

[url=<https://keylol.com/t590230-1-1>]感谢坛友 smith6666 赠送的 key[/url]

[sframe] 590380[/sframe]

这游戏的非常具有策略深度，策略战棋+肉鸽能做的这么简单又富有策略深度我是没想到的。没有常见战棋游戏的反击，有的是位移、碰撞和环境伤害，再加上需要保护的目标和电力，短短五个回合之内的计算量非常的大。再加上人生只能重来一次，真正诠释了什么叫做“一招不慎，满盘皆输”。你问我推荐不推荐，毫无疑问，我非常推荐这款游戏，它的策略深度非常的可观，SLG 爱好者会非常上瘾。但是本作上手难度高试错成本大，萌新和休闲玩家可能简单难度都被按在地上摩擦，故购入之前请三思。

奇妙的化学反应

一般我们提到战棋，都会想到诸如《超级机器人大战》（SRW）、《火焰纹章》（FE）和《三国志 11》（San11）之类的经典作品。战棋游戏，或者有些人喜欢叫做兵棋推演，一般都是以敌我摆出单位之后，回合制行动，以完成某个目标作为游戏胜利条件。无论是反击伤害（SRW、FE）还是位移（San11）都不是什么新鲜的东西了，问题在于，什么样的机制会适合肉鸽？提到肉鸽，大家可能脑海里会想到非常多的游戏。以《slay the spire》（爬塔）为例，肉鸽游戏一般来说都会有：1. 快节奏的小段战斗，阶段性的 BOSS 战和最终的 BOSS 战；2. 高度随机的资源获取和事件；3. 基本没什么剧情，但是会交代一下轮回的背景；4. 丰富多样的策略组。

其实 slay the spire 也算是回合制的肉鸽，如果把爬塔里的单主角换成多主角再加上棋盘，比如 Gordian Quest，那勉强也算得上是策略战棋+肉鸽。我们来看看本作是怎么整合的：

本作中有四座岛，通关 2~4 座岛都可以挑战最终 BOSS，这就相当于爬塔的三层；每一场战斗的胜利条件是“撑过五个回合”，相当于爬塔的遇敌战斗；如果完成任务的目标（保护特定目标 etc.）就可以获得额外奖励，相当于爬塔击杀小偷；爬塔有人物血量，本作则有电量——虫族攻击发电站造成人口损失（获得分数减少）+电量降低，电量每场战斗结束后都会继承。很显然，本作的肉鸽元素十足。

再看看策略方面。本作去除了常见的反击系统，加入了位移和相应的位移伤害，以及常规的地形伤害——非飞行敌方非 BOSS 单位遇水即溶，火焰每回合烧 1，烟雾强制取消攻击；敌方一轮一轮增援，我方需要防卫特定目标和发电站。

因为肉鸽游戏对游戏难度有一定的要求，所以本作取消了反击也算是理所当然——你永远只有 3 台机甲，每回合一次行动+一次武器使用，而敌人往往超过 3 个。作为防守方，因为需要防御特定目标所以战略的主动性永远是在进攻方手中，如何尽可能减小损伤并尽可能达成目标的策略难度相当之大，换言之，计算量挺大的。爬塔熟练之后基本都是肌肉记忆闭着眼睛打牌了，本作还要进行复杂的计算——特别是敌人数量超过 3 个的时候，威胁的强弱、是不是要放着某个敌人不管、是不是可以利用位移达到某些 1+1=3 的效果……

言归正传，单纯从游戏设计的角度来说，本作的策略战棋内容和肉鸽内容融合的非常自然，不像某些劣质游戏只是单纯的将两个系统粗暴的加在一起（此处点名某国产游戏）。单从完

成度来说，本作的得分无疑很高。

丰富的策略组

这游戏有 8 个预设的小队，各有特点，加在一起使得策略组非常的丰富。我就先以我的两个已经获得所有小队成就的小队为例谈谈。

第一个，默认小队。三台机甲都带有位移技能。第一台机甲肉搏机甲，攻击范围一格，伤害 2 在前期算是主力，攻击使目标后退一格；第二台机甲万金油，向一个方向发射一枚飞弹，攻击对第一个遇到的物体造成 1 点伤害并使其后退一格；第三台机甲远程机甲，命中对目标造成 1 点伤害并使周围物体向远离着弹点方向后退一格。

全员位移非常的有意思，特别是就算被攻击打死依然会产生位移这一点——无数次我完美不掉电都毁在了一个被发电站三面包围的虫子身上。第三台机甲如果要位移敌人，那么就得打它隔壁，意味着用伤害换位移。敌人普遍 2 血+，而每一轮伤害 2+1+1，所以前期如果遇到 3 血怪那么一般都是利用位移，使得其与其他物体碰撞或者是地形杀——当然要这么做你有的时候还要计算复数位移之后打落水。我曾经打出过一个惊天妙手，一回合造成了 10 点伤害（碰撞伤害 2 点*3），打出来的时候非常的有成就感。利用位移技能把敌人控制在出怪口延迟敌人的增援也很有意思。

位移技能好玩就好玩在，敌人的行动、天灾和 NPC 行动都是固定的，并且都会显示给你，所以玩家的操作余地特别大——你甚至可以利用位移把敌人推到天灾范围内，用位移技能让敌人自相残杀，用位移技能把敌人推到 NPC 攻击范围内（比如火箭发射）。当你完成这些妙手之后就会非常有成就感。

第二个，烟雾小队。第一台机甲小飞机，跳过邻近敌人并向其投掷烟雾弹（烟雾弹强制取消攻击动作）；第二台机甲火箭炮，攻击时向后方一格产生烟雾，对目标造成 2 点伤害并击退其一格，被动使得每回合处于烟雾中的敌人掉血；第三台机甲，击退周围敌人一格。

第三台机甲完全就是辅助，初期全靠火箭炮点杀高威胁目标（比如灵虫），小飞机制造烟雾控住敌人，然后第三台机甲把敌人推到烟雾里去。在获得类似小飞机武器但是造成 0 伤害烟雾发生器（这玩意儿攻击距离四格，也就是可以产生 3 格烟雾）这种高效烟雾产生器之前，这个小队的强度略低，毕竟伤害不足，灵虫+复数敌人出现的时候非常难打。但是一旦升级起来就非常的好玩，搞得满世界都是烟雾的话近战敌人根本没办法碰到保护目标，远程敌人就把他们推进烟雾里，跳来跳去非常的好玩，爽的一笔。唯一的问题就是我方在烟雾中无法使用武器，所以有的时候小飞机反复横跳会坑自己。

烟雾小队的核心就是烟雾，如何有效、高效地利用烟雾真的挺考验智商的，特别是类似保护列车这种坑爹的任务，在输出不足的情况下尽快尽多击杀威胁列车及其行进路线的敌人真的挑战性蛮大的。