

投稿類別：工程類

篇名：

熱門 APP 手機遊戲 — 神魔之塔

作者：

黃一展。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年丁班

洪勝文。台南市私立崑山高級中學。資訊科三年丁班

指導老師：

王世炫 老師

壹●前言

近年來，手機遊戲的熱門度比其他遊戲平台還要熱門，最近的手機遊戲很多做的都還比 PC、XBOX360、PS3 還要來的精緻，而至今我們就來討論當紅的手機遊戲—神魔之塔。

一、研究動機

我會想要討論神魔之塔是因為它才剛出在手機平台不到一個月就瞬間竄紅整個手機平台，讓許多年輕人都為之瘋狂，而且神魔之塔一開始並不被看好，可是很多人玩了之後覺得不錯玩，就連我一開始其實也不會想玩這遊戲，可是看到身邊的同儕一個個都在玩神魔之塔，慢慢的我也被受到影響，於是就想要玩玩看，沒想到意外的好玩阿!!

二、研究方法與範圍限制

既然要研究的話，當然是要下去跟著玩囉，剛剛我有提到受到同儕影響才開始玩，結果玩到現在竟然有七十六天的時間，雖然這還不算久，可是神魔之塔的遊戲大概、規則、攻略、技巧都摸得差不多了，只可惜我能研究的不是全部，因為它里面的卡片有四百四十七張，就算扣掉一些小怪卡，還是有兩百多張可以玩得很猛；

三、研究項目

- (一) 神魔之塔的特色
- (二) 神魔之塔如何賺錢
- (三) 神魔之塔未來的走向
- (四) 聖誕節改版資訊及探討

貳●正文

一、神魔之塔的特色

- (一)「神話角色大聚集，徵服超凡世界註入中世紀神話元素，希臘、中國、埃及等著名神話人物呈現眼前。」(game2.tw，2013)(註一)

(二) 挑戰自己的運氣，有些稀有卡片就連魔法石抽卡也抽不到，只能用友情點數抽卡才有可能會抽到。

(三) 在關卡中，自己的卡片最多可以放 5 個，不過最後還有一個，那是好友的位子，神魔之塔結合了結交朋友與分享自己的卡片讓別人使用，而且每次使用都會有 10 點友情點數，友情點數可以抽到特別稀有的卡片。

(四) 有些不錯的卡片可以在特定關卡有機率出現與掉落，如果真的很想要那張卡片，不妨可以去刷特定關卡。

(五) 每個人都有體力，體力多寡是看人物等級，人物等級越高體力也越多；不過相對的，有些活動關卡需要的體力也要很多。

(六) 每個人都有自己的人物等級與卡片等級：人物等級可以讓你擁有更多體力、隊伍空間，如果抽到了好卡，結果隊伍空間不夠，再怎麼好的卡也沒用；卡片等級越高的話，生命力、攻擊力、回復力也會逐漸上升。

(七) 每天都有特定關卡的加碼優惠，像是體力減少 50%、封印卡片掉落率 200%、人物經驗值 200% 增加。

(八)「神魔之塔 3.1 版本新增的「潛能解放」功能，與一般進化和強化並不相同。「潛能解放」無等級限制，只是召喚師必須通過非常有難度的關卡。」（Alien、地獄咩、歪歪，2013）（註二）

二、神魔之塔如何賺錢

自從我一開始玩神魔之塔的時候，我就在好奇一件事，就是它們如何賺錢，不過我玩了 10 天就大概知道他們為什麼會賺那麼多錢了，根據我的分析我把賺錢的方式分為 3 大點，它們賺錢的方法其實不多，可是又很實用。

（一）活動關卡

1、在每個禮拜的某一天或者是整個禮拜都會推出一兩個活動關

卡，那些活動關卡大部分都是非常稀有的卡片關卡；不過卡片關卡有分 2 種，一種是推出一整個禮拜的活動關卡，而且有分初級、中級、高級、特級的難度；

2、另一種則是開啟地域級副本只能打過一次可是必定掉落卡片，每一個難度的關卡卡片掉落率會遞增，有人會為了想要打很多張來練一張卡片的技能，可是又不一定會掉卡片，於是就買魔法石，魔法石 1 顆可以恢復全部體力，不過通常都高級跟特級的比較容易掉卡，可是體力又要消耗非常多，大概打個一場、兩場體力就用光了，這時候的魔法石就很好發揮功用了。

（二）首次儲值活動

在上面的文章中，我提到了我自己玩了七十六天，不過這七十六天中我遇到了 4 次首次儲值的活動，它的首次儲值的意思是說活動出來的第一次儲值：

1、第 1 次是我剛玩的 5 天後，那次的活動是首次儲值 150 元就可以得到一張進化卡片，那張卡片只能等活動開才能打到，而且還可以讓一開始選的主角卡片進化到 6 星。

2、第二次也是 150 元首次儲值，可以得到十二星座卡片的其中一張，雖然用魔法石也抽得到，可是 447 張的卡片要抽到那其中的 12 張機率實在太小了，所以就有很多人想要儲值看看會不會得到自己想要的十二星座卡，當然朋友之間也會互相比較自己抽到什麼，所以會有朋友的影響，商機頗大阿!!!

3、第三次也是 150 元首次儲值，那時候因為黃色小鴨正剛好是熱門話題，所以改版推出鴨子卡片，只要儲值 150 元就可以得到隨機鴨子卡片一張，跟上文提到的一樣，因為抽到的機率太小，而且又是新出的卡片，每個人都想要，在想要的當下，就會想要儲值了!!!

4、第四次的首次儲值就比較特別了，第四次只要儲值過，不管多少點，都可以得到 5 顆魔法石，而 1 顆魔法石要 25 元，最低消費至少也要 50 元，因為點數面額最低 50 元.....，可能它那時候看到遊玩人數跟粉絲團人數那麼多，想要看看可以一瞬間賺多少錢吧!!!；

5、不過每次活動期間都會看到許多人從萊爾富、全家、7-11 等便利商店拿著點數的電子紙張，我真想去火車站或比較繁華的街區，真想去算算看便利商店拿著點數的年輕人有多少個。

（三）封印卡

1、由於神魔之塔因為卡片眾多，可是許多人又想搜集卡片，或者是想要更強的卡片，於是就會想要買魔法石，可是仔細想想，每次抽封印卡就要花 5 顆魔法石，而每次要買魔法石又只能買 6 顆（因為 150 元剛好 6 顆），我只要想到每次抽卡它們就可以賺到 150 元，假如扣掉小怪卡加上抽不到的話總共 211 張，如果都沒有抽到重複的最少也要抽個 236 次才能有抽得到的全部卡片，125 元一抽，236 次抽卡需要 29500 元，光是沒有重複就賺得如此多錢了，那如果重複了好幾十張那還得了；

2、而且神魔之塔你卡片如果不強，是要如何去打更強的活動卡片，總不能全部都是爛的卡片去打，再加上人的欲望很旺盛，只要有了一張很強或不錯的卡片就會想要更好的甚至更強的卡片，就因為這個原因，神魔之塔的制作人員抓住了人的欲望、貪心、比較，導致許多人想要一直抽卡片。

三、神魔之塔未來的走向

（一）神魔之塔未來是否會出新的關卡!?

因為許多老玩家卡片都已經練到了極致，原本的劇情關卡老早就通關了，許多老玩家都說通關之後會失去玩神魔之塔的動力，這樣不就會影響它們會損失許多老玩家嗎!!

（二）神魔之塔是否會推出更高階的卡片!?

現在的卡片最高也只有 6 星，可是總有一天神話故事的人物、神獸也是會出完卡片的，所以我想說以後會不會出到 7 星以上的卡片，至少會有很多舊新玩家人會有那動力去進化成為 7 星卡，這樣的話是否會經營得更久!!

（三）活動關卡是否可以想到新手!?

現在一堆活動關卡，在上文有提到地獄級、初級、中級、高級、特級的活動關卡，而這些活動關卡對於剛入門的新手幾乎是不可能可以打到活動卡片，可是如果要等活動關卡下一次出來可能要等個半年甚至一年才有可能在等到同樣的活動關卡，那時候的新手變成老手說不定就沒那個動力，沒動力它們就會少賺很多錢阿!!

(四) 平衡問題

我自己本身玩了神魔之塔 76 天，我發現了許多卡片的不平衡性，像是那種地獄級的活動關卡卡片，不論是生命力、攻擊力、回復力、都比其他卡片還高很多，可是有了那張卡片，根本可以說是天下無敵，如果它把很多卡片用的平衡一點，普通關卡也打得到的稀有卡改強，讓多一點玩家體驗到平衡性，說不定它們會覺得這遊戲不錯，值得刻金!!

四、聖誕節改版資訊

「手機熱門轉珠遊戲神魔之塔，於 12 月 6 日釋出了 4.0 版本「天界女神的法則」的新情報，除了之前公布的公會系統、即時聊天，攻擊特效優化等內容外。」(TWapk.com，2013)(註三)

神魔之塔 4.0 版本中，除了將新增包括公會創建、即時聊天等「公會」系統的相關外，公會專屬的特殊關卡，如推出時間式的關卡任務，希望藉此活躍公會的氣氛與會員遊玩的活躍度。

(一) 公會系統

1、公會個性設定

公會系統實裝後，召喚師將可依據系統所提供的設定選項，自由個性化公會的公會徽章，設定規則及公告，與好友同好組織屬於自己的園地。

2、額外戰友選擇

除了公會系統的個性設置外，加入公會的召喚師更可享受公會戰友得選擇，讓公會同好也可成為關卡攻略的力量。

3、通關獎勵加成

當公會成員攻略關卡後，可依公會等級，獲得一定的額外經驗值與金錢，同時累積所需的經驗；只要公會彼此努力通關限定公會關卡，可招募同好與朋友加入，壯大公會的規模與可得獎賞。

4、即時聊天頻道

公會系統內建的「即時聊天」頻道，不但可實現即時的聊天交流，不單單只是一個聊天室，除了隊伍組合等的討論外，召喚師在攻略關卡時遇上阻礙或疑難，也可透過即時聊天尋求支援或協助。

參●結論

神魔之塔之所以會那麼吸引人心以及那麼多的年輕人遊玩的原因，我想應該是因為創新的卡片遊戲，活動也時常會出一些對新手的好處（例如送魔法石），又或者活動關卡出得很多，再加上同年紀的如果都有玩神魔之塔想必都會比較一下卡片，神魔之塔的制作人員又因為有抓住人的比較心理、欲望，對於遊戲問題的處理態度也相當有禮貌，我相信它如果一直維持現況與更新遊戲應該不太可能會有人不喜歡玩；不過也因為他們有一直持續更新，而且幾乎天天都有獎勵、每個禮拜還有活動，我覺得這個遊戲還會繼續熱門一段時間！！

最近遊戲公司有漸漸釋出了 5 個舊卡片的更進一步強化，可是我想到一件事，如果跟原本的主角潛能解放一樣要用一個超特殊的卡片才可以，那這樣許多玩家不就不能體驗到新的潛能解放，在加上舊卡片潛能解放之後如果技能跟素質都沒甚麼變，一定也會被許多玩家抱怨的不停。

雖然我前面講得很好聽，可是在這世上每一個人事物都不會是完美無缺的，自從他改版的東西越來越多之後，其實很多人都有發現他還不只改了公告的東西，遊戲公司可能也發現了他這個遊戲越來越熱門，不過也就因為熱門，引起了公司想要賺更多錢的慾望，每次改版都會偷偷改掉一些小數據，像是很多卡片的進化素材掉落率遞減、以及最近的魔法石抽卡的機率會越來越容易抽到不太好的卡片，雖然有人說是自我感覺，可是在巴哈姆特可真是有人花了一堆錢去測試抽卡機率，也就因為這樣才發現了遊戲公司的陰謀，不過這樣雖然能懂他要賺錢的心情，只是如果可以我也希望他改版的全部資訊都公布出來、跟為何要改的原因等等；在加上巴哈姆特有人說到，公會系統如果裡面都沒有老手，那沒有老手的公會裡面不就都不要妄想每一次的公會任務，遊戲公司出的

雖然就是要刁難人，可是它公會任務的獎賞有些可真是不錯阿！！

肆●引註資料

註一 《神魔之塔》遊戲特色介紹。2013 年 12 月 17 日。取自：

<http://www.game2.tw/a/shouji/smzt/news/2013/0809/70324.html>

註二 Alien、地獄咩、歪歪（2013）。網路遊戲◆密技吱吱叫專刊-手機遊戲密技吱吱叫 4 《神魔之塔》3.1 改版獨家完整實錄！植物大戰僵尸 2 滿星過關！。遊戲出版事業部

註三 《神魔之塔》4.0 改版情報 4.0 版本「天界女神的法則」公會系統。2013 年 12 月 24 日。取自：<http://www.twapk.com/arct/tos/201312/2425590.html>