

由武斗塔防，文斗邮件共同构成了这款游戏的全部玩法内容，开发者在塔防当中融合了文字冒险的内容，让这个唐突的玩法不偏离主题，同时让你既能感受塔防的畅快也能体验Galgame的细腻。

比特币是由中本聪于2008年提出的概念，一种由计算机算法大量计算产生的虚拟货币。它既没有发行单位，也没有政府管控，自由却又安全，量少却又昂贵，比特币的身上有着一大堆值得说道的事情，但我相信一般的读者是听不懂的，而我正巧，也和你们一样不懂，所以便不展开讨论。

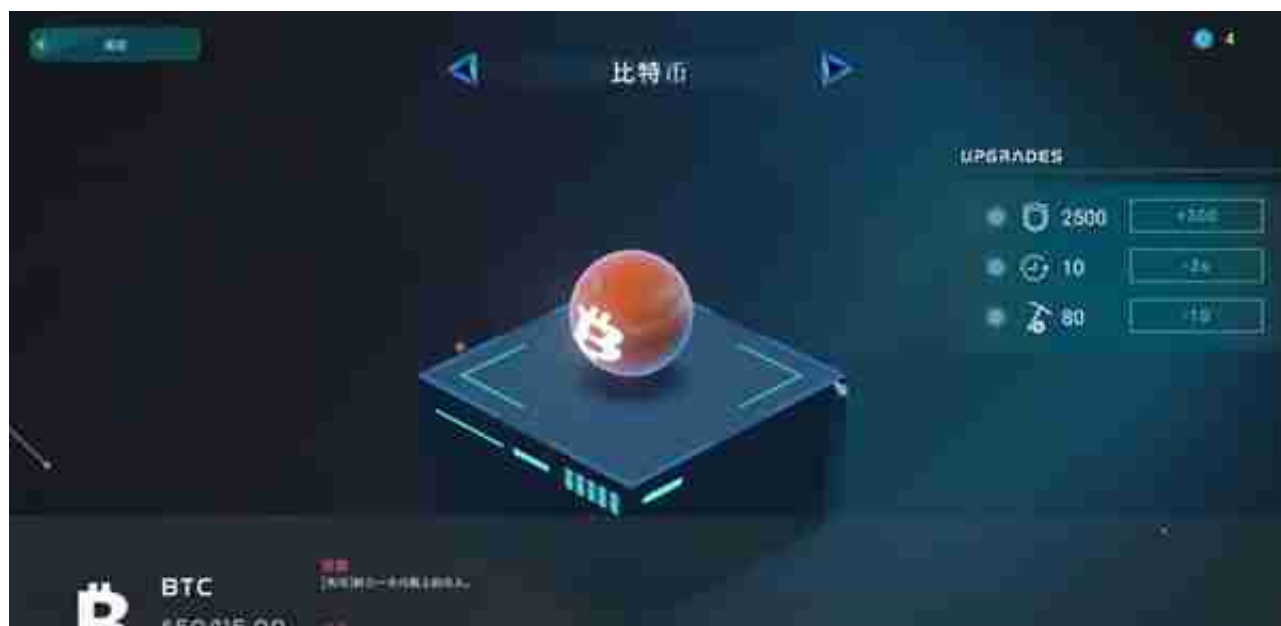
也幸好《加密货币：披荆斩棘》并非一款教你怎样挖币，怎样使用虚拟货币的学术游戏，尚才保住了饭碗，我等凡夫俗子也能对其窥之一二，最后用“塔防”二字精准概括。



可如果你将它当作《植物大战僵尸》来玩，可是要吃大亏了。因为在《加密货币：披荆斩棘》中玩家并不能随意建造单位，每一个地基都要通过挖掘才能进行建造，而挖掘地基则需要周边至少拥有一个可操控地基。也就是说玩家必须依照现存规模来不断向周围延伸的扩展，所以稍有不慎，就会出现放下了挖掘平台挖一时之快，敌人来了虚拟货币却无地可用的尴尬窘境，并且一次只能挖掘一个地基的限制也让这个快节奏的塔防游戏变得更需要前瞻性。

空虚的路线先搞生产，被集中进攻的路线先搞反抗，猜测敌人的集火方位，预先挖掘足够的地基，合理运用场地能让自己的优势最大化。不过游戏中还将时刻伴随着开发者的恶意，它们被美名其曰“系统漏洞”。在一些关卡中，总会有各种BUG、漏洞一样的特殊展开出现，天降伞兵亦或是出现精英敌人，这就要考验玩家的临场应变能力，可以使用战术动作给予虚拟货币BUFF，或者消耗金币电击敌人来解困。可以说《加密货币：披荆斩棘》是一款完全依赖资源循环利用及效率化使用资源的游戏，这像极了虚拟货币的流通原则。

而每一关的结束后，都会解锁一些新的虚拟货币，甚至是区块链或别的什么，这些平常完全接触不到的东西将会帮你共同抗敌。



但如果《加密货币：披荆斩棘》仅仅就只是个塔防，用骇客攻防战去强行扯主题未免有些牵强，所以《比特币：披荆斩棘》最巧妙的地方，则是独立出玩法，设计了一套剧情，而剧情的展开偏偏又涉及到关卡的推进，从而形成积极的正反馈。

在游戏中，玩家时常会收到一些邮件，最常见的莫过于“你在平台升级了，留下地址给你发送奖励。”这些在正常不过的升级奖励玩家自然会笑纳，但当你处于一个以安全性为主题，到处都是密码朋克的环境中，“留下地址”这四个大字却显得分外扎眼。

除此之外，你还会收到一些自称某货币创始人的邮件，他们清一色的喊着“秦始皇，打钱！”来引诱你，甚至还有一些人直接告诉你，曾经的某个游戏环节中你暴露了身份，进而对你敲诈勒索，信不信由你，不信后果自负。

这些由一封封邮件，回复与删除两个选项构成的抉择，一环又一环的形成了一套具有蝴蝶效应的骇客剧情，你是相信这些人口中的话打钱，还是对此嗤之以鼻删除，都会影响后续游戏的结果，最终是你先找到一系列任务的幕后黑手，还是自己先被人发现，全看游戏中你对自己保密工作做得好不好。

这让你在收获升级带来的奖励时也不再理所当然，敏感的玩家甚至会拒绝任何一笔横财，从而导致无法深入任何事件。所以除了关卡游玩，实际上你在游戏中的每一秒，都已经处于游戏流程的推进当中，而塔防不过是其主要玩法，是你和其他骇客展现攻防的舞台，舞台之外，更有着暗箭难防的文斗在等着你。



当虚拟程序具象化，成为了一个个单位展现在玩家眼前，这是一种很奇妙的过程，开发者将其用塔防的形式展开描述，生动形象有余，不免还是会让人感到过于俏皮，难免会让人吐槽一句“这不就是《保卫萝卜》？”

但你只要玩过它，就知道《比特币：披荆斩棘》绝不仅仅是只用塔防二字就可以概括的游戏，也许这是一个推广媒介，但它的精神追求与主题含义要远远超绝于此。所以如果你的余闲较多，不妨用它来杀一波闲散，体验一把蝴蝶效应下做骇客的感觉，看看最后是被诈骗犯骗得团团转，还是英明神武的穿梭于虚拟数据当中。