

一、基本信息

游戏名称：刀塔自走棋
开发商：巨鸟多多工作室
类型：休闲和其他
价格：免费
配置要求：

硬件及系统	最低配置	推荐配置
操作系统	Windows 7	Windows 7
CPU	ntel 或 AMD 双核（Dual core） 2.8 GHz	i3 或者以上级别 CPU
内存	4 GB	4 GB 或更多
显卡	nVidia GeForce 8600/9600GT 或 ATI/AMD Radeon HD2600/3600	nVidia GeForce GTX650 或 ATI/AMD HD7750 以上
硬盘空间	8 GB 可用空间以上	8 GB 可用空间以上

二、概要信息

- 1、游戏概述：
- 刀塔自走棋将策略对战棋牌玩法与 Dota 自定义地图结合，支持 1-8 人游戏（单人是云玩家练习模式，2~8 人是对战模式）。
- 2、玩家角色与任务：
- 刀塔自走棋将参加游戏的 8 位玩家划分在 8 块不同的棋盘上,通过每回合抓取旗池中的棋子，挑选搭配出不同的棋子组合，并与玩家和 AI(野怪)对抗，获取金币，购入棋子，不断强化自己的组合来获得胜利。
- 3、用户界面：
- 在游戏左上角有一个问号按钮，有简单的介绍以及棋子升星教程。信息栏最左边可以打开或关闭招募棋子界面的按钮，左二为你所 PK 的玩家的 ID，左三为回合剩余时间，右二为已上场棋子数/可上场棋子数。招募界面固定有五个英雄，左键点击英雄会花费红框内数字的金币招募该英雄。
- 下方有八个等待区域，玩家可以从等待区域点击选择棋子派遣棋子上场，或者调整棋子位置。每位玩家都会拥有一只萌萌的信使棋手，初始血量为 100，蓝量即金币数。
- 玩家对战的区域类似国际象棋的布局，除对战区外每位玩家都有 8 个空置的棋子放置区，用以放置用于合成的低等级棋子。如果进行对战时。你的对战区棋子数量超出棋子上限，则将随机棋子退回棋子放置区，若棋子放置区已满，则会自动卖掉多余数量的棋子。
- 4、计分系统
- 每位玩家初始拥有 100 点血量，每回合防守失败的情况下，依据未防守成功的敌方棋

子数量和等级造成伤害，合成后的高星级棋子等级更高，造成的伤害更多，血量为 0 时即失败。游戏右边会实时显示各玩家目前血量。

5、故事情节：

无

6、游戏逻辑：

三个低星级棋子可以合成一个高星级棋子，同一星级的棋子也有价格和强弱的区别。每个棋子有两种或三种属性，多个拥有同一属性的棋子可以形成联组，叠加各种 **buff** 或 **debuff**。金币不仅可以购买强化棋子，也可以提升人口，使自己能上更多的棋子。游戏的目标是合理的运用金币购买，汰换并强化自己的棋子，让棋子组成各种各样的联组，然后战胜敌人，保留更多的血量，最后成为唯一的赢家。

三、透镜分析

1、本质体验

本质是一个战棋，策略相结合的游戏，带有一定的运气成分和一定的技术成分。

2、惊讶

这虽然是战棋游戏，但每个战棋的行为模式不是固定的，每个战棋有自己的 **ai**，技能释放快慢，释放范围的选择，棋子的优先攻击目标判定等等都有可能成为影响胜负的因素。游戏中还有许多随机要素，比如精灵的几率闪避，刺客的几率暴击，骑士的几率庇护等等。在自走棋中前后两回合双方阵容完全没变化，胜负却可能不同，这能够带给玩家很大的惊讶，比如说上回合明明胜利了这回合却失败了。

同时每回合会遇到其他玩家，而其他玩家的棋子强度显然是有高有低的，突然遇见过强的对手或者过弱的对手都会带来惊讶，原本以为较弱的对手突然获得了大幅提升也会给玩家带来惊讶。

3、趣味

自走棋的运气成分还体现在棋子的招募上。每回合招募面板会免费刷新出五个棋子，你也可以选择花 2 金币再刷新一次。而有时候你的阵容正好缺某个棋子你又刷到了，或者某个时候同时刷出了三个同样的棋子（三个同样的能合成高星级的），这就能给玩家带来极大的乐趣。

在自走棋中每过五回合会刷一批野怪，而击杀野怪是可以掉落装备的。但同样的野怪掉落的装备在质量和数量上都有极大差距。有时候一波野怪就可以掉落三四件装备，这同样能给玩家带来极大的乐趣。

而游戏最大的趣味就是淘汰掉其他七名玩家获得胜利，能到获得类似于大逃杀活到最后的自豪感和成就感。

4、好奇心

自走棋中，玩家的好奇心与乐趣息息相关：能否刷到好的棋子，能否遇到易于战胜的对手，能否赢得每回合的胜利，能否得到更好的装备，能否获得最后的胜利。对于新手玩家来说，也有可能对各种各样联组的效果和高级棋子的样貌感到好奇。

5、内生价值

在游戏中主要有三个指标是玩家最关心的：血量，金币，阵容强度。其中血量是玩家最为关心的指标，因为血量到底就意味着失败，无论金币多少还是阵容多强。其次关心的是阵容强度，因为阵容强度在一定程度上直接影响着血量，每次防守失败都会扣除一定的血量。最后关心的是金币，因为金币能够提升阵容强度。

但对这三者的重视程度会随游戏阶段的变化而改变，在游戏初期玩家更为重视阵容强度和金币。因为游戏有连胜和连败奖励额外金币的制度，如果你阵容够强，就可以一直连胜拿更多的金币；如果你阵容不强，可以选择适当连败获得金币。而游戏还有一个利息制度，每回合金币可以产生 10% 的利息，有时候攒钱也是一个好选择。

前期玩家必须在血量和金币之间做出抉择：花更多的金币提升强度；还是消耗血量利用连败攒钱等待后期消费。后期玩家要在金币和阵容强度之间做出选择：是立刻花光所有的钱，尽力提升阵容强度；还是有计划的花钱，接受一定程度的失败扣血。

6、解题

在每个回合玩家都必须做出抉择：是否消费？消费多少？是应该购买棋子还是提升人口？是否要故意示弱利用连败攒钱？每次抉择的时候需要综合考量自己的血量，金币，阵容强度以及其他人的阵容强度等等，如果你错过了一个强力棋子可能需要很久才能重新遇到，但买了以后又可能暂时不适合你的阵容不能上场，拖慢了你的经济。

因为每一局有八名玩家，各类随机因素影响极大，所以对于玩家来说解题的难度远远高于普通棋类，在无法预知下一回合会遇到谁或者遇到什么棋子的情况下，几乎不存在最优解或唯一解，玩家必须要时刻做出抉择。

7、四要素

①外观：自走棋的外观是建立在 **dota2** 的基础上的，无论是模型精细程度，动作流畅程度还是特效华丽程度都可圈可点。而且高星级棋子使用的是 **dota2** 中的顶级皮肤（传说或史诗级别），光凭借外观就可以吸引大量原 **dota2** 玩家。

②技术：自走棋的匹配机制一直是令人诟病的一点。部分玩家匹配成功但无法连入游戏，部分玩家随意强退掉线，甚至匹配机制本身有时候都会出现 **bug**。最严重的时候平均匹配五次才能开始一次正常的游戏。

③故事：自走棋基本没有故事，要说有的话也是继承自 **dota2** 的背景设定。但很多玩家确实是基于对 **dota2** 的认可才玩自走棋的。

④机制：自走棋的机制是其最大的两点，正是凭着有趣的游戏机制，丰富的随机要素，富有挑战性的各种抉择，自走棋才能大火特火。自走棋的机制同时兼顾到了运气和技术，让玩家既能体会到随机性带来的乐趣，又能体会到自己的技术带来的优势。很多人戏称自走棋和相比棋类游戏更像麻将，这正是其魅力所在。

8、全息设计

自走棋最大的乐趣就在于随机性和技术性。随机性如同赌博一般能够轻易的让玩家沉迷其中，一次次体会随机带来的快感。而技术性可以让老玩家有更良好的体验，不会因为一时运气不佳而被毫无理由地打败，甚至能够在后期凭借一点点积累的优势进行翻盘。

而给玩家带来不佳体验的就是技术方面的因素。由于自走棋具有 **mod** 性质，依赖于 **dota2** 的服务器进行运作，时常会出现服务器爆满卡顿的现象；自走棋的匹配机制也是工作室自己开发的，有许多不完善的地方，对于玩家掉线等情况的处理也不是十分到位，很大程度上降低了玩家的体验。

四、总结

1、游戏的优点

游戏的机制十分有趣，随机性和技术性结合，新手容易上手，老玩家体验也不错。结合了类似大逃杀的机制，玩家在获得最终胜利时能得到极大的满足。画面精致，使用了 **dota2** 的建模，吸引到了一部分原 **dota2** 玩家。

2、游戏的缺点

作为一个衍生类游戏，没有自己的服务器，连接不稳定，匹配机制有缺陷，玩家体验不佳。

3、适合的玩家

喜欢策略类，博弈类游戏的玩家。

4、是否值得购买

游戏本身免费，可以充值购买皮肤。玩家基本都是出于支持工作室的态度进行充值的。

5、如何改进

独立于 **dota2** 服务器，搭建自己的客户端和服务端，打造出自己的 IP，改善玩家在匹配和连接方面的游戏体验。