

基本信息

[sframe] 449960 [/sframe]

虽然还没来得及把所有人物都通关深度体验一下，不过这个游戏真的惊艳到我了。于是在战士打通了主线之后，就来做个简短的测(an)评(li)

简介：

作为一个 hero，你回到故乡，然后发现恶魔肆虐，于是你开始进入地下城准备杀死幕后黑手的大恶魔（魔王的地下要塞既视感）。简而言之就是类似 slay the spire 和以撒的结合，向下爬塔的游戏了。

作为地下城 roguelike 游戏，这个游戏的装备系统就是卡牌：技能牌、道具牌和神器牌。卡牌中除道具牌（可以在背包右键使用）之外，其他都要装备在卡槽才能使用。

法力分为绿色法力+蓝色法力。装备神器会自动将一部分蓝色法力变为绿色法力（相当于维持 cost），使用技能牌需要消耗蓝色法力。

进入地下城后，角色除了自动攻击，在可互动范围内使用鼠标点击敌人也能进行攻击。

本作全程都是剪纸式的艺术风格~

[page]

不要问，问就是买买买

优点：

1.有官方中文。还是两版的官方中文（P 社你看看人家，中文翻译都出了两版了）。不过大概是因为这个中文的翻译是没能玩游戏的，有些地方翻译明显不符合上下文甚至意思完全不对。举个例子，比如最后打大恶魔的时候，过场动画介绍大恶魔是如何如何的厉害，大恶魔欲毁灭地上世界，过场动画完了之后主角说了一句“not on my watch”，翻译成“趁我不备”，这个意思直译是“（毁灭地上世界）不会发生在我的注视下”，翻译成“我会阻止你的”之类的为佳。这可能是传统外包翻译的问题，文本全部打乱以防止泄密，结果就导致翻译者看不到上下文，翻译就很尬。系统里的一些翻译也有这种问题就是了。

2.美术风格优秀。整体是剪纸风，而且这个剪纸风非常的统一。各种特效非常自然的融入了整体的美术风格之中。这是很多粗制滥造的游(guo)戏(chan)所做不到的。一个统一的美术风格带来的是赏心悦目的享受。



3.严谨的设定。设定的严谨体现在好几个地方。第一，当敌人对你发动冲锋技能的时候，你会被撞晕，然后你开始眼冒金星，你必须用鼠标消掉这些金星才能恢复晕眩。更有趣的地方在于，当你被撞晕，你的卡牌也会被“撞晕”，需要扶正才能恢复使用。又如，当角色被蜘蛛网缠住的时候，卡牌也会被缠住导致无法使用或者失效；第二，进入背包替换已装备卡牌或者被撞晕开始消除星星的时候，时间并不是静止（大部分游戏，每开一次背包 the world 一次），而是流速降慢；第三，盗贼的弓箭不能穿墙、穿怪，撞到柱子会打不过去.....（很真实）

4.制作者的主旨是“有时间来一把就来一把，想玩就玩”，所以游戏在设计上，很照顾玩家，能够快速停止游戏或者开始游戏。比如，生成地下城之后，你打到一半不想打了，你可以直接跑出去，探索状态保留。如果使用传送卷轴，传送门还会留在那里.....想回去就直接回到之前开传送门的地方.....生成多大的地下城、多少层，都交由玩家自定义，还会贴心的显示一个预估时间。最重要的是，当本层地下城内敌人、罐子等可互动要素少于等于 5 个的时候，系统还会提示你它们在哪.....可以说是很良心了，妈妈再也不怕我眼睛打怪 5 分钟找东西半小时了。

5.灵魂 CV，好听的 BGM。过场动画里面的旁白很好听，给人一种唱诗的感觉（过场动画里面的内容，为了符合游戏背景，制作者写的是诗.....对，是英文诗.....我只能大概 get 到意思，中文翻译真的是辛苦了.....极其难翻.....）。通关后的唱歌极其魔性 2333

6.各种玩梗。我就上一个图。



[page]

缺点：

- 1.鼠标毁灭者。
- 2.卡牌掉落看脸。硬核模式一开始没拿到有用的卡牌，疯狂落命到哭。
- 3.一进地下城可能会被怪物轮。
- 4.为什么我们只能走大道，怪物可以随便窜.....玩家的冲锋撞不到站在路边的敌人只能撞到站在大道上的敌人.....
- 5.虽然罕贵度只有普通、魔法和传奇。然而传奇卡牌不唯一.....
- 6.成就丧心病狂的多.....

总评分：9/10

适合闲来没事杀时间的休闲玩家。也适合想挑战自己的玩家（硬核模式，请）。

冬促的时候，如果有 Darkest Dungeon 会有 66%off 的 coupon，22 元就能入手。顺便一提我一直不明白为什么 Darkest Dungeon 可以给本作的 coupon.....

[page]

我就是死外面，从这跳下去，也不会玩 roguelike 的——真香

卡牌式装备系统浅析

卡牌有三个贵罕度，普通、魔法和传奇；对每张牌，不同贵罕度的牌不唯一，也就是说同一张冲锋牌可能有 3 个不同效果的传奇冲锋牌。比较肝的一点是，卡牌初始 1 级，最高 3 级。魔法、传奇卡牌可以被分解，高级卡牌也可以降级，但是分解和降级给的升级用的素材的数量比升级所需要的素材数量要少。所以，如果前期把普通卡牌升级满了，后期得到更高罕贵度的卡牌的时候，存在一个资源净亏损的问题。魔法、传奇贵罕度的卡牌不唯一也导致了风险：如果把魔法贵罕度的卡牌升级到 3 级，后面除了一个传奇贵罕度的卡牌，那么这个资源的亏损量式相当的大了。

但玩家不得不升级到三级，因为 3 级卡牌有特殊效果。比如，在游戏中，怪物进行咏唱的时候是无敌的（换言之，不停咏唱的法师是这个游戏中最棘手的敌人）。但升级到三级的冲锋，在 100%晕眩敌人的同时还能打断吟唱。

然而更重要的是作为装备发挥作用的神器。比如战士的火焰斧和寒冰链锤，他们能把要打 4 下的寒冰之心和火焰之心（怪物的生命值）变得 1 下就能打掉。又比如战士的暗影剑，能把普通攻击变成 AOE 攻击。这就导致了魔法值成为了游戏最重要的资源，升级的点数几乎都得给魔法以维持更多、更高级装备的使用。

需要支付使用 cost 的神器效果确实强大，升级之后的效果比如“受到冲击波 30%概率掉落红心（HP）”，在打地域层和最终 BOSS 大恶魔的时候，甚至可以利用这个效果疯狂白嫖 BOSS 的陨石攻击做到不喝药、不喝泉水过。

但装备的维持 COST 实在是大，会导致应变能力变差。所以技能、消耗品和装备之间的权衡，甚至是在不同情况下打开背包进行替换，都是需要玩家进行深入思考的选择。就这点上来说，我觉得本作的装备设计设计的相同不错。

[page]

略有瑕疵的地下城战斗

正如前述，我觉得玩家必须走在大道上这点.....很不公平.....这导致了最严重的问题是，因为玩家不能跨越敌人，所以一旦被敌人前后包夹，连走动都做不到。而本游戏被称作鼠标毁灭者的原因之一，就是玩家的互动范围比敌人的攻击范围大，在互动范围内点击鼠标可以攻击敌人。再加上角色的血量少，特别是在前期，放风筝是基本打法。被包夹之后都无法移动，血薄的角色基本就是死路一条了。所以战士的冲锋是常驻技能，就是因为它可以撞开敌人以维持必要的战略空间。

不能跨越敌人和不能自由移动的第二个问题，就在于敌人的占位。如果没有冲锋之类的越位技能，敌人后方的法师和弓箭手是真的能让人疯狂落命。法师会召敌人，而且法球攻击带异常属性。后期的弓箭手输出极高，占个5个基本10血、20血的掉。前卫又经常是盾甲血（每掉一格血，释放3个小怪且获得短时间无敌）。这种配置如果有足够的空间，还可以吸引前卫一个一个敲掉打，但是如果是一进地下城就被围殴，没有放风筝的空间，基本落命妥妥的。

经坛友指出，头上不带锁的咏唱一直按住可以打断[spoiler]我个人是觉得，吟唱的时候无敌这一个设计很不合理，虽然这是为了避免BOSS在切换阶段的时候被打死，但是还是不合理。比如后期的小恶魔，你一靠近它就咏唱瞬移法术，很难打，因为一靠近它就咏唱，咏唱无敌，瞬移之后它就在远处放法球砸你。人少还好，这人一多你就知道什么叫做狼群战术了.....又如后期能被法师召唤出来的冲锋幽灵，它只有一格血，但是一出场就咏唱冲锋，而且冲锋速度极快，被撞倒就是一个晕眩。多个法师在场，法师咏唱召唤术=自身无敌，咏唱结束来不及打几下，幽灵冲锋咏唱完成，被撞晕，晕眩恢复后，法师又开始咏唱召唤术.....如果它们不站在道路上，冲锋又撞不到，又没法打断.....真的令人难受[/spoiler]

以及另一个小瑕疵，或者说是制作者设计上的恶意，就是鼠标.....默认鼠标是可以移动的，虽然可以在设置里关掉就是了。想象一下，你放风筝放的正爽，一不小心点到了怪物旁边，然后角色开始移动（移动中不能攻击），然后被敌人一个重击晕眩.....落命+1.....键盘移动也有问题，因为只按一次的话，默认角色会往这个方向一直前进到岔路口，简而言之就是难以微操角色的移动。