



《杀戮尖塔》设计拆解



曾經 z

[收录于 · 学习 >](#)

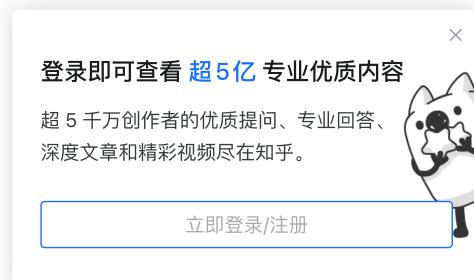
959 人赞同了该文章

欢迎浏览我的个人网站：[《杀戮尖塔》设计拆解 | 曾經、の游戏世界 \(everlovegames.cn\)](http://everlovegames.cn)

当谈到卡牌游戏时，总是难以绕开《Slay the Spire》^{*}。这款问世于2017年的游戏，凭借其独特的深度策略和多样化的游戏体验，在全球范围内赢得了玩家们的热爱与赞誉，其背后的设计理念和机制也着实令人着迷。

1. 游戏概览

1.1 系统梳理



▲ 赞同 959



● 59 条评论

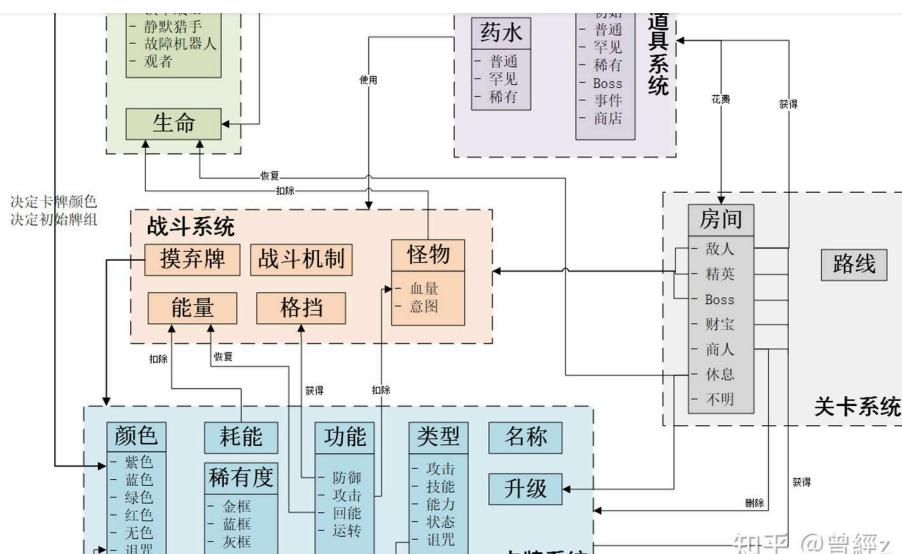
▲ 分享

● 喜欢

★ 收藏

□ 申请转载





系统关系图



游戏内容导图

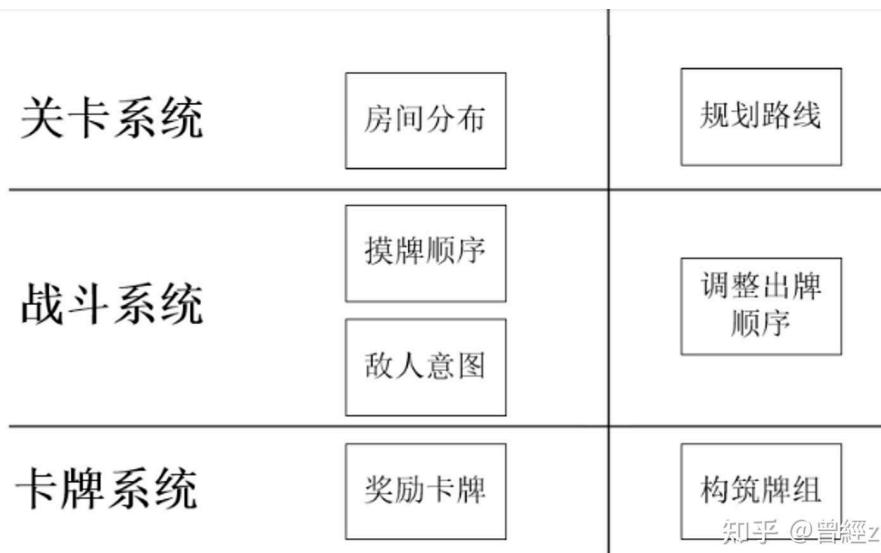
1.2 可玩性分析

策略游戏的核心，就是采取种种策略应对游戏的随机性，以提高成功的可能性。在《杀戮尖塔》中，这点主要体现关卡系统、战斗系统与卡牌系统中。

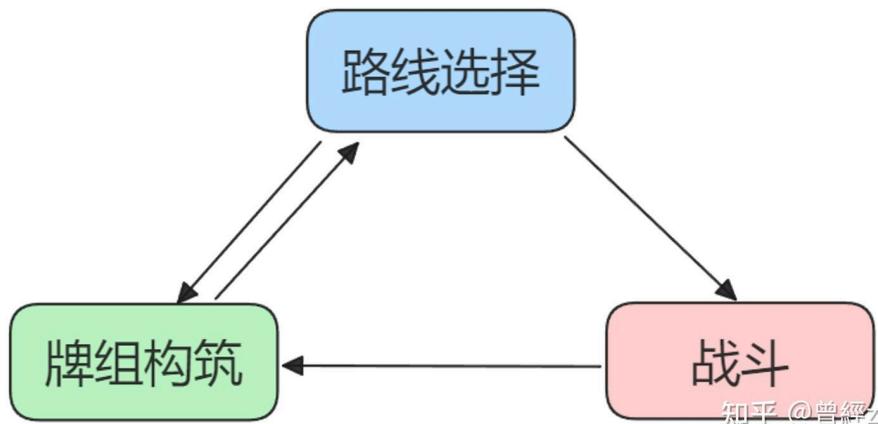
登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





基于此，我们可以得出《杀戮尖塔》的核心体验流，在后文中我们将详细分析体验流中的三大部分。



2. 战斗系统

2.1 战斗系统定位

作为游戏核心体验流中的一环，《杀戮尖塔》中战斗是玩家停留时间最久的部分。战斗系统的
设计有着2个目的：

- 对玩家的牌组强度进行反馈
- 满足策略性的要求

2.2 战斗画面表现

2.2.1 战斗界面概览

《杀戮尖塔》的战斗界面可以分为3个大区。

登录即可查看 **超5亿** 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、
深度文章和精彩视频尽在知乎。



知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换

- 下牌区 · 打下牌的必须区域



2.2.2 卡牌区表现详解

- 回合开始时，能力图标高亮并伴随波动特效，提示玩家能力已恢复。
- 抽牌时，卡牌从抽牌堆逐一移动到手牌区，提示玩家卡牌从抽牌堆抽取。
- 弃牌堆洗为抽牌堆时，会伴随拖尾特效，直观告诉玩家弃牌堆已被洗为抽牌堆



- 当卡牌可被使用时，卡牌被蓝色高光包围。

卡牌不可使用时，蓝色高光消失，卡牌的耗能图标变为红色。

如此设计能够直观的提示玩家哪些牌可以使用。

- 鼠标悬停至卡牌上时，卡牌

知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换

作用对象。如此设计的目的在于避免卡牌遮挡作用对象。



- 卡牌被使用后，能量图标闪动，提示玩家能量被消耗。当能量耗尽时，能量图标将变得暗淡，同时“回合结束”按钮将被蓝色高光包围，提示玩家结束回合。
- 使用过的卡牌或回合结束时的手牌，会随动画进入弃牌堆，并带有拖尾特效，直观地提示玩家这些卡牌进入了弃牌堆。



- 回合结束时，按钮上的文字变为“敌方回合”，并在屏幕中央显示“敌方回合”

2.2.3 战斗区表现详解

- 使用卡牌对敌人造成伤害时，显示伤害、屏幕抖动、播放打击特效，角色向敌人方一小段位移。位移的目的在于体现是角色对敌人造成了伤害，增加玩家的代入感。

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。



知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换



- 添加格挡时，在对象身上展示格挡图标，并将血条变为蓝色，提示玩家格挡已添加。



- 当攻击打在格挡上的时候，

知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换

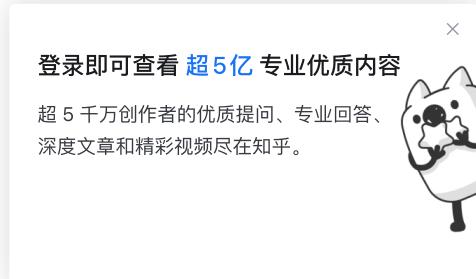
- DULL 红木叫，仕刃家上刀挺小 DULL 红木。

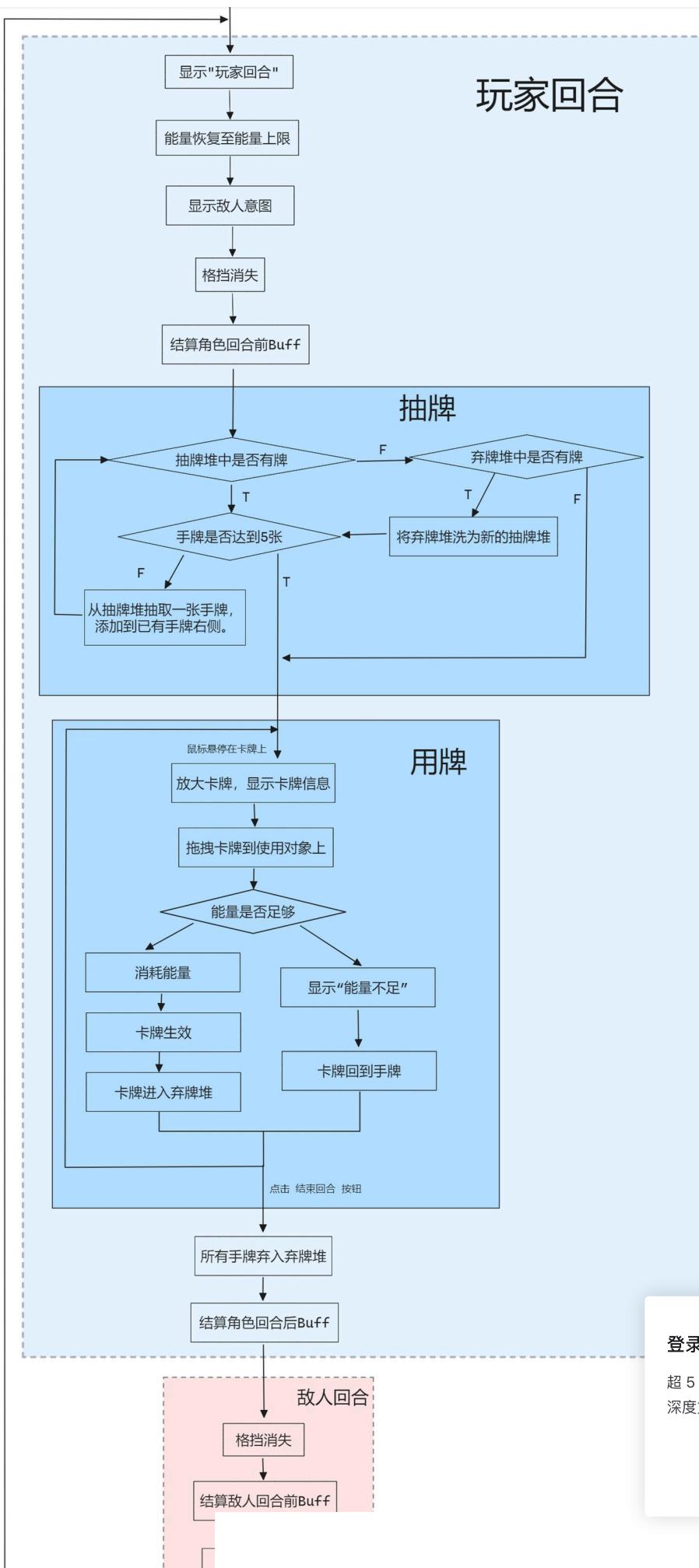


2.3 战斗机制

2.3.1 战斗主流程

- 失败判定：当角色血量归零时，战斗失败，显示“坏灭”，进入结算。
- 成功判定：当敌方全体血量归零时，战斗成功，进入战利品选择。

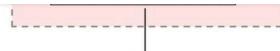




登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





知乎 @曾經z

2.3.2 能量机制

《杀戮尖塔》中战斗的核心目标是：打死对面，不被对面打死

为了实现目标，玩家要进行3种类型的操作：防御、攻击、发育。

而能量机制限制了玩家的操作次数，使得玩家难以同时实现3种操作，从而不得不进行选择。战斗的策略性便体现在这些选择之中。

同时，能量机制也是平衡卡牌的关键。在卡牌系统中我们会再次分析。

2.3.3 意图机制

玩家回合开始时，敌人都会预先显示自己的下一个动作（攻击、格挡、特殊行动...），即意图。

游戏的随机性和策略性往往是此消彼长的，随机性高则偏向娱乐，策略性高则偏向硬核。杀戮尖塔作为一款硬核的卡牌游戏，意图机制的设计目的便是牺牲部分随机性，以提高游戏的策略性，给予玩家更多的掌控感。

同类游戏《月圆之夜》⁺中，便没有意图机制，敌人的出牌是无法被提前预知的。因此，《月圆之夜》的策略性会不如杀戮尖塔，但这是其基于自身手游定位做出的合适选择。

2.3.4 抽、弃牌机制

使用过的卡牌、回合结束时未使用的卡牌回进入弃牌堆。当抽牌堆被抽尽时，弃牌堆才会被打乱顺序，成为新的抽牌堆。

玩家可以看到抽牌堆中的卡牌，但无法看到抽取的顺序。

一个没有随机性的游戏，很容易索然无味。抽、弃牌机制的设计目的便是为战斗提供一定的随机性。虽然在杀戮尖塔中，随机性并不着重体现在这一部分，但正是因为随机抽牌的存在，玩家才会有精简牌组的动力。从这个角度看，抽、弃牌机制也为检验牌组强度的重要一环。

2.3.5 格挡机制

《杀戮尖塔》中角色的血量不会随着普通战斗胜利而恢复，这样设计的目的，在于让玩家不能无脑选择怪物房间来获取卡牌，而是需要权衡获得卡牌和失去血量之间的利弊。

但《杀戮尖塔》中的战斗又十分频繁并且相对困难，如果没有一定的回血机制，游戏将会难以进行。若是回血机制过于强力，又会让血量继承的设计失去作用。因此，设计师选择了格挡机制，这一无法继承的回血机制来解决这一问题。

格挡每回合消失，是为了避免破坏能量机制，强制玩家分配能量。这样，玩家就无法在回合全堆格挡，而将之后回合的能量都分配到别处上。事实上，当抽到卡牌“壁垒”（格挡消失）时，很多玩家便是这样做的。

关于作者



曾經z

回答

文章

关注者

0

4

465

关注他

发私信

大家都在搜

换一换

四川大学已成立工作专班 424 万

热

官方通报南京博物院事件 346 万

热

黑神话钟馗发布6分钟实机... 340 万

日本众议院选举投票结束 322 万

活

不马虎过年锦囊 309 万

活

四川大学硕博举报导师王... 296 万

Seedance2.0 使用影视飓... 279 万

南京博物院致歉 278 万

贺娇龙坠马及抢救细节披露 267 万

Seedance 2.0 上线 247 万



会议录音首选腾讯ima

— 懂多种语言，还能一键区分发言人 —

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。



3. 卡牌系统



作为核心体验流中最重要的部分，玩家游玩《杀戮尖塔》，很大程度上就是为了构筑一套完美的牌组，以在战斗中做出爽快的操作。

可以说，精妙的卡牌设计决定了《杀戮尖塔》的策略深度和可重复游玩性，撑起了《杀戮尖塔》在卡牌游戏中的地位。

因此，卡牌系统的设计目的为：

- 展现游戏的策略深度
- 构筑游戏的可重复游玩性

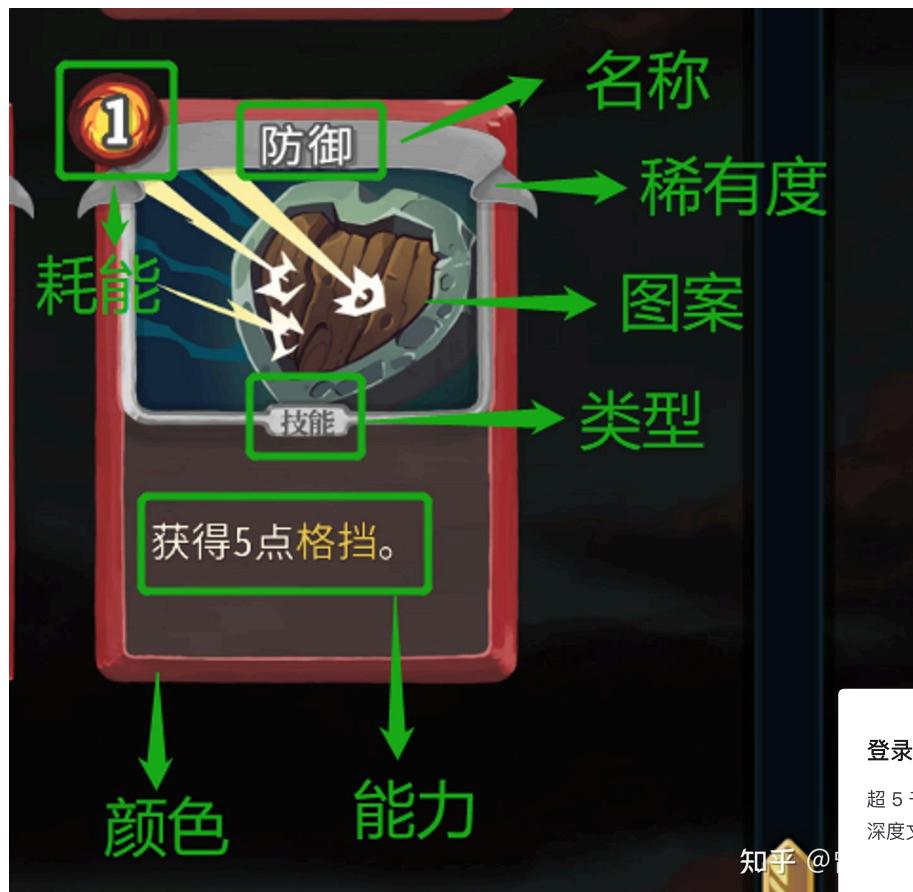
3.2 卡牌画面设计

3.2.1 卡牌信息展现

《杀戮尖塔》的每张牌面都包含了7个信息，按重要程度排序为：

1. 插画、名称（用来辨识卡牌），占据了牌面的上半部，是视觉的第一落点。
2. 能力（描述卡牌的功能），占据牌面的下半部。
3. 耗能（使用卡牌所需消耗的能量），独占左上角的区域，是牌面上最大的字体。
4. 类型（便于卡牌功能的准确的描述），通过图案框的型抓和小字区分。
5. 颜色、稀有度，不做特别说明，仅通过色彩区分

可以看出，每个信息在牌面上的面积和位置，与其重要程度是相关的。



3.2.2 提高卡牌辨识度

知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换



为了避免这个问题，《杀戮尖塔》对卡牌的颜色和内外边框进行了精心设计。

- 不同类型的卡牌，除了文字提示外，还能通过内边框直观知道两张卡牌的类型是否相同。



登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。



知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换



知乎 @曾經z

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、
深度文章和精彩视频尽在知乎。

知乎

《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换



- 不同类型的卡牌，甚至在插画色调上都有很大的不同。如与格挡相关的卡牌呈深蓝色调，与攻击相关的卡牌呈红色调。这样，当卡牌混在一起时，玩家也能一眼方便出每张卡牌大致的作用。



- 不同职业之间的卡牌外框颜色不同，能够给玩家塑造一种差异感，减少了玩家的视觉疲劳。

3.3 卡牌设计

基于卡牌系统的定位，《杀戮尖塔》的卡牌设计要考虑2个方面：可重复游玩性和策略性。我们从卡牌的能力维度、卡牌平衡、协同效应来分析这2个方面。

3.3.1 能力维度

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





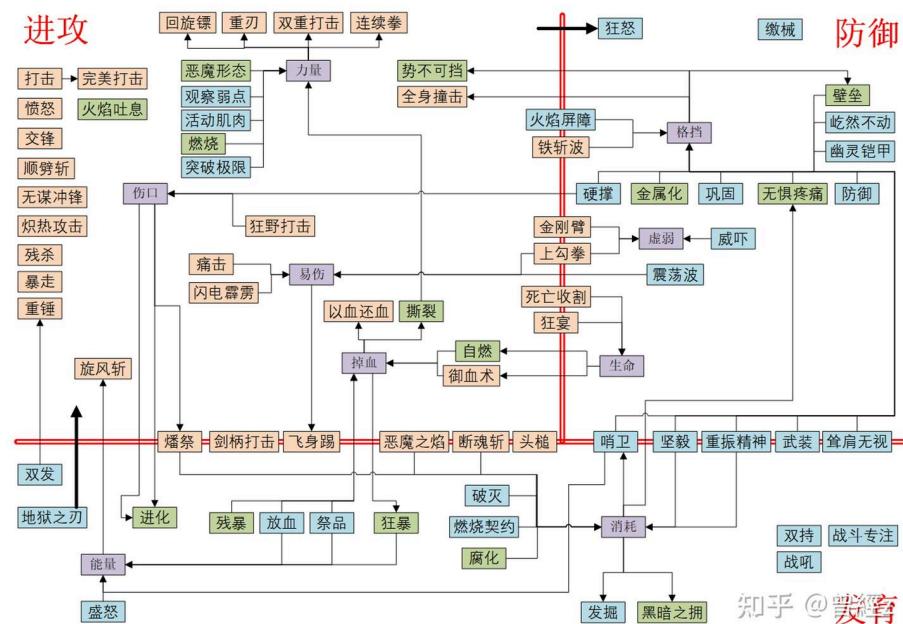
- 防御维度：和游戏失败条件直接挂钩的维度，是最重要的维度。
- 攻击维度：和游戏成功条件直接挂钩的维度，是次重要的维度。
- 发育维度：加强防御和攻击维度的维度，属于辅助维度。

《杀戮尖塔》会考验玩家牌组的每一个维度。如第一层中的三个精英怪：乐加、地精、哨卫，就分别考验防御维度、攻击维度、发育维度的能力：

- 乐加在苏醒后的两回合进行重击，每次重击造成18点伤害。配合上三者中最高的血量（108）点，使得玩家几乎必定要面对这两击。如果防御端的能力不够，36点伤害将会令人十分难受。
- 地精在玩家打出技能牌时，会增加力量。而大部分防御端的牌都属于技能牌，因此玩家只能尽可能快的把他击杀，避免其不断发育。因此，地精考验着玩家的进攻端能力。
- 哨卫会在玩家的牌组中临时添加眩晕牌，污染玩家的牌库。要是玩家缺少过牌（属于发育维度）的能力，很可能无法拿到有用的卡牌。反之，如果玩家发育维度足够强大，甚至可以将眩晕牌用于发育，化Debuff为buff。

不仅仅考验单一能力维度，目的在于增加玩家考虑的方面，从而增加游戏的策略性。而且，这种复杂并非是传统MMO中满屏UI的那种复杂，增加的不是学习成本而是精通成本，即易上手、难精通。

下图是战士的所有卡牌，不难看出，攻击维度所占的卡牌最多（46张），防御维度（21张）和发育维度（29张）其次。



其中，有17张卡牌是直接跨维度的，还有不少卡牌通过协同效应也实现了跨维度（后文中将详细分析）。这样的设计又增加了玩家同时发展三大维度的灵活性，使得游戏不那么死板。

3.3.2 卡牌平衡

平衡是一切策略游戏的重中之重，是可重复游玩性的保证。策略游戏一旦出现一个最弱的卡牌，那么与此无关的一切设计，都可能变为玩家难以体验到的部分，游戏也会迅速变得乏味。

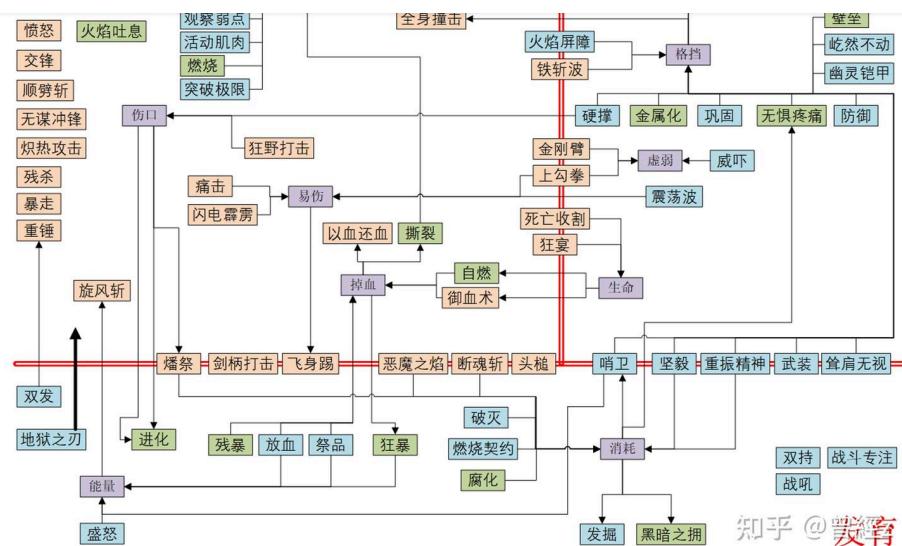
除了利用对三大能力维度的综合考验，来限制玩家无脑堆某一维度外，《杀戮尖塔》还有一套标准值偏移法，控制着卡牌的平衡。

《杀戮尖塔》在设计卡牌时，

登录即可查看超5亿专业优质内容
超5千万创作者的优质提问、专业回答、
深度文章和精彩视频尽在知乎。







- 通过控制输入资源和输出资源的种类（紫色方块），让很多协同效应交叉在一起。即输入端可以是很多张不同的卡牌，输出端同理。这样的设计大大增加了牌组构筑的灵活度，同样也降低了游戏的运气成分，让玩家几乎不可能凑不出协同效应，区别只在于强度。
- 很多协同效应都是跨能力维度的。强力的卡组往往是利用了这种协同效应，仅仅使用1、2张卡牌就可以撑起某一非核心能力维度。

卡牌系统是《杀戮尖塔》的核心，协同效应是卡牌系统的核心，也就成为了《杀戮尖塔》的灵魂，撑起了游戏的策略深度和可玩性。

4. 关卡系统

4.1 关卡系统定位

除了作为连接战斗与牌组构筑的桥梁，《杀戮尖塔》的地图还肩负起了Rogue元素⁺体现。因此，其关卡系统有着2个设计目的：

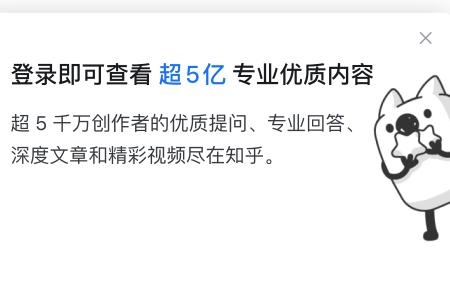
- 控制游戏的难度曲线
- 足够的随机性

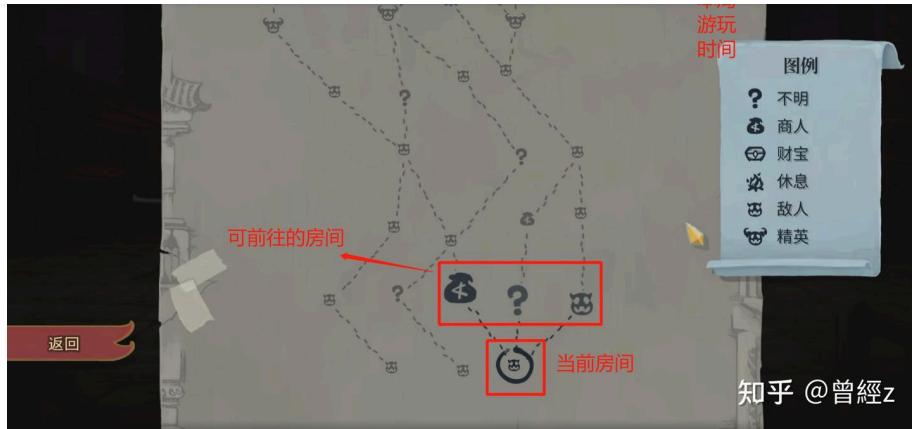
4.2 关卡画面表现

《杀戮尖塔》的地图为上下滚动，玩家从地图下策向上侧移动，符合背景故事中爬塔的设定。

《杀戮尖塔》的地图界面十分简洁，仅有5个元素：

- 已走过的房间数：便于玩家判断本层的剩余房间数
- 本局游玩时间
- 房间图标：分为3类
 - 已走过的房间将被圈起，便于快速定位。
 - 可前往的房间和已走过的房间的饱和度将被拉高，便于识别。
 - 不可前往的房间的饱和度将被拉低，直观告诉玩家此处不可探索。
- 路线：房间图标之间的连接线，预示着玩家将会经过的房间。
- 图例：除给予玩家阅读参考外，当鼠标悬停在图例上的某个图标时，还会在地图上显示该房间，便于玩家规划路线。





4.3 地图设计

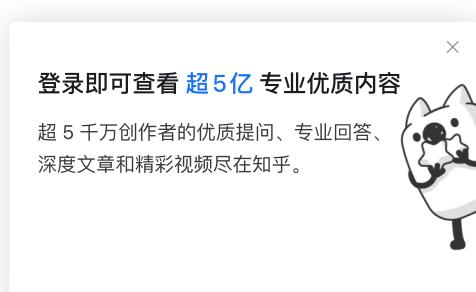
4.3.1 房间种类

《杀戮尖塔》中一共有6种房间。

- 敌人房间：玩家在此与普通敌人战斗，胜利后获得卡牌、金币，40%概率获得一瓶药水。
- 精英房间：玩家在此与精英敌人战斗，胜利后额外获得一个随机遗物并增加得分。并且更容易获得高稀有度的卡牌。
- 休息房间：玩家在此恢复30%血量或升级卡牌。有3件遗物可以增加休息处的功能选项：
 - 壶铃：使每场战斗开始时获得1点力量，最多使用3次。
 - 宁静烟斗：删除1张卡牌
 - 铲子：获得一个遗物
- 财宝房间：玩家在此获得一件遗物，有概率获得一些金币。

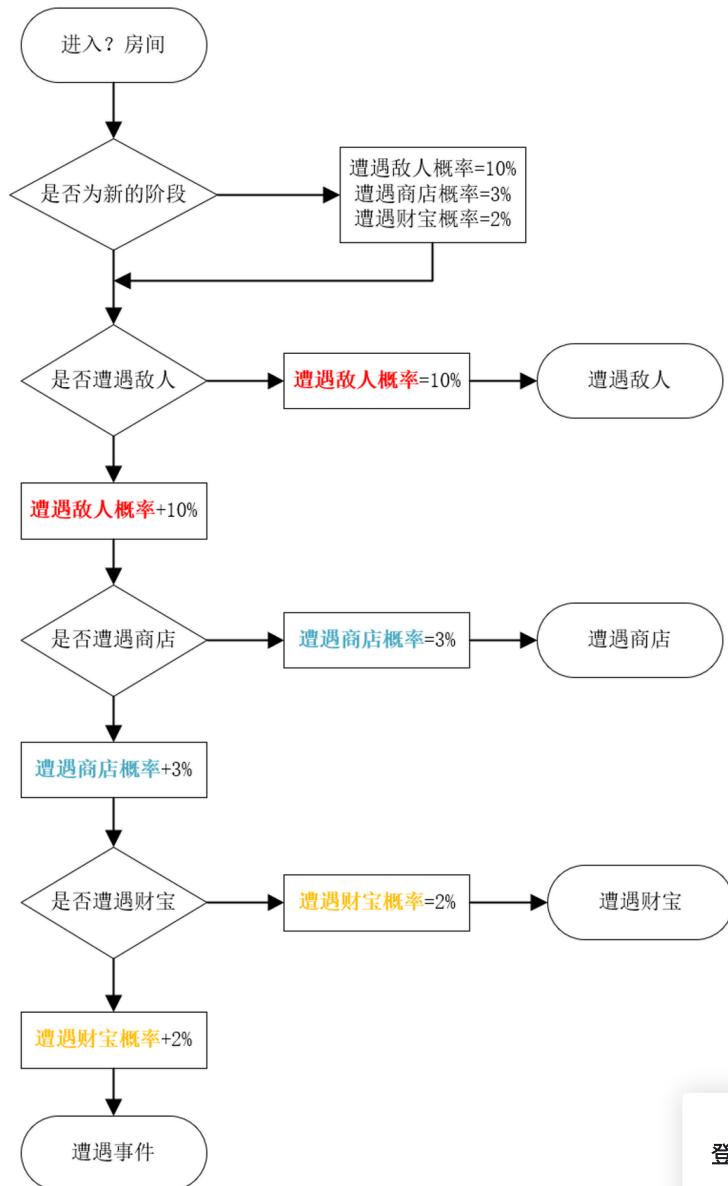
出现权重	类型	遗物 (必定出现)			金币出现概率	金币数量
		普通遗物概率	罕见遗物概率	稀有遗物概率		
3	小型宝箱	75%	25%	0	50%	25±10%
2	中型宝箱	35%	50%	15%	35%	50±10%
1	大型宝箱	0	75%	25%	50%	75±10%

- 商店房间：玩家在此使用金币购买物品和服务，根据物品稀有度不同，售价不同：
 - 5张与角色对应的有色卡牌：分别为2张攻击牌、2张技能牌、1张能力牌。并且，5张牌中将有一张以五折出售。
 - 2张无色卡牌：1张罕见，1张稀有。
 - 3件遗物：至少有1件为商店遗物。
 - 3瓶药水
 - 卡牌移除服务：初始价格为75，每移除次涨价25.每个商店仅可购买1次。





- ? 房间：玩家在？房间中可能遭遇事件、敌人、财宝、商店。后三者的触发概率有一定的机制：



- 敌人、商店、财宝的初始概率为 10%， 2%， 3%。
- 进入？房间时，若未被触发，则其触发概率增加，增加的概率和初始概率相等。
为触发敌人，那么下次进入？房间，遇到敌人的概率将是 40% ($10\% + 3 * 10\%$)
- 击败 Boss 或被触发后，概率重置为初始概率。如第 4 次进入？房间时，在 40% 的遇到了敌人，那么第 5 次

登录即可查看 超 5 亿 专业优质内容

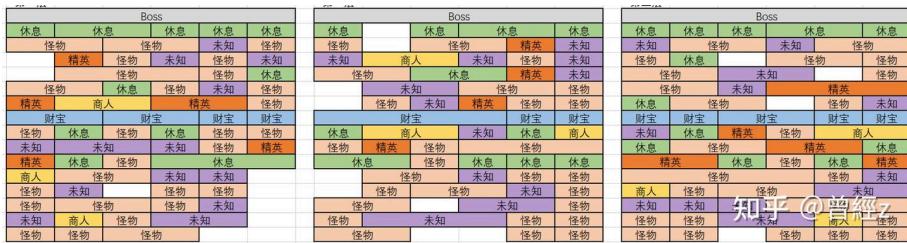
超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





《杀戮尖塔》中每种房间的数量很有考究。

下图是3局不同游戏的第一层的房间分布



统计出不同房间的数量



可以十分直观地看出，每种房间的数量占比在每局游戏中十分接近，大致为 5 战斗：3 安全：2 未知。

战斗是考验玩家的唯一方式，即挑战；安全和未知则是牌组构筑的过程，即玩家能力的增长。如此的房间数量分配使得挑战与能力增长平衡，从而利于玩家进入心流。

同时，战斗还是卡牌最主要的来源。大量的战斗保证了玩家有足够的机会拿到卡牌，是围绕卡牌构筑的必要设计。

并且，我们可以看到未知房间是数量第二多的房间。这是为了增加游戏的随机性，使得游戏不那么千篇一律，也降低了标准答案的出现，增加了游戏的可重复游玩性。

4.3.3 路线设计

从这张图，我们可以发现一些房间分布规律：



1. Boss 之前一定是休息。

走到这一步的玩家无非 4 种情况：

登录即可查看 超 5 亿 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





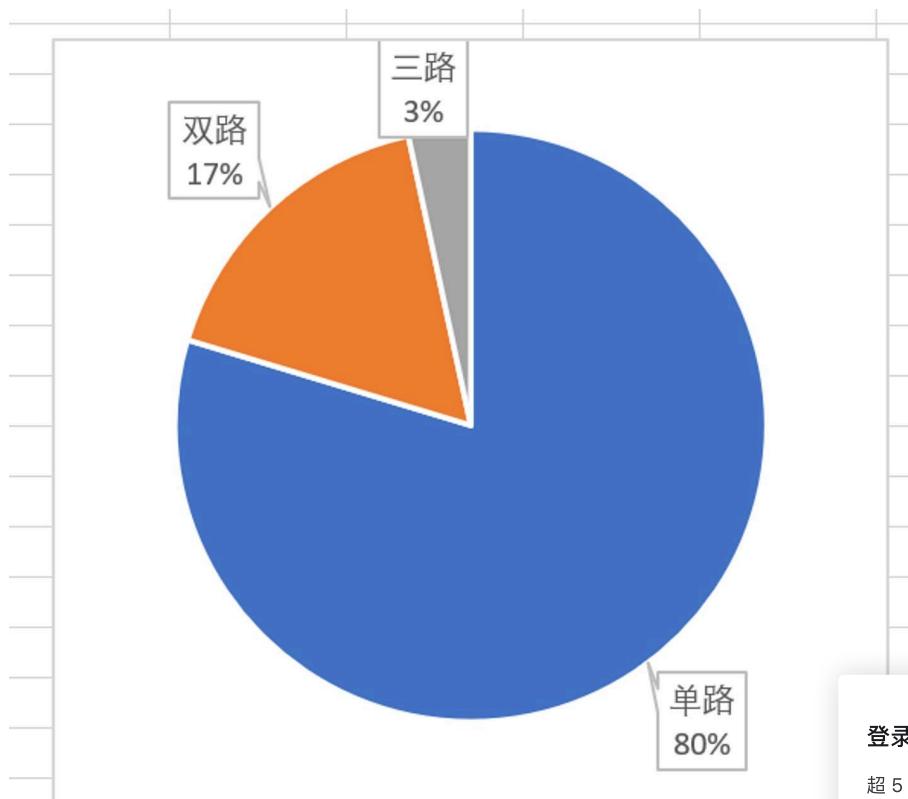
其中，1玩家是最容易退出游戏的，4玩家反之。因此，我们要想办法将2、3种玩家拉向第4种。此处的休息房间便是这个作用。

1. 第1步为1~5个敌人房间
2. 前5步不会遇到精英房间。因为此时玩家的牌组还在探索期，不应这么快给予挑战。
3. 除敌人和未知房间外，别的房间不会连续出现。

- 连续的两个精英房间过于困难
- 连续的两个篝火或财宝会使玩家成长过快，导致紧接着的几个敌人房间失去挑战性；
- 连续的两个商人，玩家进入第二个商店时会缺少金币购买物品，从而失去意义。

第9步一定是财宝（蓝色）。这样的设计使得地图可以分割为上下两部分，即收束再发散，便于了关卡节奏的控制。

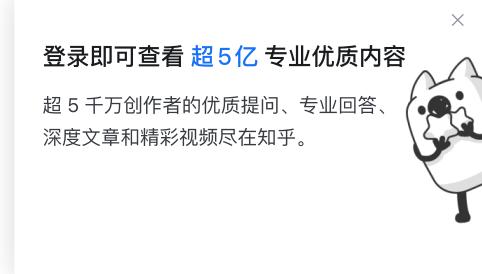
每个房间最多可由3个房间导入，最多可导向3个房间。其中，只导向1个房间的房间最多，导向3个房间的房间最少。



登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。



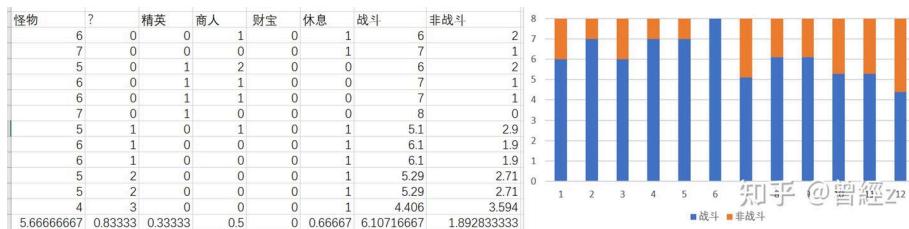




登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、
深度文章和精彩视频尽在知乎。

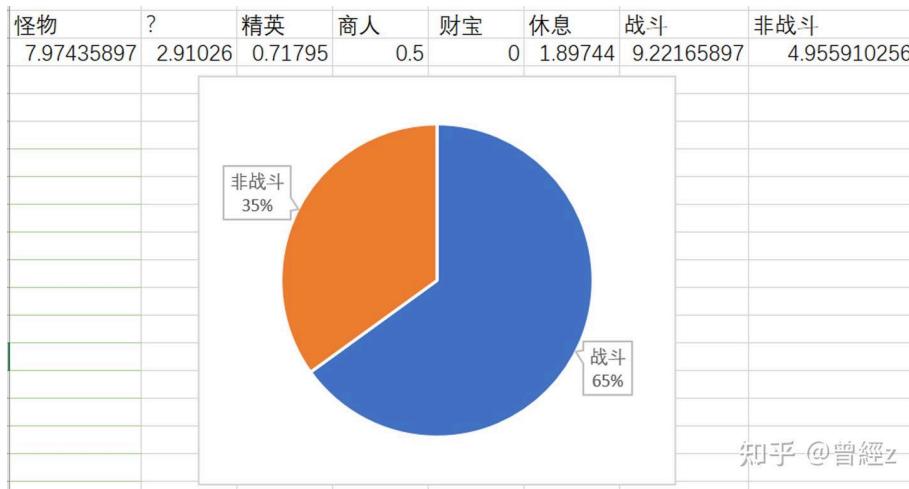




可以看出，下半的战斗比例明显高于上半。

这是由于战斗是卡牌最主要的目的，如此设计的目的就在于让玩家快速估计牌组的方向，提升牌组强度，以面对本层的 Boss。也就是说，玩家在下半的主要任务是构建卡组，在上半的主要任务是面对 Boss。

同时，我们统计出整条路线（15步）中战斗与非战斗的占比期望，可以得到如下数据：

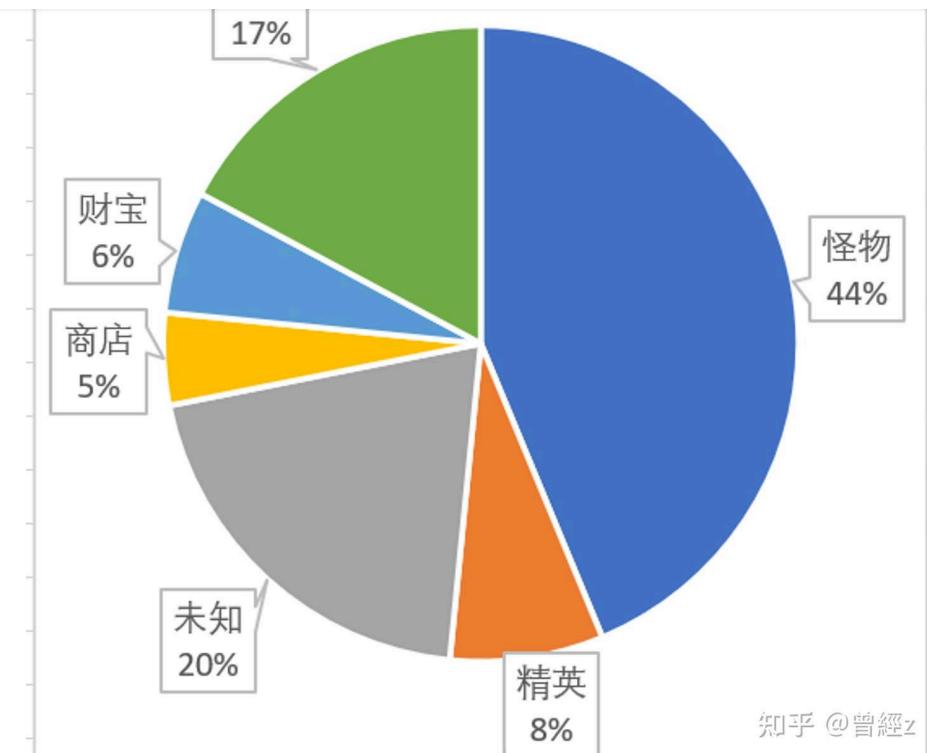


这个比例（ $35/65 = 0.54$ ）与整个地图中战斗房间与非战斗房间的比例（ $28/52=0.54$ ）十分接近，进一步让我们理解了房间数量分布的意义。

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





5. 总结

《杀戮尖塔》之所以为经典，其许多设计对我们有着深刻的启发。

比如战斗中如何通过高亮和动画，而不通过文字来交代战斗信息、引导玩家。

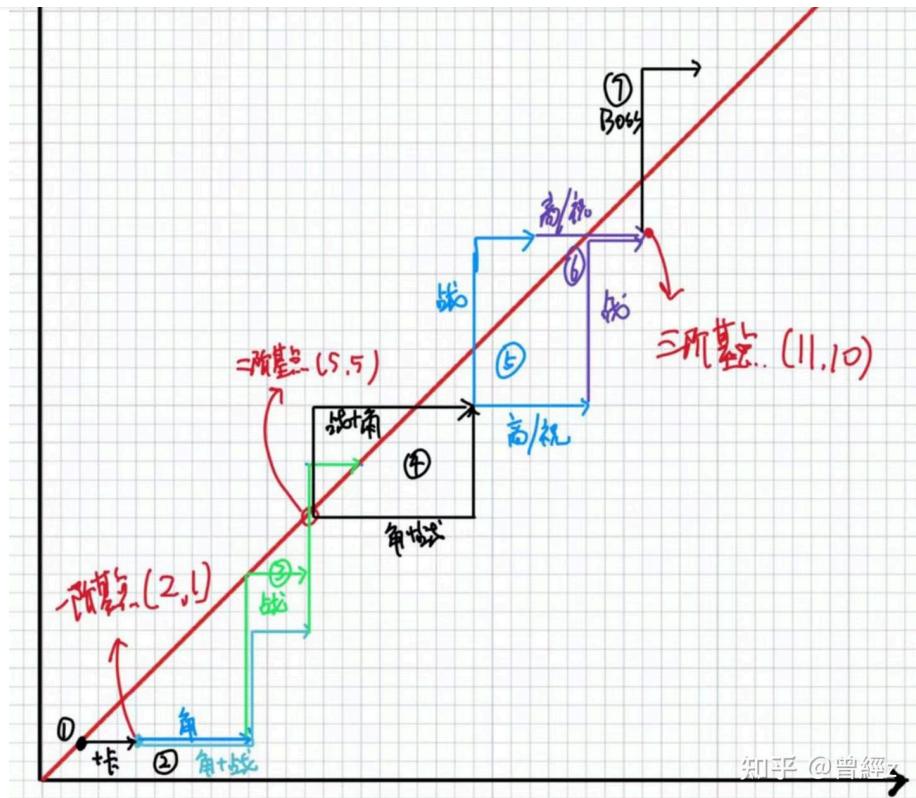
比如设计卡牌时，可以通过标准值法来控制卡牌的平衡。通过能力维度来设计卡牌的效果。

再比如设计关卡时，通过收束与发散，来减少设计的难度，以更好控制关卡节奏。

登录即可查看 [超5亿](#) 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。





我参与制作的一款游戏的关卡草稿

总而言之，《杀戮尖塔》是一跨十分值得分析与学习的游戏。通过对《Slay the Spire》的设计进行拆解，我不禁感叹于其卓越的创意和精湛的执行，也为日后设计卡牌游戏，提供了宝贵的经验和灵感。

编辑于 2023-08-30 12:06 · 北京

[杀戮尖塔 \(游戏\)](#) [游戏设计](#) [游戏](#)

多知识任务还在排队做？腾讯ima同步处理省时间

微信文件一键转存至腾讯ima知识库，让你想用的时候随时都能用，还能对知识库里的文件进行深层次解析哦 [查看详情](#)

ima 的广告

×

未登录用户

59 条评论

默认 最新

欧泡果奶欧欧欧

1. 怪物设计其实很值得好好说一说。这里体现了从不同纬度对玩家的卡组给出压力的方式，例如坚韧克制多段低伤而多层次护甲克制单次高伤，觉醒者克制能力卡（其实也克制，但设计意图是这样），心脏和蜗牛老头限制出牌数等

2. 地图还有一个非常重要的元素没有提到，那就是地图顶端会显示本层关底 boss，玩家策略至关重要。例如第一层关底 boss 是六火时，玩家就不会选择在火堆抬血量火的第一波攻击是百分比伤害）

2023-10-26 · 安徽

回复

a87g50

美术ui之类的分析还算比较独特。战斗系统，卡牌效果分析之类的更像是入关之后大儒念经，还是罗圈计提供了随机性；所有的

登录即可查看 超5亿 专业优质内容
超5千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/650859964>

25/27



价值（单体和配合）牌。同时，战斗外想完全摆脱初始牌的难度较高，或代价较大，这一组“牌库数量/高效牌密度”的矛盾，可以说是游戏战斗系统的核心机制。实际上，关于“牌库数量/质量”管理，在杀戮尖塔贴吧已经持续讨论了数年，当然不要求作者有这么深入的理解，但一点都没有提及实在是太不合适。另外，杀戮尖塔对于这一元素的处理方式（烧牌，大加费，大过牌，达到小循环/无限/半无限）是否合适，是否对新人友好，其实常常被忽略，因为参与爬塔讨论的玩家大多20碎心，看不见那些提升1都困难，直接弃游的玩家。

2024-02-19 · 上海

[回复](#)

12

[展开其他 3 条回复 >](#)

可不敢说

有东西👍

2023-10-16 · 山东

[回复](#)

2



张氏吝书

月圆之夜

2023-10-20 · 山东

[回复](#)

2

小马哥

圆神，启动！

2023-11-25 · 上海

[回复](#)

1



二黑二黑

唯一的缺点就是卖相不好，赚了钱还不速速请位美工出重置版！我非常喜欢他的
一位模仿者《狭间格斗》，卖相巨好又十分讨巧省时省力，而缺点是牌组成型太难，地图
事件的随机性强缺点策略感

2023-10-18 · 河北

[回复](#)

2

[展开其他 3 条回复 >](#)

疲惫的顿

这个绿色肌肉的角色是谁？

2023-10-17 · 浙江

[回复](#)

1



WOWw

自己玩不觉得，一拆出来全是细节

2024-06-05 · 湖北

[回复](#)

1



半藏

大佬，系统梳理图是用什么软件绘制的

2024-01-31 · 北京

[回复](#)

喜欢



亚托克斯

你解析这有啥用呢

2025-06-13 · 北京

[回复](#)

喜欢



李hhhhh

太棒了吧，最近在拆解游戏数值，但因为没有正规的数值学习途径，只知道游戏数值一
般是基于标准值不断进行调试迭代的，但用数值服务玩家体验的部分，其实是有点迷惑
甚至不理解的，比如尖塔中，不同层数的关卡阈值，不太理解是如何将每一个关卡的阈
值都维持在一个可控的平衡内的，像每一层的怪物数值设计是基于哪些因素以及考量，
设计具体数值

2025-04-24 · 重庆

[回复](#)

-

[点击查看全部评论 >](#)

未登录用户

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超5千万创作者的优质提问、专业回答、
深度文章和精彩视频尽在知乎。

推荐阅读



《杀戮尖塔》设计拆解

首发于
学习

切换

Roguelike卡牌游戏，现已取得17万Steam评论中97%好评率。其游戏的特色在于动态构建卡组。不同于一般的TCG，塔并不是组好一组套牌然后与人对战，而是在游戏...

鸽子爱好者斯金纳



《杀戮尖塔》三十小时记

某某某某叶



《杀戮尖塔》玩家动机分析

扇子上的凤... 发表于凤梨独游测...

《殺戮尖塔》開放創意工坊，
「東方絕頂特訓班」等你來戰！

胡又天

发表于東方文化學...

