PRODUCT HANDBOOK · 产品介绍手册

TCGSolver

万智牌玩家的竞技工具箱：用数据辅助选牌与构筑，为对局选择更稳的线路，赛后把每一局变成学习材料。

免费试用 Limited 解算器，无需注册：tcgsolver.com/solver



客户端卡牌图鉴实景

v1.4 · 2026 年 11 月 · 基于 macOS 客户端 v0.20.0

目录

点击任意条目跳转。想先动手：免费 Limited 解算器在 tcgsolver.com/solver，无需注册。

A · 认识产品

一分钟认识 TCGSolver 3

B · 跟着示例做

任务 1 · 练 Limited 4

- 选牌 4
- 组牌 5
- 起手 6
- 卡表 7

任务 2 · 查牌与规划构筑 8

- 卡牌图鉴与单卡详情 8
- 从热门版本到我的牌组 9
- 看懂曲线，分清两种组牌 10

任务 3 · 改善连接 11

- 网络加速 11
- 应用加速与整机加速 12

任务 4 · 对战解析助手（预览） 13

任务 5 · 赛后复盘 14

- 本地复盘 14
- 深度分析 15

C · 费用与支持

费用一览 16

常见问题与反馈 17

D · 附录

战队、教练、社群与赛事 18

解算器怎么算（选读） 19

更多游戏、术语与官方入口 20

> 「产品实图」为官网或 macOS 客户端 v0.20.0 的真实界面；「演示画面」为合成图，数据均为演示。价格与功能以官网为准。

PART A · 认识产品

一分钟认识 TCGSolver

面向 TCG 玩家的竞技工具箱，目前以万智牌为核心，覆盖 MTGA、MTGO 与 Discord。

一场比赛的准备，可以这样串起来

1
赛前准备
图鉴查牌、热门套牌找思路、我的牌组规划构筑；限制赛用解算器练选牌。

→

2
开赛前
确认加速权益，检查应用名单与线路。

→

3
对局中
加速保持开启；需要时打开对战解析助手（预览）对照思考。

→

4
赛后
用本地记录回看关键回合；有具体问题时提交深度分析。

现在能用什么

功能	帮你解决
Limited 解算器	这张牌拿不拿？牌池怎么组？这手牌留不留？
教学工作台	查规则与裁定，参考热门套牌，规划构筑
网络加速	按丢包等指标选线，按程序或游戏服务器网段接管流量
本地复盘记录	赛后回看每一回合的局面
深度分析	针对一局对局或一个备赛问题的文字分析
对战解析助手 / 卡牌配置（预览）	对局中对照一份行动建议与理由

开始前：注册与登录

第一次使用
在官网 tcgsolver.com/register 或客户端登录页用邮箱注册（需填写邮件验证码）。注册成功后自动登录，并获赠 8 TS 币。

已有账号
官网与客户端是同一个账号，直接登录即可，无需重复注册。

新账号还不能直接加速
新账号默认没有加速权益，在 /plans 开通套餐后，「开始加速」才可用。解算器与教学工作台不受影响。

下载客户端
tcgsolver.com/download（macOS 12 及以上，Intel 与 Apple 芯片通用）。首次运行按提示完成系统放行与网络扩展授权。

适合谁：想持续进步的牌手、组织训练的战队与教练（见附录 D）、做新手教学的牌店与社群。

PART B · 跟着示例做

任务 1 · 练 Limited | 示例 1/4

选牌：这一包拿哪张?

输入：在 /solver 选择系列与赛制（轮抽 / 现开），把当前这一包粘贴进去（一行一张）；已经选过的牌贴在下方，没有就留空。点击「推荐」。



产品实图 官网选牌结果实景（局部）：FRA 系列，一包示例牌。

1 这个示例没有输入已选牌，所以排名不包含已有牌池带来的颜色偏好（「色」一栏都是 0.0）。

2 排在第一的是 Fblthp, Impossibly Lost。每行下方的灰字是工具给出的理由；Δ 越大，说明这张牌在 17Lands 数据里的表现越高于系列平均。

3 「很可能绕回来」是根据平均顺位（ALSA）给出的提示，只作参考，不能保证它在这一包里一定会回来。

结论 下一步：结合你自己的颜色计划做选择。拿完一张后把它加进「已选牌池」，再贴入下一包，颜色偏好就会开始参与排序。

> 排名来自 17Lands 的统计，是参考而不是唯一答案。排序方法见附录「解算器怎么算（选读）」。

任务 1 · 练 Limited | 示例 2/4

组牌：这份牌池怎么组?

输入：切换到「组牌」，粘贴轮抽或现开拿到的整份牌池（基本地不用贴），点击「组牌」。



产品实图 官网组牌结果实景（局部）：示例牌池的候选色组与主牌。

1 工具列出几个候选色组。「牌力」反映主牌整体的牌张质量，不是这副牌的预期胜率；「色组胜率」是这种颜色组合在 17Lands 样本里的历史表现。

2 选中的色组给出 23 张咒语 + 17 张地，以及每种颜色各放几块地（按牌张数估算的近似值）。

3 主牌按费用分组列出，方便检查曲线；下方「同色备选」是没有进主牌的牌。

结论 下一步：把几个候选色组都点开比较，选出你最有把握打好的一套，再按对手和备牌微调。在这个示例里，三个候选都含蓝，说明这份牌池里质量较高的牌集中在蓝色。

> 色组胜率不是这份牌表的预测胜率。排名与地牌分配的方法见附录。

任务 1 · 练 Limited | 示例 3/4

起手：这七张留不留?

输入：切换到「起手」，填入七张手牌（基本地也要填），选择先手或后手，点击「判断」。



产品实图 官网起手判断实景（局部）：先手，示例七张起手。

1 结论分为留、换、边缘三种。这个示例的结论是「留」。

2 结论下方是理由：这里是「3 块地，咒语的起手表现在正常范围内」。

3 每张牌后面的数字是它自己的数据表现（与选牌页同一指标），可以看出哪张牌拉高或拉低了这手牌。

结论 下一步：把结论当作参考，再自己核对颜色和前几回合的动作（这个示例是 2 岛 + 1 平原、两张 2 费咒语），并结合套牌计划与对手做决定。

> 工具只看地数和咒语的起手统计，不判断颜色是否齐全、曲线是否衔接；顶部的「+0.3 pp」也不是这手牌整体的胜率优势。判断规则见附录。

任务 1 · 练 Limited | 示例 4/4

卡表：一张牌的数据怎么看?

输入：切换到「卡表」，可以搜索卡名或按颜色筛选。



产品实图 官网卡表实景（局部）：FRA 系列，按 Δ 排序。

1 系列均值：表里所有 Δ 都相对这个平均胜率来算。

2 GIH WR 是原始胜率；Δ 已经按样本量做过修正，所以不会刚好等于「胜率 − 均值」。局数越少，修正越明显。

3 ALSA 是平均顺位。数值偏大只说明它在样本里通常较晚被拿走，原因可能不止一种。

结论 下一步：先用 Δ 找表现好的牌，再看局数判断数字稳不稳，ALSA 只当参考。数据来自 17Lands，每 12 小时同步。

> Δ 的修正方法与一个完整的算例见附录「解算器怎么算（选读）」。

任务 2 · 查牌与规划构筑

卡牌图鉴与单卡详情

在客户端「教学指导 → 卡牌图鉴」里查牌，点击任意一张卡打开详情。



产品实图　图鉴实景：查找、筛选与卡牌列表。

1　「全部卡牌」看完整牌库，「我已拥有的牌」只看你的收藏。

2　搜索框支持中英文牌名、类别或规则关键词；右侧按颜色、费用和更多条件筛选。

3　收藏未同步完整时注明「部分收藏」：未列出的牌是「未知」，不等于没有。



产品实图　单卡详情实景：塞连警戒员。

1　四个标签页：卡牌说明、规则裁定、印刷与合法性、拥有与获取。

2　中文印刷文字仅供参考，以英文现行规则为准；可切换查看英文原文。

任务 2 · 查牌与规划构筑

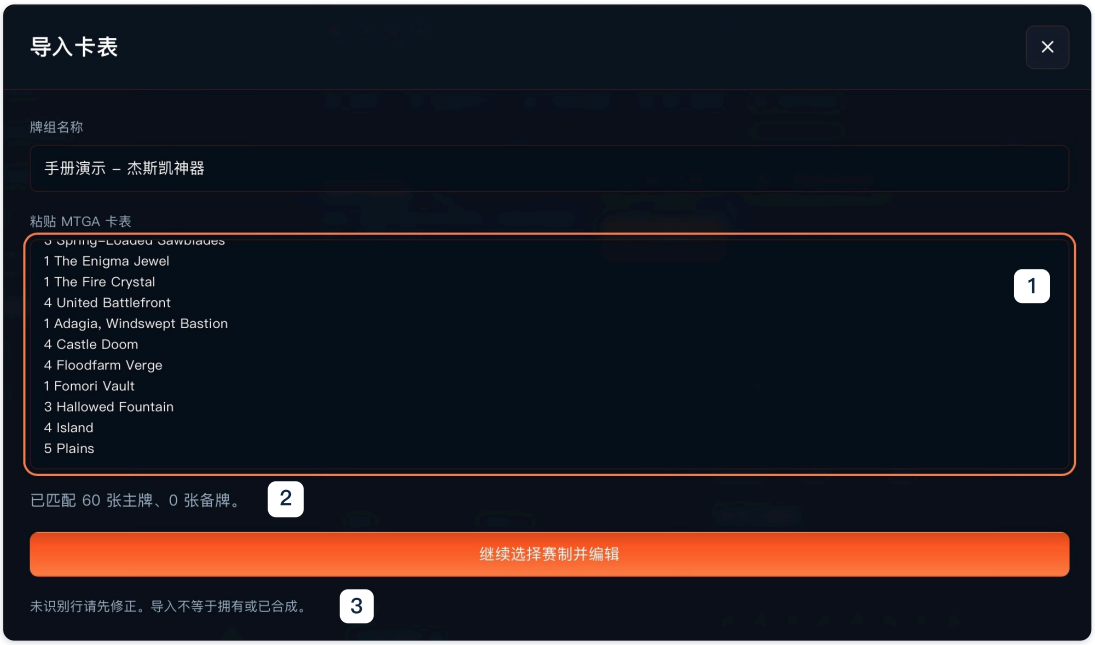
从热门版本到我的牌组

在「热门套牌」里找一个版本，再把卡表导入「我的牌组」。示例导入的是同一体系（杰斯凯神器）的一份公开卡表。



产品实图　热门套牌实景（局部）：一个具体版本的来源与统计。

胜率要和样本量一起看：图中的 67.0% 来自这个版本的 31 局样本，适合当作「值得一试」的信号，而不是对胜率的承诺。



产品实图　「我的牌组」导入实景：示例卡表已全部识别。

1　粘贴 MTGA 导出格式的卡表；有未识别的行，先在这里修正。

2　「已匹配 60 张主牌、0 张备牌」：数量对得上，说明整份卡表都识别成功。

3　导入只是建立草稿，不等于你已拥有或已合成这些牌。

任务 2 · 查牌与规划构筑

看懂曲线，分清两种「组牌」

继续上一页的示例：编辑视图里的构筑概览，汇总了这副牌的类别与费用分布。



产品实图　编辑视图局部：示例套牌的构筑概览与法术力曲线。

图上能直接读到的事实

1. 主牌 60 张，其中地 22 张；类别为「生物」的牌 0 张。
2. 38 张非地牌中，法术力值 2 和 3 的共 28 张（12 + 16），1 费与 4 费各 5 张。
3. 法术力值 5 及以上为 0 张。

结论　这些数字只描述类别与费用分布，还不能说明这副牌怎么赢：0 张生物不代表没有取胜手段（非生物牌也可能造成伤害或变成生物），低曲线也不一定意味着快攻。要判断打法，需要看完整卡表和每张牌的效果。

「我的牌组」和 Limited「组牌」有什么不同?

	我的牌组（客户端）	Limited 组牌（官网 /solver）
适用赛制	构筑赛：赛前自由选牌，60 张主牌	限制赛：轮抽、现开，通常 23 张咒语 + 17 张地
牌从哪里来	导入卡表，或从图鉴加入；与个人收藏对照	你这一次轮抽 / 现开拿到的牌池
给你什么	构筑统计、法术力曲线、寻找替代卡	候选色组排名、主牌与同色备选、地牌分配
需要什么	登录客户端	免费，无需登录

一句话区分：准备一副固定的构筑套牌 → 「我的牌组」；刚轮抽或现开完、要从牌池里组 40 张 → Limited「组牌」。

任务 3 · 改善连接

网络加速：先看丢包，再看延迟

为 MTGA、MTGO 与 Discord 的连接选择转发线路。开通加速套餐后，在客户端「加速」页使用。



产品实图 macOS 客户端加速主页实景（截图时未开启加速）。

1 点击「开始加速」。不选线路时，由服务器按优先级自动挑选。

2 线路可以按综合、丢包、延迟、抖动、建连排序，也可以手动指定。

3 开启后，这里显示当前线路的丢包率与延迟，用来判断这条线路是否合适。

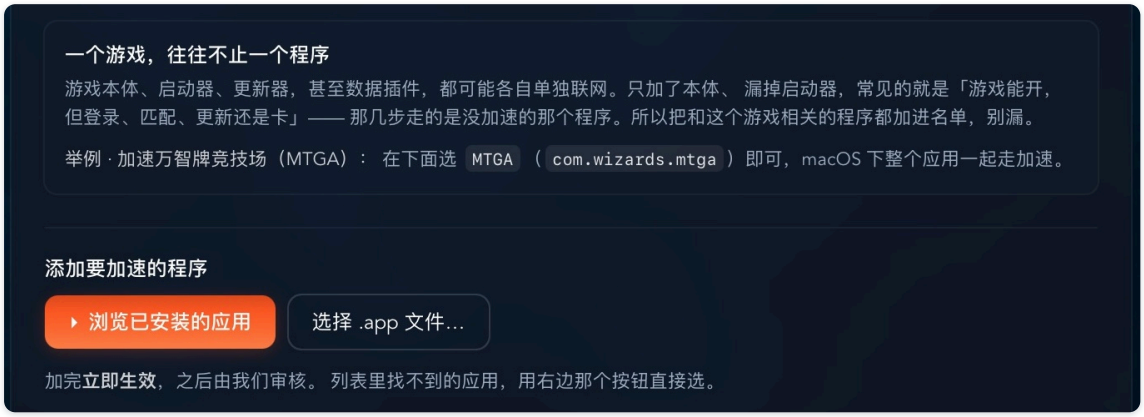
指标	意味着什么
丢包	数据有没有丢；丢包最容易造成对局中断或卡住，选线时优先看它
延迟 / 抖动	一次操作多久得到响应 / 这个时间稳不稳定
建连	能否顺利与服务器建立连接

任务 3 · 改善连接

应用加速与整机加速

两种方式决定哪些流量走加速：一个按程序，一个按游戏服务器网段。

应用加速：按程序



产品实图　应用加速配置实景（局部）：浏览已安装应用，或直接选择 .app 文件。

把游戏本体、启动器、更新器都加进名单。只加了本体、漏了启动器，常见表现是「游戏能开，但登录、匹配或更新异常」。

整机加速：按游戏服务器网段



产品实图　整机加速实景：加速范围由服务器下发。

只把服务器下发的游戏服务器网段（截图时为 41 个）送入加速通道；不在范围内的流量不经过我们的服务器。

连接异常时，按这个顺序排查

步骤	检查什么
1	权益是否在有效期内（新账号需先开通套餐）
2	加速是否已开启，并已取得连接凭据
3	启动器、更新器是否都已加入应用名单
4	换一条丢包更低的线路再试
5	仍有问题：通过客户端「反馈」提交，并勾选附带日志

任务 4 · 对局中参考（预览）

对战解析助手（预览）

读取本机 MTGA 对局日志，在可置顶的浮窗里给出当前局面的行动建议与理由，供你对照思考。



演示画面 演示数据：局面、推荐行动与理由均为示例，不是实际引擎输出。

怎么读浮窗

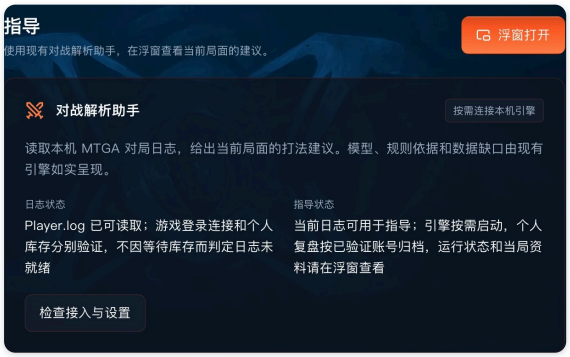
1. **当前局面**：先核对回合、生命与可用法术力是否和游戏一致。
2. **推荐行动**：按顺序列出的建议，点开可看对应的合法行动。
3. **分析理由**：为什么这样建议，帮助你判断它是否适合自己的计划。

> 预览功能仍在完善，建议仅供参考，不代表唯一正确的打法。比赛中能否使用辅助工具，请遵守赛事规则。

卡牌配置（预览）

针对活动牌池评估色组、费用曲线与核心牌，给出主牌与备牌的配置参考。

首次使用



产品实图 指导页实景（局部）：接入状态。

在「教学指导 → 指导」里点「检查接入与设置」，确认日志与引擎状态正常后，点「浮窗打开」。

任务 5 · 赛后复盘

本地复盘：让每一局成为学习材料

在客户端「复盘学习」里开启本地记录，之后的对局可以按日期回看。



演示画面 演示数据：对局记录、胜负与回合数均为示例。

记录了什么

只记录开启之后的实际对局。局面单独记录；打开指导浮窗时，才会同时记录助手实际给出的建议。记录保存在本机，按软件账号和游戏档案分开存放。

怎样用来复盘

1
筛选
按日期找到想回看的那一局。

→

2
回放
对照每一回合的局面与当时的建议。

→

3
标记
找出值得讨论的关键回合。

→

4
深挖
仍有疑问时，提交深度分析。

> 记得提前开启：开启前的对局，以及没有被记录下来的建议，事后无法补回。

任务 5 · 赛后复盘

深度分析：针对你的问题深入讨论

登录官网 /analyze 提交。分析在服务端排队处理，通常需要等几分钟，结果仅你本人可见。

1
你提交
对局复盘：一条 17Lands 对局链接；赛前咨询：一个关于构筑、备牌、环境或单卡的问题，可附 Arena 导出牌表。

→

2
我们分析
读取对局记录或牌表，结合 17Lands 统计，围绕你补充的关注点展开。

→

3
你得到
一份文字分析：逐回合打法与关键选择，或针对备赛目标的建议。

	对局复盘	赛前咨询
适合	一局打完，想知道哪里打得不好	比赛前，对构筑或备牌拿不准
提交	17Lands 对局链接 ＋ 想重点讨论的问题（可选）	具体问题 ＋ Arena 导出牌表（可选）
费用	每次 20 TS 币；新用户首单体验价见「费用一览」	每次 20 TS 币；新用户首单体验价见「费用一览」

把问题问具体，分析才有针对性

泛泛的问题	更好的问法
这局我哪里打错了?	第 5 回合我选择进攻而不是留守，这个决定对吗?
这副牌怎么样?	面对快攻对手，备牌应该换进哪几张、换出哪几张?
这张牌值得用吗?	在我的白蓝套牌里，这张牌和现有 3 费位相比是否值得替换?

和免费解算器怎么选

只想快速查单卡、组牌或判断起手，用免费的 Limited 解算器就够了。深度分析适合有一个具体问题、想要一份针对性回答的时候。

> 本页的流程图与问法示例用于说明服务的输入与输出，不是某一次分析的真实结果。

PART C · 费用与支持

费用一览

加速套餐与 TS 币分开计费：套餐管网络加速，TS 币只用于深度分析。Limited 解算器免费。

加速套餐：包含 MTGA / MTGO / Discord 加速

套餐	有效期	价格	折合每月
月卡	30 天	¥28	¥28
季卡	90 天	¥75.60	¥25.20（9 折）
半年卡	180 天	¥134.40	¥22.40（8 折）
年卡	365 天	¥235.20	¥19.60（7 折）
两年卡	730 天	¥403.20	¥16.80（6 折）

在客户端可以查看权益状态与到期时间并直接续费；续费会延长当前权益的使用期。

TS 币：用于深度分析

充值	到账	相当于多送
¥20	20 TS	—
¥100	120 TS	20%
¥500	625 TS	25%
¥1,500	2,000 TS	33%

每次分析多少钱

每次深度分析下单时冻结 20 TS 币，这也是这一单最多扣的数；按目前公布的价目，最低结算同样是 20 TS，所以实际每次扣 20 TS。分析失败，冻结的 TS 币全额退回。

新用户的 8 TS 币与首单体验价

注册赠送 8 TS 币。第一次提交时，如果同时满足：余额不足 20 TS、账号还没有成功完成过任何分析、没有其他分析在排队或进行中 —— 这一单按 8 TS 体验价冻结和结算。这一单若失败，8 TS 全额退回，体验资格保留；成功完成一次后不再适用。余额已达 20 TS 时，第一单也按 20 TS 收取。

> 价格截至 2026 年 11 月，以官网 /plans 与 /credits 为准。

C · 费用与支持

常见问题与反馈

Limited 解算器要付费吗?
不用。官网 /solver 免费，无需登录。

加速套餐包含深度分析吗?
不包含。深度分析用 TS 币单独计费。

注册了，为什么点不了「开始加速」?
新账号默认没有加速权益，先在 /plans 开通套餐。

深度分析失败会扣费吗?
不会。冻结的 TS 币全额退回；如果是 8 TS 体验价那一单，体验资格也保留。

整机加速会接管我所有的上网流量吗?
不会。只接管服务器下发的游戏服务器网段，其余流量不经过我们的服务器。

收藏为什么显示「部分」或「未知」?
个人收藏还没同步完整。未知不等于没有，同步完成后会更新。

为什么看不到之前的复盘记录?
本地记录要手动开启，开启前的对局无法补录。

对战解析助手的建议一定对吗?
不一定。它是预览功能，建议仅供参考，请结合自己的判断。

遇到问题：用客户端「反馈」告诉我们



产品实图　反馈入口实景。

- 发生的时间、客户端版本
- 所用线路（例如「东京 #14」）
- 操作步骤和界面上的提示文字

勾选「同时发送日志」能大幅加快排查。日志可能包含连接时间、线路和登录信息，可自行决定是否勾选。回复会显示在客户端里。

PART D · 附录

战队、教练、社群与赛事

以下是基于现有工具的使用建议，供战队、教练、牌店和内容团队参考。

战队备战与教练讨论

用 Limited 解算器整理选牌与组牌的依据，用来源明确的牌表讨论备牌与对局计划，把赛后分析整理成训练问题清单。

线上训练与开赛准备

赛前统一完成安装、权益确认、应用名单与线路检查，把连接问题排除在开赛之前。

牌店与社群教学

用图鉴、单卡详情和牌组导入，演示费用曲线、卡位与替代思路。

内容共创

围绕公开赛事、公开牌表和已获授权的对局素材制作教程；真实结果与演示画面分开标注。

> 以上是使用建议，不是已售合作套餐。建议先从一次训练或一次教学开始；赛事中使用辅助工具，请遵守具体活动规则。



产品实图　官网战报实景：聚光灯系列赛「现实裂界」。

赛事战报

官网「赛事」栏目记录 TCGSolver 战队的公开出征经历。最新一篇：2026 年 11 月北京**聚光灯系列赛「现实裂界」**，包括赛制、规模、主办方、场地与公开赛果链接。

在 tcgsolver.com/events 阅读全文。赛事社群功能即将推出。

D · 附录

解算器怎么算（选读）

不读这一页也能正常使用解算器。这里写给想知道排名从哪里来的读者；方法以官网当前版本为准。

Δ 与样本修正

为了不让小样本的高胜率误导排名，工具先把每张牌的 GIH 胜率按「实际局数：200 局」与系列均值加权平均，再减去均值得到 Δ。以 Fblthp 为例：(61.0% × 1,272 + 54.9% × 200) ÷ 1,472 ≈ 60.2%，比均值 54.9% 高约 5.2–5.3 个百分点（页面数字都已四舍五入）。系列均值按局数加权。

选牌排名

推荐分 = Δ + 颜色分。颜色分的权重随已选张数增加：0 张时为 0，满 15 张达到全权重。「很可能绕回来」在 ALSA 达到当前一包张数的六成以上、且一包至少 5 张时出现。

组牌

牌力 = 主牌 23 张的平均 GIH 胜率；排名分 = 牌力 + 0.5 × (色组胜率 − 系列双色平均)。地牌按两种颜色的牌张数比例分配。两条软约束：生物至少 13 张、6 费及以上不超过 3 张，只在不满足时逐张替换。

起手

「咒语起手 Δ」只算非地牌：取每张牌在起手七张中时的对局胜率（OH WR，经样本修正）相对系列均值的差，再求平均。

地数	判断
0、6、7 块	换
1 或 5 块	边缘；咒语起手 Δ 低于 −1 pp 则换
2–4 块	咒语起手 Δ 不低于 −1 pp 留；−3 到 −1 pp 为边缘；低于 −3 pp 换

D · 附录

更多游戏、术语与官方入口

更多游戏：路线图

官网已为五款 TCG 开设产品页：Riftbound、宝可梦集换式卡牌、游戏王、Disney Lorcana、One Piece 航海王卡牌。目前都处于即将推出状态，没有公布固定上线日期；各游戏页上的「AI 解算台」是演示预览，数据为示意。

术语与数据指标

术语	解释
MTGA / MTGO	万智牌官方电子版：Arena 与 Magic Online
构筑赛 / 限制赛（Limited）	构筑赛用赛前组好的套牌；限制赛现场拿牌、现场组牌，包括轮抽和现开
轮抽 / 现开	轮抽：开包后轮流挑牌；现开：直接用自己开出的牌组牌
17Lands	第三方 MTGA 对局数据平台，Limited 解算器的数据来源
GIH WR	这张牌在起手中或被抽到时的对局胜率
Δ	经样本量修正后的胜率，相对系列均值高出或低出的百分点（算法见「卡表」一页）
OH WR	这张牌在起手七张中时的对局胜率；「咒语起手 Δ」由它算出
ALSA	17Lands 样本中，这张牌平均最后一次被看到时的顺位；数值越小，通常越早被拿走
TS 币	TCGSolver 深度分析使用的计费单位

官方入口

官方入口	地址
官网 / 注册	tcgsolver.com / tcgsolver.com/register
下载 / 更新日志	tcgsolver.com/download / tcgsolver.com/changelog
解算 / 分析 / 价格 / 赛事	/solver / /analyze / /plans / /events

万智牌及其他游戏名称、卡牌图片与插画归各自权利人所有；卡牌资料来源以客户端标注为准（含 Scryfall 等）。本手册仅用于产品介绍。