多了开技能频繁了，10 个食物都不一定能够支撑你探索完，饱腹度变 0 又会持续扣血，持续扣血又会死人。

其次是迷宫战斗。迷宫战斗差不多也直接继承了极暗地牢，没什么太大的差别，也是站位会影响技能的使用，但是把原来的四格改到了九宫格。本作把极暗地牢的 1*4 站位扩展到了 3*3 站位，引发了一系列的问题，最突出的问题就是位移技能的不够。初期，狼人、流浪者都只有向前位移技能，影刃有一个后退技能，狼人和女巫还会随机位移，敌人的蠕虫还会往前拉——你告诉我自身位移技能这么少，敌人数量又多，五个蠕虫一轮出三~四个位移技能拉后排，后排的奶妈和女巫要怎么放出后排限定的技能？很多后排角色前排技能废的一比，有没有自身位移技能。敌人倒是没有什么很强的特定后排技能，几个位移技能打上去还不如打几个控制技能或者高倍率技能实在。

谈完了最大的变革，我们接着谈小改动。

一个是，极暗地牢老的问题没改。首先，在极暗地牢里面，AOE 技能饱受诟病，因为 AOE 技能分摊火力，且技能本身还有暴击率命中率低等 debuff，更何况本作 miss 之后敌人速度+25%反手就是一个来自过去的 CD。然后本作加入了特定站位的合体技能，几乎都是 AOE，这就很扯。本身这种分摊火力的技能就不如集火特定高威胁度的敌人，还因为引入了 SP 系统，合体技能 SP 消耗过大，导致实用性不高。其次，极暗地牢里面前排一般是输出和 T，T 是选择带控制技能的 T。本作控制技能少了很多，有些角色控制技能质量堪忧，特别是圣骑士这货的控制技能是个覆盖率极低的技能——优点是可爱，缺点是输出低、控制技能很差、专精防御但她扛不住。真要用 T 还不如武士，武士攻击高，有吸血技能。最后还是技能花里胡哨的问题，太多没什么用的技能了，有用的就是：降低敌人命中、降低敌人速度和晕眩。什

么一大堆的降低敌人回避、降低敌人攻击防御，根本没什么用，放一次这种技能还不如搞个 200%倍率的技能 A 它脸上去。

另一个就是新的问题了。首先是极暗地牢里面的负面 debuff 被简化了，最主要遇到的就是流血。这个流血的伤害简直爆炸，我都不明白我一个 200 血的吃一发持续 5 个回合每回合掉 45 血的流血要怎么奶回来，就算是奶妈的清除流血 debuff 的技能，对面四个出手四次，奶妈才出手一次，怎么救？其次，因为站位扩展到了九宫格，狼人和武士有前进技能没后退技能，导致站位问题更显著了，吃个敌人位移技能可能会血崩。

神圣的 F2A 链接着我们，最好的防御就是进攻。所以迷宫战斗人选差不多就固化了——输出靠狼人，控制和削弱靠死神，影刃又必下，再带个有控制地奶妈，好了，出发。

最后是大家都诟病的技能系统了，养成系统做成这样让我觉得制作组游戏设计思路非常的混乱。第一，为什么我学一个新的技能还要队伍里有一个会这个技能的人？学技能又要花钱，又有技能点。开一个新的技能不仅要技能点，学习完技能后，原来的直接没了（我白给了两次高等级干员！！两次！！）所以最简单的方法就是反复刷低等级的好技能干员。于是这又要看 RNG 了，你脸黑一直探索本部刷不出好技能的干员，你就要浪费大量时间了。最高等级 20 级，技能最高等级 5，可装备 4 个技能，如果初始没有刷到合适的技能，怎么着都会浪费技能点。第二，既然搞了这么多的技能，为什么要设置这么多对养成系统的限制？限制有很多，举例而言，除了技能点限制可升级的技能数之外，SP 点数的设计导致玩家升级了什么技能就装什么技能（升级后的技能 SP 消耗减少）同时也不会升级花里胡哨的技能，那你搞那么多技能出来干嘛？单纯让非酋玩家刷不出有用的初始技能？第三，死亡的设定。和极暗地牢不同，本作是被打到濒死三回合内没有回血\被命中\流血就会死亡。简单来说就是特别容易挂掉，然后重新练一个可以用的干员又特别麻烦（主要还是需要低等级的影刃开荒+未成形队伍战斗豹毙概率太大）。在极暗地牢中，受到好歹还有死门判定，见势不妙可以赶紧溜（本作逃跑成功率 50%都不到），没那么容易猝死。第四，学极暗地牢，升级之后可以直接招募高等级干员。可是你给我一个 4 级七个技能 1 级（开了两个没用的合体技能）技能点数 0 的干员是想让我做什么？还不如给我 1 级的干员我从头开始练，这血亏啊。总而言之，做成这样要么是没有经过测试，要么是想强行延长游戏游玩时间。



吐槽

我第一次对自己产生了怀疑，我为什么要玩这个游戏，简直就是浪费时间浪费青春浪费生命。我是一个非酋，脸特别黑，打第一个 BOSS 的时候，蠕虫把我奶妈前移控到死，出血累积到了一回合 125 点，绷带全部都用完了，然后我就没了。这游戏极高的死亡惩罚直接打断了我的龙脉，主力队全灭之后根本没法重新开荒，因为凑不够能用的队员（指没有刷出来能用的影刃和控）。

好不容易打过了第一个 BOSS，开始刷刷刷想培养出一队高速双控队，结果没想到传授技能的干员会直接消失（这个真汤姆的.....算了不能爆粗），然后瞬间白给，死活刷不出技能优秀的死神，影刃自带的减命中太蠢了，分把钟翻车。商店每回合卖 5 个食物，运气不好就是饿着肚子找出口。

我是真的不想再玩这个游戏了，太蠢了，我究竟是因为什么玩它。曾经粉枪问我，两个游戏我想写哪一个。我看了眼商店测评，觉得它像屎，但是我想扫雷。现在我吃了之后，可以满脸苦涩地告诉大家，是的，它真的是屎。曾经有个机会摆在我面前，我却没有珍惜，直到失去，才后悔莫及。

[page]