

[sframe] 1283350[/sframe]

感谢其乐 keylol 鉴赏家的游戏副本。

这游戏吧，怎么说呢，有点一言难尽。你说他做的不好吧，他 **rougelike** 该有的要素都有了，也没有 **BUG**，完成度还挺高的；你要说他做的好吧，这游戏又真的不是很好玩。我上次这么纠结的时候还是在我当助教的时候，对着一个同学的主观题想来想去不知道该给多少分的时候。

相当的一言难尽。我们先从缺点说起，这游戏的缺点其实也挺明显的。其一，流程太短，剧本相当于没有，就三个区域，每个区域 4 场杂兵战+1 场 **BOSS** 战；其二，数值设计不合理，平衡没做好。你要说这游戏其它地方有什么不好吧，还真没有什么可以拿出来指责的地方；但是你要说这游戏有什么地方做得好吧，也还真的没有什么可以拿出来夸赞的地方。倒是作者疯狂玩梗，各种表情包，工作室名字也在玩梗，发行日期还选择了愚人节……一言蔽之，本作就是一个非常非常普通的 **slay the spire**（杀戮尖塔）类的游戏，只不过把回合制替换成了 **real time**。

经常阅读我测评的读者应该很熟悉，我是属于那种“你做的好是理所应当，只有做的出彩我才会表扬”的人。因为这游戏实在是……太普通了，该有的都有，缺点又不是很影响游玩体验，但真的没有什么出彩的地方，加之同类型的游戏真的太多了，所以想来想去，我还是不推荐大家玩这个游戏。因为真的，这游戏……完成度很高但是就是不好玩。

因为这游戏和 **slay the spire** 基本同质，所以请允许我使用 **slay the spire** 的术语来介绍这个游戏。

本作的卡牌系统基本和 **slay the spire** 一致，也可以强化。卡牌带来格挡、伤害和 **buff** 效果。因为本作是 **real-time**，敌人是 X 秒后固定 **debuff** 造成伤害，所以格挡并不会随着时间流逝消失。除了基础卡牌之外，卡牌的种类多种多样。比如提供 **buff** 状态卡的水果类，吃牌序有连击效果的玩具类，叠加然后一个大屁股下去的面包+蔬菜类……这游戏麻雀虽小五脏俱全，卡牌的组合非常的多。**Slay the spire** 中的能量系统变成了随时间推移增加的体力。因为是 **real time** 所以引入了追赶——敌人移动速度比主角快，被追上直接 **GAME OVER**，类似关卡通关的时间限制。引入追赶系统后自然就有了击退卡牌。

此外，**slay the spire** 里面的遗物，本作中以技能的形式出现。因为是被动的所以在战斗中永久生效。每场战斗结束会获得一定量的零花钱（约 100），三张卡牌选一，额外的战斗的奖励则是：花费 200 获得一个技能、花费 100 升级卡牌、花费 100 回 15 血、获得随机一个图腾（有好有坏，属于技能、卡牌以外的东西）、卡牌商店这五个中的随机两个。

Slay the spire 一共三大层，本作也是三大关。甚至连三大关结束之后的获胜界面都很相似。和 **slay the spire** 的进阶相似，本作也有类似的进阶系统。不过许多技能和卡牌需要通关一定等级的进阶才会解锁。这么设计估计是为了延长游玩时间吧。

不得不承认，这游戏的系统真的完成度挺高的。但是呢，嗯，平衡性有问题。其实这并不是什么太大的问题。作者为了丰富卡牌和技能，导致平衡没做好是很常见的事情。

先谈谈收益。基础卡牌的费用为 2、3、4、5，格挡/伤害费用比分别为 1、1.3、1.5、1.6，强化之后的格挡/伤害比为 1.5，2，2.5，2.4。格挡/伤害费用比姑且是边际收益递减的，但是升级收益有问题，分别为 0.5/0.7/1.0/0.8，发现问题了没有？升级的收益居然是一个倒 U 型，也就是说 4 费的卡牌才是综合收益最高的。

这还不是最严重的问题，最严重的问题是交互之后。比如技能“卡牌造成的伤害+1”“从卡牌中获取的格挡+1”，这两个技能就完全颠覆了收益曲线。高费牌为什么性价比高？因为高费牌需要更多的费用，在 **real time** 里面意味着受到更多次敌人的攻击，风险更大。高费牌高出来的性价比是对风险的补偿（**risk premium**）。简单粗暴的+1 之后，使得高费牌的性价比优势不明显，低费牌成了香饽饽。

再比如说个别卡牌的升级收益。神秘好礼，3 费把随机一个物品加入手卡并使其费用变为 0，升级之后竟然直接变成 1 费了。而把手牌中其他所有卡（3 张）减一费的卡牌，那个什么串，它 3 费才能让 3 张牌-1 费，升级之后 2 费，你对比一下性价比你就知道这就是完爆。在没有稀有度区分的 **rougelike** 中，一张卡被另一张卡完爆是一件非常不可思议的事情。

又比如说某些 **imba** 的卡，水果系的桃子。3 费，使用之后 5 秒内每秒对所有敌人造成 1 点伤害。1 个敌人，3 费打 5 也是比基础卡要强；2 个敌人，3 费打 10；3 个敌人，3 费打 15，极其超模。水果路线初始技能就是增益效果+3 秒，升级之后再+3 秒（有显示 **Bug**，初始有技能时间显示 8S，升级之后还是 8S，但是实际生效 11S）。你知道这是什么概念嘛？三个敌人的话，3 费打 33，性价比高达 11，它太超模了。

另外一点就是类似 **slay the spire** 里面的诅咒的状态牌。需要消耗能量打出，不打出 **debuff** 就一直在，这也太刺激了。直接导致二叔之类的塞 **debuff** 牌的敌人强度过高。你想想如果你是垃圾食物流派，本来就会给是自己塞 **debuff**，敌人还给你塞了一堆 **debuff**，对面是高频攻击的，你费用还没来得及攒够，手里两张受到伤害+3，对面三个高频攻击一顿乱揍你人就没了。

因为 **debuff** 的效果实在是太强了，再加上敌人的技能有的也很 **imba**，比如什么“下次攻击伤害翻倍”，“越近我方体力（能量）恢复速度越慢”，导致格挡卡接近于鸡肋。除非是极高性价比的比如覆盆子（2 费提供 5/8 点格挡），不然格挡真的鸡肋，因为这作是 **real time** 加上敌人还会技能，拖得越久死的越快。

总而言之呢，这游戏，的确不怎么好玩，但不可否认的是它的完成度确实非常的高，是一个合格的游戏。至于推不推荐购买呢，我是不推荐的。见仁见智吧，同类的游戏实在是太多了，本作真的没有什么出彩的地方。