

我本来正在当咸鱼，看到这个帖子 <https://keylol.com/t574034-1-1>



ソフトハウスキャラの公式ホームページへようこそ！

有限会社キャラ解散のお知らせ

日頃より弊社をご愛顧いただきありがとうございます。

このたび、有限会社キャラは、経営上の理由で解散・廃業する事となりました。

つきましては、有限会社キャラ ソフトハウスキャラは三月末日をもちまして、営業終了致します。

なお、現行の弊社タイトル及びブランドは合同会社DMMGAME S様に譲渡し引き続き、DMM GAME S. R18 (<https://dlsoft.dmm.co.jp/>) で販売致します。

2000年「葵屋まっしぐら」から20年もの長きにわたり、ご応援ありがとうございました。

令和2年3月23日

有限会社キャラ
代表取締役 浜田 修



惊闻软房子倒闭了，于是加急写出来了这篇测评，旨在向坛友们普及一下国内比较小众的软房子的游戏。

首先需要提及的一点，我接下来介绍的游戏都是“ソフトハウスキャラ”（softhouse chara）出品的游戏，其特征就是游戏具有非常高的可玩性。众所周知，黄油的可玩性有三家公司做的非常好，他们就是 Alicesoft（A 社，代表作 Rance 系列），Eushully（E 社，代表作战女神，魔导巧壳）和软房子。值得注意的是，还有别的软房子，比如 softhouse-seal GRANDEE（代表作：欧派战争，巨乳王国 VS 贫乳王国）和 softhouse-seal，这两家以拔作为主，不在本文的讨论范围内。

{17_1051;}

先从比较古老的游戏开始介绍，我介绍的游戏都有汉化。

[sh2]Black Bunny[/sh2]

鼎鼎大名的 BB 系列，名字直译就是黑兔子。1 代发售于 2010 年，2 代发售于 2012 年，3 代发售于 2013 年。我自己只保留了汉化硬盘版，所以没有更多细节截图（因为存档没了）。游戏系统属于比较古老的迷宫探索+经营的类型。玩过兰斯系列的话可能就会比较熟悉，BB 和兰斯一样，属于按照剧情进度自动进行 H 剧情的后宫作品。男主是一个人类，1 代的剧情里，男主参加魔王讨伐队，被魔王

（女）全灭，然后马上投敌为魔王效力，最后靠自己卓越的巨根能力征服了魔王，和魔王喜结连理；2代的剧情，前作魔王婚后隐退，男主变成了魔王，这次天界的天使们试图攻克魔王的地下城，男主奋起反击；3代的剧情，男主因为某些原因，被发配出去开拓新领地，同时遭到了当地势力的攻击。1代太久远了，我不记得了；2代主要是培养自己的队伍，以地下城战斗为主；3代则是要一边兼顾村子的经营发展，一边探索地下城。



游戏整体的可玩性非常高，当然，你也不能期待立绘水平有多么的杰出，只能说还行；而作为纯啪啪啪的无脑H后宫作品，剧情这玩意儿吧，你就笑笑就好了，爽就完事儿了。BB系列的游戏系做的特别好，迷宫战斗也非常有讲究，通关BB你可能会花上几十个小时，是非常值得一玩的小游戏。

[sh2]巢作之龙[/sh2]

本作发行于2004年。巢作之龙我印象里应该是软房子第一个汉化的游戏吧。男主是一头混血龙，嗯，龙。越是纯血的龙，战斗力越高，且女性战斗力强过男性，所以男主在龙里面就是一个战五渣。但是就算是龙是战五渣，打打人类还是绰绰有余。因为最强的雌龙看上了男主，男主选择跑路以建筑巢穴为由躲避，于是我们的故事就开始了。



游戏主要的类型就是地下城防御+培养部队，我高贵的龙族怎么能和人类冒险者一般见识？所以我选择派小弟送死。和 BB 一样，本作属于进度到了就会推进 H 剧情的类型，所以不用特意推剧情。倒是地下城防御，因为现在是防守的一方，还和塔防不太一样，要考虑部队抗得住扛不住，以及部队的死亡和火焰纹章一样，是永久性的，所以还得三思而后行。在游戏性上也是无可挑剔的一部作品，游戏性比一般黄油来说高出一大截。

[sh2]王贼[/sh2]

本作发行于 2007 年。世界第一的帝国正在四处侵略，而某小国的王女为了对抗帝国的侵略，拜托作为传奇军神的男主拯救国家。男主说“你把处女给我我就干”王女“好的”，于是我们的故事就这么愉快的开始了。



王城非常的古老，但是它的系统非常的完善——部队培育，策略战棋，回合制战斗，可以说是换一下画面这游戏机制放在今天都不算落伍@圣女战旗。和火焰纹章一样，部队的技能有使用数的限制，且部队的损失也是永久的，所以非常具有策略性。剧情方面，也是一样的后宫路线，只要你推进进度就会收获H。顺带一提，早些年起点某部小黄文就借鉴了这部作品的剧情——本作里面有一个敌对妹子，男主放过她之后说不要再来与我为敌了，然后妹子第二次又跑过来，很爽快的战败了。一开始横眉冷对千夫指，男主怒而开始调教，三天三夜之后抱着男主喊达令——本作的剧情虽然无脑，不过还是挺有趣的。

[sh2]Out Vegetables[/sh2]

Out Vegetables / 怪盗夜祭，发行于 2014 年。本作的立绘和系统 UI 终于有了极大幅度的提升。本作的设定十分有趣，一群有钱人闲得无聊，抖 M 犯了，于是就组织了怪盗比赛，自己设下安保系统，然后让怪盗们来偷，根据怪盗们偷到东西的价值给他们积分，最后换算成奖金。



系统也不算复杂，就 2 个系统：1.如图所示的局面，事前准备以获取安保信息。2.卡组系统，进入地点开始盗窃之后，用卡组中的卡牌进行战斗。说起来是这么简单，实际玩起来就非常的烧脑，需要各种推算和准备。总的来说，这游戏非常有创意和魔性，可以一玩好几天。

{17_1051;}

嘛，上述几部作品都是有汉化的，汉化组是哈尼喵汉化组，也就是汉化了兰斯系列好几部作品的汉化组。软房子 Chara 倒了，和他们的作风也不无关系吧。立绘比较落后，系统 UI 不好看，游戏性虽然很强，但是都是受众比较小的类型，也不学 A 社和 E 社搞续作，导致也没有老粉丝吃续买账。但是有一说一，她们家的游戏是真的好玩，比某些 3A 大作好玩多了。我点名批评三国志 14，我觉得三国志 14 做的还不如王贼好玩，王贼还有大量的 H，它是真的香。