一、总述 1

二、游戏核心玩法分析 2

1.副本 2

2.任务 4

3.竞技场 4

三、游戏主要系统分析 4

1.英雄系统 4

2.商店系统 5

四、新手引导 6

五、计费点分析 6

六、玩家交互方式 7

七、留存奖励以及运营活动分析 7

# 一、总述

《刀塔传奇》的在玩法上有很大的创新，加入了人物打击动作和手动技能释放，这无疑与市面上普遍采用数值对轰的卡牌游戏形成了明显的差异化竞争。在整个游戏过程中，技能释放的顺序和时机能决定一张图的通关成败，这使得整个游戏的策略性大大提升。

游戏初期极易上手，玩家的惯性思维基本被吃透。目的性非常明确，就是不断推图，不断收集装备，不断进阶英雄。装备不用看直接装在英雄身上，全面降低了玩家的思考成本，虽然装备自由搭配的策略性锐减，却降低了整体数值平衡的难度。

然而游戏的缺陷也非常明显，游戏整体缺乏交互性，几乎是一款单机游戏，即便是作为游戏亮点的策略性技能释放，也在竞技场里被锁定成自动释放了。战绩排行的展示也做的明显不够，这可能让注重策略性且好胜心切的玩家们更愿意去玩《欢乐斗地主》。

游戏后期出现了明显的停滞期，大约40级之后装备和技能的效用明显下降，新装备需要的材料太多又刷不动图。游戏内容也越来越单调，时光，远征，试练的次数有限，竞技场的流动性也没之前的强，基本只能卡在最后两张副本不停的刷，玩家的挫败感与日俱增。



## 二、游戏核心玩法分析

## 1.副本

1）战役：分为普通副本，精英副本。

普通消耗6点体力值，精英消耗12点体力值

普通收益为经验、道具和6点团队经验；精英收益为经验、道具、12点团队经验和灵魂石。

以下是游戏的核心循环。无论新旧副本，都能保证金币和经验的稳定产出，以及体力的稳定消耗。



2）时光之穴：分为潮汐神庙，矮人军工厂。

每日穿插开放

每日限制2次，消耗均为6点体力值，10分钟CD。

神庙产出大量经验，军工厂产出大量金钱

3）英雄试炼：分为折戟山谷，诅咒之城，女武神对决。

每日穿插开放，怪物分别为物理免疫，魔法免疫，限定女英雄。

每日限制5次，消耗均为6点体力值，10分钟CD。

产出大量装备，团队经验。

4）燃烧的远征

上场英雄阵亡后不能复活，一路打到底，一日一次。

产出高级装备，大量金钱，灵魂石，龙鳞币

## 2.任务

分为主线任务和每日任务。在前期是玩家的主要引导渠道，产出资源性价比极高，后期无力。

主要任务产出：钻石，灵魂石

每日任务产出：团队经验

### 3.竞技场

只能挑战比自己名次更前的玩家

选定5人用于防守，选择5人用于进攻。

每日限制5次，10分钟CD，可用钻石刷新。

竞技场内不可操作。

产出为经验，钻石，金币，角斗士硬币

### 三、游戏主要系统分析

### 1.英雄系统

1）星阶

卡牌品质最重要的影响因素，左右一个英雄的三围属性成长。

只能依靠灵魂石进化，而灵魂石却是游戏中最为稀有的资源，产出量极低，是吸引玩家付费的主要动力。

2）颜色级别

颜色级别与装备系统直接挂钩，集齐6格装备则可进阶，进阶后会消耗原有装备化作属性，开启新技能。

进阶顺序：白，绿，绿+1，蓝，蓝+1，蓝+2，紫，紫+1，紫+2，紫+3

3）装备

在《刀塔传奇》，装备被做成了消耗品，集满装备栏后促使英雄进阶，还可用于附魔的消耗。

4）技能

首先，每个英雄都带有可手动释放的原始技能，而之后每次进阶颜色都会开启新的技能，一共4个技能。

技能每级都可加1点，对于战斗力提升效果明显，但消耗金币也非常巨大。

是金币最主要的消耗渠道。

### 2.商店系统

作为资源兑换的渠道，整个游戏中4处商店，分别兑换不同的资源。



#### 四、新手引导

一开始便让玩家体验了游戏的核心玩法，并展示了特色鲜明的美术风格与简洁的操作界面，整体流程清晰，目的性明确，完整保留了玩家的惯性思维。

操作难度极低，且配了自动施法按钮。玩家无需考虑装备搭配，锁定放入英雄装备栏。依次向玩家展示战斗系统，技能系统，任务系统，商店系统，一气呵成。从某种程度上讲，正是游戏整体的简洁明快使得新手引导环节显得格外简便。

##### 五、计费点分析

游戏前期技能相对重要，而到了后期培养重点则会向装备和卡牌品质倾斜，会极大的激发玩家消费。 钻石是玩家消费的主要入口，一开始付费的欲望主要来自于十连抽爆卡牌的诱惑性和月卡的高性价比。 Vip带来的高体力值奖励也会引起玩家不小的冲动 。

其次，所有付费的方式都被做成了荷塘效应（倍增效应），比如买体力，一开始只需要花2元购买120点，但再次买相同体力值就得花4元，8元，16元。点金手和技能点重置，商店重置等等系统均是方式。这样做的好处是拉近了大小R之间的成长速度，并提供非常小额度的高性价比窗口诱发大量非R用户的付费冲动。

###### 六、玩家交互方式

玩家的交互方式以PVP为主，附加部分为公会系统。

公会系统中加入了邀请会内兄弟助战并给与佣金的机制，雇佣玩家可以用公会朋友的英雄过图，被雇佣玩家会得到佣金，实际上是替代了师徒功能，使得玩家在40级之后漫长的瓶颈期内得到较好的过渡。

至于聊天系统实属鸡肋，基本没玩家关注。

七、留存奖励以及运营活动分析

签到系统：根据登陆天数阶梯式发放礼包

竞技场每日奖励：依据名次每日给与钻石金币

新服奖励：毋庸置疑，滚服必备

英雄进阶奖励

月卡奖励：每日120钻