

# 【咸鱼之王】初体验记录及报告

## 流程记录(2024.1.3 - 2024.2.6)

初上手是能注意到的是咸鱼之王的画风偏轻松、搞怪和荒诞。

通过新手引导快速介绍了玩法——可手动点击造成伤害、通关获取金币和宝箱、开宝箱获取资源和咸将、利用资源对“咸将”进行升级。这里能感到比较明显的特点是升级机制与AD和AFK有所不同。

玩家需要先对“阿咸”进行升级，“阿咸”将决定点击伤害，“咸将”们的等级不能超过“阿咸”的等级。且游戏内等级的数值比较膨胀，升级都是以5、10、50、100来进行批量升级的。值得注意的是，下阵英雄可以返还100%养成资源，还可以直接置换两个英雄的养成进。直接将养错英雄的成本降为0。

战斗方面与AD类似，都是采用的是阵型类的回合制的战斗方式。

还有不同于AD和AFK的是关卡机制。在AD和AFK中需要手动进行主线关卡推进，咸鱼则是“挂机”闯关。但值得注意的是这里的“挂机”须是前台挂机，也就是玩家需要把游戏打开并放置在前台才能实现正常挂机。

关于闯关，每一个大关卡其中会分为若干个小关卡，最后一个小关卡可以获取宝箱。每10个小关卡可以提升自己的挂机奖励等级。在闯关过程中如果咸将全部阵亡即意味着闯关失败，会自动重新从当前大关卡的第一个小关卡开始闯关。

解锁自动点击后即可通过消耗道具来实现自动的点击伤害，不同等级的道具会带来不同的效果，高品质的道具会增加单次的使用持续时间、伤害频率和增加咸将的攻击力。同时也会为战斗加速。

招募、邮件、任务等功能均默认解锁，但无相关引导。

解锁活动。活动与AD类似，即类似于“宝箱周”、“招募周”等消耗资源获取积分的形式，玩家需要根据不同的活动周对资源进行合理的规划以获取尽可能多的奖励。

解锁离线挂机后即可实现离线时的资源积累，同时在线时也会不断积累资源。单次有最大累计离线时长，可通过好友助力/氪金提升。

设置中存在“休闲小游戏”的入口，里面有着数量极为丰富的小游戏，但大部分都没有深度，即只有一关两关且关卡固定。游玩结束后也只能重复游玩相同的内容。

解锁客厅、爬塔。客厅包含许多PVP的要素，占领“盐罐”、征服好友获得“咸臣”等等。

在解锁了“俱乐部”，也就是工会之后，就可以解锁“工会BOSS”和“工会战争”等功能。

还有一点值得注意的是，咸鱼之王中很多功能的入口并不是以明显的“按钮”的形式展现出来的，而是融入在场景中，这一点对新手便不够友好。虽然说部分相关的入口会有会有一些提示，但仍不够明显和直观。

# 初体验总结

经过近一周时间的游玩（1.30-2.6），当前关卡进度为390关，战力为40w+。部分与AD或AFK相同或相似的点在这里便不再赘述，以下是我认为咸鱼之王中比较独特的功能点和玩法的一些分析。

## 挂机形式

咸鱼之王有个很大的特点是需要玩家“在线挂机”才能推进进度和获得大量的奖励。甚至游戏内还贴心的内置了“省电模式”、“角色多开”，还有篝火营地，社交等元素。“省电模式”中显示了时间、日期、手机电量和手机网络。当然也显示了当前的战斗状态和关卡信息。同时游戏还内置了大量的小游戏。能看得出来咸鱼之王在为了增加用户的游玩时间/在线时间上下足了功夫。

部分玩家认为这有点太过于侵占个人时间，同时有玩家指出挂机时手机发烫严重和有大量资源被占用，一度怀疑是否手机被用来“挖矿”了。这样的挂机形式甚至带起了“云手机”的风潮，即玩家在“云手机”上进行挂机，自己的实体手机不受任何影响。

## 关卡奖励获取

咸鱼之王中，主线是由诸多个大关卡组成的，大关卡中存在若干个小关卡。在同一个大关卡中会按照顺序一次推进小关卡，英雄战斗的血量在小关卡之间是继承的，每一个大关卡会重置英雄血量和状态。玩家需要完整的一次性通过一个大关卡中的所有小关卡才能进入下一个大关卡，反之则会从当前关卡的第一个小关卡重新来过。

每通过一个小关卡均能获得金币奖励，但不同的是，奖励并不会在通过小关卡时直接发放，而是积累到玩家通过当前大关卡后统一发放。这就意味着玩家在遭遇卡关时就只能通过“离线挂机”来获取资源，一定情况下也避免了随时随地都必须得将游戏挂在前台的问题。

## 英雄养成广度与深度

游戏中的武将数量较少，满打满算只有58位英雄，同时他们的获取难度较低，均能通过“招募”和开宝箱的形式获取。同时英雄的装备也是固定的，玩家能做的只有对其进行升级。英雄池少和装备固定就意味着英雄养成的广度不会太大。阵容可玩性会大大降低。也就侧面说明了各角色的养成深度较深。

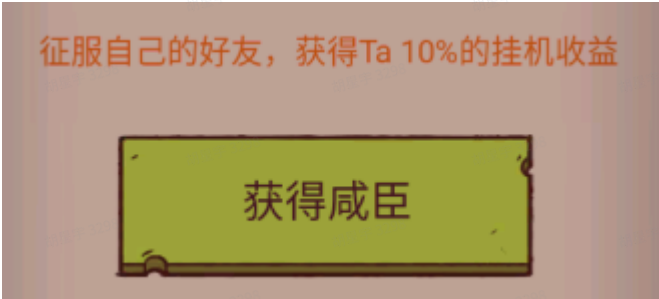
目前看来，玩家在获得英雄本体后，还需要获取相应的英雄碎片来进行“升星”，当前星级最高为5星，5星之后就能对星级进行升级，例如从“黄星”升级至“紫星”。将“紫星”升级至5星之后。又继续升级星级等等。后续还会有英雄的洗练等功能，需要耗费大量的资源和时间。

但“高深度低广度”的角色培养机制会带来阵容单一的问题，当前厉害的英雄基本就那么几个。大佬之间的对局来来回回使用的都是那么几套阵容，最终都是拼概率赌控制来取得胜利。

## 咸臣与咸主

在咸鱼之王中，你可以对其他玩家发起进攻，发起方如果胜利了则可以将失败玩家收为自己的“咸臣”，胜利的玩家为“咸主”。“咸臣”在每次收取挂机资源的时候需要向“咸主”上缴10%的挂机收益。

这一功能广受争议，诸多玩家认为这样的作法让自己成为了“奴隶”，强行制造玩家之间的矛盾，形成攀比，促进消费。但普通玩家又与大R玩家的战力差距过大，导致普通玩家一旦沦为“咸臣”要么请求另一位大R玩家解救，要么就只能忍气吞声。不少玩家认为这个功能太过于“恶心”从而导致退游。



## 功能入口显示

咸鱼之王的部分界面中，功能入口是没有明显的标识或者文字的。这种融入背景的设计方式的确能让界面看起来更加的美观和简洁，但是但来的问题就是不够直观，更何况部分功能入口的展示形式和功能本身无太大的关联，加大了玩家熟悉游戏的成本。







目前综合体验下来，能感觉到游戏的可玩性不会非常大，虽然有丰富的小游戏但都没有深度，无法长期的吸引玩家游玩。游戏内置的副玩法也相对较少，仅有常见的“工会BOSS”、“世界BOSS”、“工会战”、“竞技场”等等，没有新鲜的玩法。不过采用在线挂机的形式也会促使很多玩家会放下手机做其他的事情，倒也一定程度上掩盖了玩法单一这一缺点。

同时能感觉到英雄的养成深度较大，后期需要付出大量的时间和精力或者财力才能有更好的游戏体验。

目前为止的体验流程还算顺畅，由于英雄获取难度低，前期英雄养成简单，只需要给英雄无脑升级等级和装备就好，也能感觉到游戏的节奏也还相对缓和。后续会持续更新体验报告。