

云图计划 4 测评价

前言

作为《少前 1》开服前几个月入坑，直到去年底才逐渐退坑的玩家，对《少前 1》本身的游戏品质有一定的认识和肯定，对“少前”这个 ip 以及其制作组云母也有一定的关注，除去《面包房行动》和《橘境》两款情怀向的单机作品外，对少前 ip 下的另两款作品《少前 2》和《云图计划》也保持着关注。而个人在 4 测（终测）前有幸获得资格体验 2 测，再加上这一次的 unlimited 测试，对这个 ip 下应该是最早公测的手游有了一定的看法。

虽然应该是 2 测提过建议，进而获得过 3 测的资格，但当时我并没有时间，所以给我另一个玩少前的同学玩去了。。

当时他是冲着自走棋去玩的，然后跟我说这根本不是自走棋，自走棋玩这个还不如玩云顶。。

玩法

《云图》虽然看上去是自走棋，但实际上更像是 roguelike + 公主链接 / 刀塔传奇，讲道理，长期运营的以 roguelike 玩法为核心的游戏着实不多，而我最近了解的就是解神者。。我只能说不愧是云母组。。

我个人理解 roguelike 玩法是倾向于“简短、快节奏”的，每一局几乎从 0 开始，对未知未来的好奇推动着玩家不断前进和做出决策，直至面对最终事件，而 roguelike 的乐趣除去玩家对未知的渴望以外，就是决策中达成“1+1>2”效果的爽快感。以以撒为例，对未来未知的好奇感，随机遇到各式各样武器、道具、装备、随从的惊喜感，过程中不断从 0 做出决策建立起一套“无敌”搭配的成就感，以及恰当组合几乎能瞬间秒了关底 Boss 的爽快感，再加上游戏本身的简单易懂，各种各样的玩法的和强大的可拓展性、可开发性成就了这款游戏。

（简单、玩法多样、拓展性强的另一个著名游戏还是 mc ）

《云图》中划分有战士、射手、坦克、治疗、特种五种职业，每种职业各自有一套 buff 加成，被称作“函数卡”，随着游戏进行逐渐提供给玩家，让玩家根据当前阵容进行搭配，而每个职业的“函数卡”也分为多个不同的方向，比如坦克的防御、自奶和反伤，还有花样最多的特种。

一、roguelike 和养成

这是个长期运营的游戏，必须加入能够长期支持玩家玩下去的系统，而养成就是最简单粗暴的，目前的问题之一也就出现在这里：作为长期玩法的养成和关卡内快节奏的 roguelike 玩法本身就存着冲突，如果关卡形成有一定套路的无敌阵容搭配，那么养成的热情会被削弱，反之，如果养成系统占比过高而形成练度的碾压，那么会弱化关卡内 roguelike 的玩法，这让目前作为这游戏宣传重点的 roguelike 玩法有些似是而非的感觉，两者间要寻找到一个解决办法和平衡点。

目前《云图》的解决方法是：前期在第一扇区注重养成教学，之后关卡和包括“故障协议”的内容向 roguelike 的策略性倾斜。但问题是不是所有玩家都能坚持到第一章，也就是第一扇区结束，因为我之前参与过 2 测所以知道这游戏后面的“故障协议”和 roguelike 比重的增加，但被 roguelike 吸引的玩家体验游戏前期注重养成的玩法时会感到不及预期。

所以个人的建议是缩短随着第一章逐渐展示玩法的教学，让玩家能尽早体验到作为核心玩法的 roguelike 和“故障协议”，又或是增加更多的比如固定人形的关卡。

二、轻度 and 重度玩家的内容

虽然有手机玩家“弱智保姆软件”的调侃，但不得不说轻度玩家依旧是大流，即使已经有较多在少前 1 培养下的硬核或重度玩家。如果要同时吸引这两部分玩家，游戏内也应有相应的内容来迎合，所以对于轻度玩家有二倍速，重度玩家有“故障协议”。

虽然这方面没有什么问题，但个人感觉上玩法还是较少，目前 roguelike 的“房间”也依旧较少，显得有些“无聊”，也许是我个人对待“养成”的态度造成的。当然这游戏才刚开始也不能指望一下子就做出很多内容，长线运营的游戏不就是在运营过程中对游戏内容逐渐丰富的吗？

其次，依然在 roguelike 和养成的冲突上，单纯的 roguelike 对现在大多数手游玩家并不友好，而需要花费较长时间的养成玩法又会影响单纯想体验 roguelike 的玩家。在前期比起认真思考策略通关的，刷材料升强度直接碾过去的玩家应该更多，“前期较为容易而后期较为困难的养成数值提升”的设计并不是没有道理，但这样在前期就提供给了玩家更有效的方法过关，在前期对 roguelike 的体验较少，对“函数卡”选择的体验不足，使得后期加强 roguelike 玩法后不知道该做什么，反而淡化了作为卖点的 roguelike。

而建议如同之前提到的尽早实际体验到游戏的核心玩法，加强对“函数卡”等玩法的引导和教程，又或是在类似于周常、月常本中加入较多 roguelike 元素。

三、roguelike 的策略和随机

之前提到过，roguelike 玩法的乐趣之一就是 0 到“无敌”的成就感，而《云图》中除去“故障协议”，大多数玩家能经常体验的主线、资源材料本、以及未来可预期的活动支线将一局 roguelike 大大缩短，再加上 roguelike 玩法本身就与运气有着很强联系，这就导致有些时候“函数卡”的一套搭配还没齐，还未体验到成就感就结束了，又或者是一直都不出来较好的“函数卡”，从而导致后面打得很难受或是直接失败。

虽然这对平时有接触 roguelike 单机的我来说是能够理解的，但氪金手游和单机还是有很大差别的，定位不同直接使得相同的玩法给玩家的感受不同。我也许能够接受单机上连续数十次在通关过程中的遗憾和失败，但在手游中哪怕连续失败只有两三次我也会感到难受。羽中“弱保软”的说法在手游玩家身上还是非常合理的。

针对“函数卡”的出现，目前《云图》里“函数卡”已经有锁定和降低概率两种方案，但实际体验下来依然需要加强。由于关卡的限制已经将一局时长大大缩短，所以个人建议直接对“函数卡”的概率动手，比如固定出现和从池子里删除等。

而针对随机性对游戏的影响，《云图》在 roguelike 基础上加上了“刀塔传奇”和释放战术技能的玩法，但从目前来看依旧不够，感受下来依旧“无聊”。当然在后续的直播里也提到了针对这方面的改进，比如主动释放的战术技能的增加和反馈提升，主动函数的增加，实际体验如何就要看之后的公测了。

角色和养成

这方面就直接说了，升星的碎片获取途径太少，碎片的机制跟公主连接差不多，但公主连接建立在 cy 有钱大方的基础上，而《云图》很显然做不到这一点，游戏内体力太少，导致素材和碎片获取也少，尤其是养成素材，需求大而体力少和素材本掉落少两个因素共同导致了角色养成困难。

在碎片获取难的基础上，技能还和星级挂钩。

芯片这个东西我是从少前 1 的重装部队起就一直觉得这个东西很复杂，当时还没有教程，好像还跟什么算法有关，这方面还需要加强引导。。

氪金、福利和卡池

节奏最大的地方。

角色

先说男性角色这一问题，少前周期性药丸，只靠硬核和情怀吸引不了新玩家的，虽然我个人倒是对男性角色没有那么强的反感，但对于部分的其他玩家来说，《云图》顶了个“少前”的名字，这就使得玩家对这游戏卡池的期待就是女性，然后结果花了那么多资源就抽出来男性，这难免会让人失望。

好在随后的直播里提到了男性池子和女性池子分开的改进，不过目前来看游戏内的男性角色依旧偏少，而且这游戏究竟会有多少玩家抽男性池子依然要打一个问号，会不会有点费力不讨好的感觉。（当然我又没有数据也不知道实际情况）

福利和卡池

单从池子直接充值的金额换取角色抽奖机会来看，1 抽 20 块钱，3% 的三星，26% 的 up，虽然 60 的保底，但水位不继承，池子还非常多，过关送的福利也非常少，拼死拼活凑出来几十连，结果一个三星都抽不到，又或是歪了个初始送的角色，这很少人能承受得了。

不过还好直播里提到了这方面的改进：新手送自选三星，单抽价格下降，每月日常保底 20 连的资源，主线过关大概送 180 连，池子少了，水位能继承了，初始送的角色移除卡池了。目前看来改进还可以，但这 up 的概率感觉还是比较低，不过具体体验还要等实际上手了。

其他

画风和 UI 就简单说几句，角色画风统一了，部分还有 live2d，这些就很不错，而我个人本身就比较喜欢科技 + 简洁的风格，所以《云图》的 UI 我看着也很舒服。

角色的技能动画不错，但这个方面我要吐槽一下，我怎么感觉升星的立绘变化就是加了个图层的感觉。作战音效也太少了，关卡的 3d 环境和背景也不够丰富，这方面需要进一步

优化。

而世界观，虽然只在 2 测的时候有看剧情，当时感觉中规中矩，比较平淡，而 4 测我直接 skip，所以不好评价，但又少前的底子在那，我还是相信《云图》能讲好故事的。

4 测感觉下来就是非常经典的那句话：啥都好，就是不好玩，又或者是换个“高情商”的说法：这是个玩到后期越来越好玩的游戏。而直播的时候提到了这些中的大多数都会有改进，但这些可能改进可能会有点多，预定的 8 月上线可能要推迟了。

总的来说，底子还行，有一定潜力，爆款可能还会差点，还得看《少前 2：追放》能不能成为爆款。