

基本信息与简评

[sframe] 994730 [/sframe]

第一次关注到这个游戏，还是因为一个段子：

玩家：“画师你行不行的啊，你这个角色立绘的欧派都画这么大，假得不行。这么大的欧派肯定会下垂的。”

画师：“可是我是照着自己画的啊。”

我这个人很诚实，你给我白花花欧派的，我给你钱。圣女战旗，购入。



玩笑就说到这里。因为白花花的原因，我一开始以为这是一个偏媚宅向的卖立绘游戏。事实上，这款游戏难度还挺大的，不是硬核向玩家可能玩起来会比较吃力。再加上这个游戏的兵种克制补正比等级补正要高很多，导致很多不熟悉 SLG 游戏的萌新被虐到开修改器然后坏档。总体上来说，圣女战旗是一款较为不错的 SLG 游戏，拥有不错的立绘和音乐。

评分：8.6/10.0

你问我为什么说了一大堆问题给了 8.6？当然是因为我是硬核 SLG 玩家，这个游戏的难度和设置很合我胃口。

[page]

SLG/RPG 游戏系统其之一

“不断的战斗中，我终于意识到了，线列步兵的力量是有极限的。”

“你究竟想说什么，妮可莱特？”

“我不做步兵了，波拿巴！”



圣女战旗选择了兵种相克系统作为整个游戏 SLG 战术的核心成分，兵种相克带来的命中率和伤害值补正相当可观，差不多相当于 6-8 级左右的等级差异（要知道，这个游戏最高等级才 30）。举例而言，重骑兵被线列步兵克制，在等级相差无几的情况下（第二十八章，LV30 重骑兵 VS LV28 线列步兵），线列步兵对重骑兵的命中率基本是 90+，两次攻击都能够把重骑兵打到丝血。因此，在等级相差无几的作战环境下，需要尽可能地使用克制兵种进行攻击。

此外，本作的生命值回复基本是靠装备的消耗品以及自己的军乐团单位的回血，而我方近 22 个可用单位中仅有 2 个单位是军乐团单位。生命值回复手段的缺乏导致玩家不得不依赖兵种克制。

相较于兵种克制，其他系统就没有那么大的作用了。本作虽然有地形影响，但是更多是体现在对移动力的减益上。由于本作没有 ZOC（zone of control），敌人可以随意穿过我方前线单位攻击被克制单位，导致地形提供的防御和闪避补正几乎没有意义。本作也没有高低落差的射距补正，站在山顶依然可以被山脚下的敌方单位攻击到。

[page]

SLG/RPG 游戏系统其之二

相似的，因为兵种相克的补正过于显著，相同等级的不同装备差距不大，更何况本作并没有非常负责的不同装备，装备系统更多的是耐久度限制和装备数量限制，能恢复装备耐久度的可用单位只有一个中期入手的单位，因此玩家必须考虑好弹药数量的问题。

技能系统就有点神奇了。可以学习的技能多达 20 多个，而能装备的技能只有 5 个。除了只能装一个的指令技能之外，其他都是被动生效的技能。很多技能属于买家秀和卖家秀的区别，就以“恐怖”这一技能为例，与拥有该技能的单位战斗过的部队受到攻击力减益，且无法回复生命值。在剧情战斗中基本上我军都是以少打多，如何快速消灭敌军才是首要考虑的事情，带这个技能意义不大。但是对敌军来说就不一样了，敌军人数众多，只要不断消耗我军的核心力量，就能赢。一旦我军的前线部队吃了个无法回复生命的 debuff，很容易崩。再比如说“下马威”，生命值全满时不吃反击，我军以少打多很多输出要靠反击打，后期敌军重骑兵基本人手一个这玩意儿，运气不好就算是克制重骑兵的线列步兵都扛不住。除此之外，像是“英勇冲击”（重骑兵）“英勇炮击”（炮兵）之类的，看上去英勇攻击释放之后晕眩敌人一回合很强，但是晕眩状态的敌人还能反击，只不过不能攻击移动，己方能用到这些技能的场合也就差不多是在小巷子里延迟敌人的攻击给主力部队斩首争取时间而已。相反，敌方使用的话就厉害了，我方部队数量少，吃个晕眩就有被孤立、输出不够导致崩盘的风险。

[page]

SLG/RPG 游戏系统其之三

线列步兵虽然拥有休整技能（击杀敌方单位后回复 20%最大血量），但是大部分遇到的敌人都是轻骑兵和轻步兵，轻步兵克制线列步兵而后期轻骑兵又拥有“恐怖”技能禁止回血，再加上线列步兵移动力低下，后期轻步兵射程 2-3 等因素，线列步兵也就中期有一点用。

轻步兵是这个游戏中最强的单位。轻步兵分为散兵和卡宾枪兵，散兵拥有侧后闪避加成，卡宾枪兵拥有射程加成。因此，前期我军的肉盾不是线列步兵而是有闪避加成的散兵，而中后期基本都是利用卡宾枪兵的射程优势突突突。中期差不多可以转职的时候，杂货铺老板娘会加入我军，她的技能能够给周围两格我军+1 射程，能强行把卡宾枪兵的射程拉到和炮兵一样。

所以，最强的单位就是妮可莱特了。这孩子初始单位禁卫军，是线列步兵的模板，防御高又可以学会回血技能休整，然后她转职可以变成卡宾枪兵，剩下就不需要我多说了。

重骑兵的定位就比较尴尬了，虽然防御高，但是在线列步兵面前脆的和纸一样。敌人的轻步兵又有一堆 debuff 技能，靠射程优势给你加 debuff，然后就被敌方有下马威的重骑兵教做人。说克制轻骑兵吧，轻骑兵确实打不动你，但是除了扫荡轻骑兵之外就没什么用了。后期敌人的轻骑兵强的不行，你还不能不上重骑兵。

轻骑兵首推后期兵种游骑兵，两个游骑兵都不会自动加入我军。游骑兵可以使用卡宾枪，射程 2，再加上某哥哥的自动回血技能和反击时射程+2，是后期穿插突破的主力。轻骑兵这边就比较尴尬了，轻骑兵克制轻步兵，但是对面轻步兵又有射程优势，轻骑兵又脆，分分钟被线列步兵和重骑兵捅飞。

言而总之，本作把兵种克制放在战术的核心地位，兵种克制的补正很高，容错率比较低，一个走位失误就容易被打崩，从而使得策略上的难度变得相当的高。

[page]

剧情

“你的家人都被革命者送上了断头台，选择吧，王后。”

王后回想起了之前的青葱岁月

“那么，答案只有一个了”

王后折断了手里的蓝宝石

“我向您宣誓效忠！”

“哈哈哈哈，所以我说法国人很有趣啊”尼维奈尔狂笑道“我决定不毁灭法兰西了”

♪不能对明天的法兰西坐视不管♪

伪娘间谍尼维奈尔的剧情是整个剧情最重大的 bug，玩过的基本就懂了。

剧情一向是 SLG 游戏的天生弱项。SLG 只能采取以关卡为单位推进剧情的方式，导致每一关的剧情差不多就是“为什么要打这一关”“这一关打完了发生了啥”。平心而论，本作多达 30 多个登场人物，关卡推进的叙述方式导致人物刻画较弱，大部分支线剧情也相当勉强。但是，本作的剧情有始有终，剧情逻辑上没什么太大的 bug（我一直很想吐槽，剧情过场里说女主从意大利回到巴黎，地图上却是从德国那边回巴黎），在剧情表现上中规中矩，没什么太大的问题。很多玩家诟病的莫名其妙的结尾问题，在我看来不是什么大问题。以土伦为开始，以土伦为终结，再延伸开来要讲拿破仑一个人单挑欧陆群雄反而容易太大剧情线收不住。现在这种收尾方式，给后作留下了较大的空间，算是一种比较好的处理方式了。

[page]

立绘/CV/BGM

“王后你怎么了王后，王后你快醒醒啊”

“用蓝宝石，给民众，带来笑容”

“法兰西的命运，就由我来改变！”

立绘没什么好说的，肉感十足，很棒。

本作在战斗的时候有语音，剧情对话中只有少部分有。按道理来说，一个好的 CV 有助于塑造人物的个性，但是本作没有给 CV 太大的发挥空间，很多对话接近棒读。因为人物刻画不足，导致战斗时候的语音有一种很尬的感觉（不过云雀珂赛特的娇喘嘛.....）有的时候甚至想让人关掉语音。

巴黎城里面各个地方的 BGM 倒是挺不错的，非常符合氛围，加分不少。

[page]