

声明：本文作者为谢正刚，人称老谢。本文由原作者发表于知乎，本人整理仅为便于阅读，请勿用于商业或其他侵权行为。

注：本文所谈的 RPG，主要是基于桌面角色扮演游戏（即 TRPG），兼论类 RPG 型的桌游，乃至常见电子平台的 RPG，甚至网游。既然同为 RPG，很多内容原则上是相通的，但具体细节总是要“视情况而定”。又及，这篇东西的思路本身并不很成熟，抛砖引玉而已，很多地方我自己还在改来改去的。不足之处，还望各位多多指点，相互讨论，互相促进。本文视讨论情况，会陆续更新补充新内容。

我时不时会收到网友们发过来的各种“原创 RPG 设定”，自己也经常到纯美苹果园东瞧西逛看热闹找思路。本来呢，随便拿出一个文档吐吐槽是很容易的事，但这既没建设性，也不具备指导意义。我想着，与其喷别人，不如以自己这几年一直在做的 RPG 原创系统，把其中的经验教训和考量历程拉出来谈谈，然后坐等被人喷成渣，或许更有意义一点。

不行，我还是忍不住要先喷一喷。

这些发给我看看的 RPG 作品，大部分都给我一个明显感受，就是“非商业化作品”。什么意思呢，就是“没法拿来卖”。不是每个作品都要先想着怎么卖出去再去做，但很多作品“我就想做个东西自嗨”感实在太明显了，从读者兼用户的角度，实在没法用。

这些作品都有一个共通点，就是作者脑子里有很多想法，一股脑都写出来，却缺少一根能把它们全都串起来的线，或者说骨架。最终发给我的文档就是一坨一坨的内容，彼此独立，既缺乏整体性，也完全不知道该怎么用。就好像，“你看，我这个把手漂亮吧，我这个座位是真皮的，我这个……”然后我弱弱地问一句：“这……是一辆车吧？怎么能让它跑起来？能跑多快？是出门买菜用的，还是冲出地球遨游星海的？”

先说几个常见误区：

## **定位不明**

一个 RPG 系统，表现的不仅仅是一段游戏故事，同时也支撑着整个游戏世界的总体基调。你是青春校园恋爱你侬我侬，还是街头黑帮斗殴仇杀，亦或特种部队潜行侵入定点打击，乃至星辰大海宇宙征途？

小有小做，大有大闹，把一件事情从小到大全方位包装起来，难度非常高。游戏史上有一款《孢子》这么做过，强行把五个游戏打包成一个，单独看每个都很有趣，合起来就有点……不搭调。就像川菜、粤菜、日料、汉堡和烤全羊，每个单独吃吃都还不错，硬是做成一个套餐，谁要选？你如果做成自助餐呢？餐厅里食客多，这位吃那位吃，浪费不多。游戏则是很个人的事情，你辛辛苦苦设计了一堆东西，我

只感受到其中一小部分乐趣，从设计师的角度是浪费，从玩家的角度同样是浪费。还不如索性专精其中一门，做好了，再慢慢扩充。

不同的世界观可以放在一起，类似大乱斗的游戏很多，但通常这类游戏要么只能支撑一段无厘头剧情，要么索性抛开合理性“我就是找个借口搞点啥”。前提条件是你的作品本身要有足够吸引力，号召力，并且基本架构兼容。无双大蛇也好，型月世界也好，本质上就是一群人打来打去，你只要调好角色平衡性，好玩好看，甚至连英雄性别都可以与史实不符。反正只要画师给力，盘靓条顺，前凸后翘，声优再嗲一点儿，自会有人高呼“我 TM 射爆！”再不济你搞一堆小游戏，三消也好方块也好泡泡龙也好，剧情可以从宇宙大战瞬间跳到校园宠物，反正都是一路快进按过去.....

反之，就不要一口气吃光全世界，老老实实给自己找好定位，然后把所有想法挨个过筛子，符合需求的保留，不符合的另存，留待下一款游戏再用。

“泛用 RPG 系统”最出名的就是泛统（GURPS），号称可以模拟一切。但泛统的缺点也很明显，过于追求泛用，导致角色失衡。大部分等级制的 RPG 都有个基本概念，就是“我多少级的时候在这个世界处于什么水平”，而泛统是点数制，角色在同样点数下，有些只是强一点的凡人，有些则能毁天灭地。前一刻我剑道四段六段空手道黑带自我感觉屌屌的，后一刻天上掉下个外星人头发黑色变金色越长越长连

眉毛都不见了，我就这表情（乐平姿势）。全靠主持人吃透整个系统来掌控全局，说白了就是系统本身对于平衡性已经放弃治疗了。



## 架构不明

缺少整体概念，系统设定一锅粥。我见过的绝大多数所谓“RPG 系统文档”，都不是“系统”，而是“职业设定+法术/能力设定+怪物设定=一锅杂烩粥”，翻遍全文找不到系统。

参考我的[《D&D 到底是什么？》](#)，从里到外可以划分为 1）系统运作、2）数据与设定、3）背景设定三个层次，实际游戏还需要 4）故事模组，真要卖得好还得搭配 5）周边小说、动漫。国外的小型/微型 RPG 作品通常只有 1，国内的常态则是只有 2、3，能做到 4 的就算比较成熟的商业产品，做到 5 的就是热销大卖。

大多数文档一两百页刚起步，十几万字才开头，粗看至少也要几个小时。内容仿照《玩家手册》（见后文“照搬‘三宝书’”），前面多一章《历史》，有些后面还附加《怪物大全》。

的确，很多国外的系统都是这么做的，包括《魔兽争霸 RPG》和《冰与火之歌 RPG》之类。但别人能这么干，不代表你也能这么干。

一锅粥文档，意味着我看了几千几万字的背景设定，游戏啥样还不知道。看了上百页的职业设定，还不知道这堆数字、能力对于整个游戏“意味着什么”。看了种族、职业、技能、法术等若干章，你说这是个 RPG 也行，说它是个战棋也行，说它是个 ARPG 也行。甚至看完“战斗”一章，依然不知道整个游戏要如何运作。

不要假定“读者应该知道这是个什么样的游戏”。我在入门 D&D 之前买了本《玩家手册》，看了半年都完全有看没有懂，直到遇到师傅 Zelto，跟我在网上聊了 3 天，才总算有了个大致观念。这还只是 D&D。D&D 体系固然牛逼，但除此之外还有茫茫多的 RPG，运作方式可能完全不同。如果你的 RPG 架构基本上与 D&D 相兼容，那你做的就只不过是 D&D 某个版本的第三方兼容，请不要说“我做了个 RPG”，而是“我做了个 D&D 非官方扩展”。否则，就像玩了三天《XX 杀》，就号称自己已经“精通桌游”一样，会贻笑大方的。

当你写游戏文档时，不要以核心玩家为默认对象，请以“轻玩家”甚至“非玩家”为预设读者。你就假装自己在给二大姑四大姨七舅姥爷

说明“我这东西是个啥”。就好比同样是桌游，《卡坦岛》和《卡卡颂》名字差不多，玩法差了十万八千里，你要假定你的读者非但不会玩这两款桌游，甚至连扑克和麻将都不会玩，对与她们来说，所谓的娱乐就是看韩剧、逛街、吃饭，而你现在要教她们一款你自己设计的新游戏。请以此心态为前提来写文档。

常见误区之

### **照搬“三宝书”**

不要照搬“三宝书”。

不要照搬“三宝书”。

不要照搬“三宝书”。

很重要，所以说三遍。

不知道什么是“三宝书”的，请自己解决基础科普问题。

“三宝书”本身在业内是成功范例，但照搬一个成功范例不等于自己也能成功。完全照抄倒是可以——前提是你能自行解决市场和版权，如某著名桌游。

“原创 RPG 系统设定”这东西，国内主要还是“自娱自乐”居多——商业化作品不需要原创，目前的大风向是“微（da）创（chao）新

( xi ) ” ，如果你在某个游戏公司任职，当你有任何异想天开的点子（无论好坏），遇到的第一个问题必然是“有什么现成的成功作品正在这么做”。原创设定最大的问题不是“做不出来”（世界有多大，脑洞会更大），甚至也不是做的好不好（我相信你们都是天才），而是“做出来没人愿意用”。

“三宝书”模式能成功，背后有 D&D 几十年积累的金字招牌做支持，有几十年积累的老玩家铁粉，有几十年积累的茫茫多电脑、电子、桌面游戏做教具。你甚至不用担心玩家搞不懂系统玩法，反正只要把书扔出去，自然有人愿意玩命研究，然后自发传播。

除了 D&D、CoC 之类知名作品外，还有各种影视娱乐作品的主题作，如魔戒、冰火、哈利波特等，这些都是有号召力的大 IP，做得再渣也有粉丝买账（所以主题作多半只是糊弄事儿，质量通常不咋地）。有号召力的作品，厂家肯投钱，美工高大上，玩家愿意花钱去购买，花大量时间精力去研究。个人原创作品则没有这个先天优势，想要让读者耐心读完几百页的规则书、设定集，你必须要给对方一个充足的理由。

同时，三宝书是典型的系统设定一锅粥，把系统揉合在设定当中来做的。毕竟三宝书的预设读者并非“从未玩过桌游的素人”，而是“有经验的 TRPG 老玩家”，或者没见过猪走路也吃过五花肉的游戏玩

家。对于这些读者来说，已经知道这个游戏应该怎么玩，知道“我该怎么做”，剩下的就只是“告诉我能做些什么，怎么做”。

模仿三宝书的体系，很容易跳过系统，跳过规则，直接陷入“写设定”的无底坑里——写设定是很爽的，兴致上来下笔如有神助，洋洋洒洒几十万言，回头一看，这不就是 D&D 第 X 版的非官方扩展么？系统在哪儿？已经被设定拐坑里去了。

此外，三宝书非常不友善。以我自己为例，算是中人之资，有经验的游戏玩家，自己买齐了三本书，对照电脑游戏，捧着看了半年，完全没看懂（后来才知道是版本不一样）。找个师傅网聊三天才豁然开朗，跟着朋友玩了几个月才懵懵懂懂有点整体概念。自己翻译了几十万字的资料后，才总算对“系统”本身有了点粗浅的理解。

真正轮到自己带新人，我不可能让他们复制我自己的经历，更不能“咣”的一下扔给他们几百页的说明书，只能追求“纯白新人零基础，即开即用零准备，3 分钟基本概念，5 分钟故事背景，最多 10 分钟进入游戏”。

最后，只有三宝书，没有故事模组支持，已经在国内被证明是失败路线。第三波出了 3E，大陆图书部立马关了；汕头大学出版社做了 3R，貌似“再也不弄这玩意儿”了；纵横出了 4E，也是蹭完一阵热乎劲儿就立马凉了。5E 暂时没听说谁要搞，我相信，如果继续按照“先出个三宝书再看看”的路子，必定还是个死字。



三宝书这东西，就像一辆汽车，光有引擎、行驶机构和驾驶指南，给你个驾照能上路么？能上。路呢？不好意思，没铺。

我看了你的三宝书，倒背如流了，那接下来真的想玩游戏了，该如何开始呢？没下文了。

知道历代 D&D 在国内卖得最好的是什么吗？新手包！

新手包里有什么？快速指南，预设角色，空白人物卡，骰子，地图板，还有最重要的——范例模组。《熊爪山》也好，《谋杀小径》也好，都是打开就能用的。以桌游来类比，就是看完说明书后当场就能玩上一局，开心几个小时，然后才有后续种种。没有这个完整的（哪怕很短的）冒险故事，就像买了辆汽车，然后告诉你“请自己修个马路”。

把写背景设定的力气省下来，直接做成能玩的故事模组。

## 反 D&D 党

知名不具，某些人我敬其为前辈，就不点名了。不知也没关系，那不重要。

总之就是这么一种做派，一开口就是 D&D 如何如何不堪，自己的系统如何如何好。但实际上，你不提 D&D，别人很可能压根想不起这茬儿；总是张口闭口 D&D，哪怕是批评，也是在暗示读者“我在跟

D&D 同台竞技”，那别人自然会觉得“你这个要是比 D&D 好很多，那为啥 D&D 大卖你没大卖？若是不如 D&D，我为啥不去玩 D&D？”

题外话：本来我以为这只是小圈子里的个别现象，但这几年某前英语教师实在太跳，逮着别人正在大卖热卖的商品一通乱喷，自己还没做出来的东西花样吹逼，等到真做出来大家一看，好像还不如他之前喷的对象.....

还有一种流行于网文界的做法，或许可以称之为“魔改派”。就是把 D&D（也可能是战锤或者 CoC）魔改一番，既不是完全遵照官设的同人，也不是原有系统脱胎换骨的新作。如果是“我就不提这茬，反正你看起来就看起来”的话，也就罢了，我是抱着中立态度，只要作品好看，打个擦边球，版权方面含糊一下就含糊一下吧。反正官不究民不办，我也没必要越俎代庖。但如果是自行魔改，却又要蹭官设的热度，还顺便夹带私货且公然冒充官设，这就有点说不过去了。

实际上擦边球这事儿，很多人都在做，包括许多前辈大佬。区别在于，圈子就这么一点点大，有大道理也有国情，关键还是个态度问题。你态度友善一点，虚心一点，大家愿意和你交朋友，有什么问题愿意帮你出主意，有事愿意帮你说几句好话，出了圈子也就天下太平了。你态度恶劣，姿态狂妄，动不动倒打一耙，那自然也就千夫所指.....嗯，这个话题到此为止。

我自己这篇东西倒是会时不时提到 D&D，那是因为它的中文化程度高，国内知名度高，我又对这东西最熟悉，默认参考对象就是它。只不过，当你踩在巨人肩膀上前进时，也很容易被巨人拐进他所在的那条路上去。

D&D 有很多优点，也有很多缺点，如果你想要查漏补缺，在它的基础上搞一个更完善的版本，不要忘记有个东西叫 Pathfinder，中文名《开拓者》，江湖人称“D&D 3.75 版”，中文版现已上市。如果你要做的东西与它类似，除非比它好很多很多，否则不要浪费力气了。

如果你要自己做设计，初期参考现有的成熟作品很正常；中期发现种种不足，再大刀阔斧地修改，乃至回炉重造，也是理所当然；后期什么时候把参考对象的痕迹（至少是特别明显的部分）给抹掉，凸显出自己的特色，这系统就做得差不多了。

喷得差不多了，我们来开始正题：从零开始做系统。

## **概述很重要**

用一小段话，一两百字以内，或者不超过十个句子，概括自己要做的到底是什么，有什么卖点、特色，非玩不可的理由，诸如此类。目的让读者在看到具体内容之前，先对你的作品有个预设概念，或者至少知道“这玩意儿不适合我，没必要浪费时间和精力了”。

如果你不知道该怎么做的话，可以试试用现成的经典游戏做个练习，比如《Diablo》或者《魔兽世界》。甚至可以参考那些经典电影（如果是系列的话请找第一部）的预告片，看看人家用了什么镜头、场景、关键词语，让你看完之后恨不得当场就买票，即使已经预料到整部片子的精华都已经在预告片里看过了。

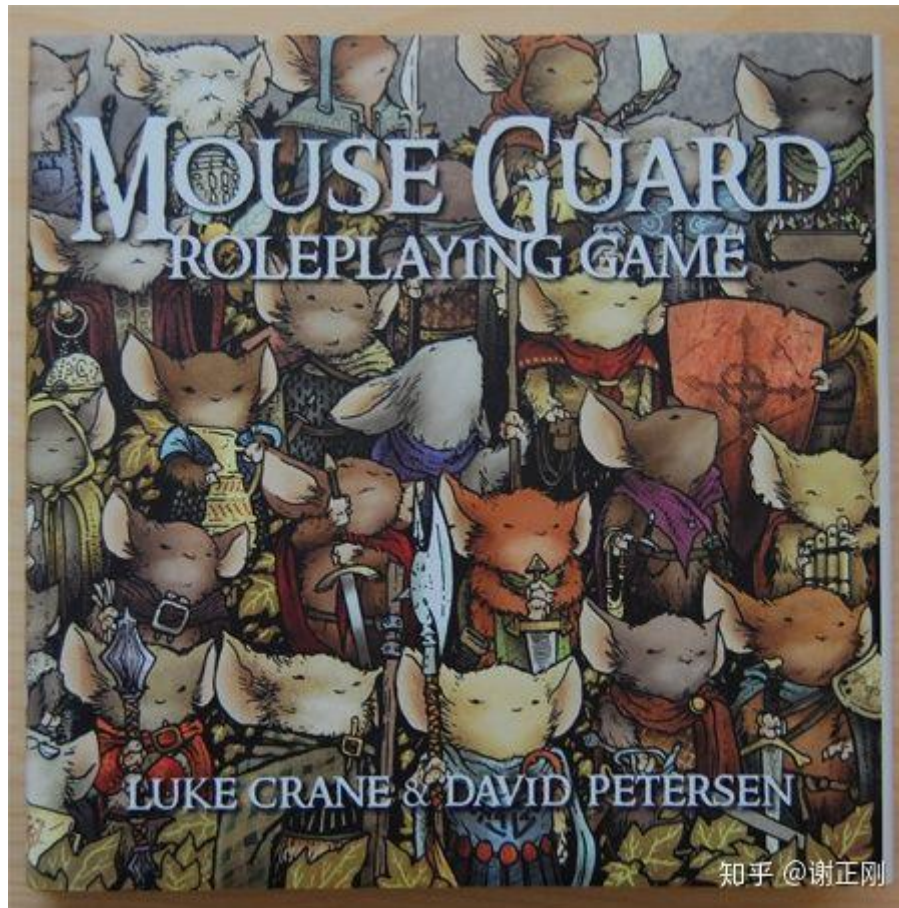
写这东西跟给人介绍桌游一样，有个重要原则：不要提及具体怎么玩，特别是不要讲规则。没有人会因为一款游戏仅仅只是规则设计精巧就来玩的，如果有，这种人也不是普通玩家，想讨好他们会把你自己害死。也不要面面俱到，像许多四流网游广告那样，“你在别的游戏里该有的所有乐趣，在我们这里都有”，那我还不如去玩“别的游戏”。

你只要用最少的话语，给对方一个非玩不可的理由，就够了。

不，我不要养鲲，也不要送我屠龙刀，更不要跟渣渣飞一起灰。

范例：国外有款 RPG 叫《精灵鼠小弟/Mouse Guard》，我一直想要对它多了解一些，而促使我想要尝试的原因在于，1、它是童话题材，面向对象是 6 岁或以上的孩童；2、它有非孩童向的扩展资源，比如经典中世纪奇幻冒险模组。前者说明它应该是个很简单易懂的系统，否则不敢做成孩童向，这与我一直以来的研究方向相符；后者说明它具有一定程度的泛用性和扩充性，可以魔改、套壳，具有更多商业化发

展的潜力。于是我就在还不知道这游戏到底怎么玩的前提下，对它产生了浓厚兴趣。



你也可以试着反过来，先写一段概述，然后让只看过这段概述的读者，预测一下你的系统大概会长什么样子，有些什么内容，有什么因素可能会导致他们“为了这玩意无论如何一定要试一试”，再对比自己的作品，看看有什么无意中跑偏的地方。这里可能会发生一个有趣的现象，就是“读者的关注点，与设计师考虑的重点，很可能完全不在一个层面上”。

又及，还要注意区分预设读者与实际付费者之间的差别。举个例子，如果你想送台笔记本电脑给女朋友做礼物，也许会从价格、配置、重量、功能等多方面综合考量。但也许，只是也许，在她眼里只有两个问题：是不是水果牌的，是不是紫色的。（我老婆大人这种技术宅不在此列，技术方面她自己就是专家）

这段概述对于我们自己来说，重要在于，它牵涉到每一句话，甚至每个关键词，都是一个子系统，如果是重要的卖点，则是需要大篇幅大容量重点制作的子系统。比如“丰富的装备合成”，就意味着游戏中至少有个“装备系统”和“装备的升级系统”，以及“合成材料的收集”系统；如果装备升级方式是必须找特定 NPC 合成，那么又要搞一套 NPC 界面和合成系统；如果装备可以买进卖出，那还包括了“商业系统”和“资源回收系统”，商业过程又可能包含“交易流程”、“信息发布”、“数据刷新”……所以不要轻易承诺。如果是拿来卖点的东西，就真的花点时间心思去弄得漂亮点。

概述也为整个游戏订立一个基调，你想体现什么样的风格，想要追求什么样的调调，用这套东西找到同好，并劝服对方掏钱。比如“大航海时代的海盗拼剑”，“在古墓中转角偶遇粽子”，“风云乱世中攻城略地”，“霸道女总裁的鞭笞与疼爱”……至于这个风格将来会不会大改特改，就像虚幻引擎照样有人拿来做 Galgame 一样，那都无所谓。关键是让人有个直观的第一印象，“哦，原来这游戏长这样”。

就好比说，同样是武侠题材，梁羽生、古龙、金庸、温瑞安、黄易、施耐庵，就是几个完全不同风格的调调。你如果搞个《X - Men》跑进《美少女战士》里踢场子，画风都不一样，这戏就算唱起来，也难免有点儿别扭。

## **想要表现什么？**

其实就是前述“概述”的细化描述，也就是一款游戏的“核心玩法”——你想要玩什么。

RPG，角色扮演游戏，最核心的就是“角色”与“扮演”：你想要扮演什么样的角色，想在游戏里做些什么事。

借我平时在桌游开店培训课上常讲的一个概念，叫“四个一”：你需要一个场景，一个事件，一个身份，一个目标。

一个场景：这是一个什么样的世界，具体来说就是“整个世界是什么样的大背景，你特别想在这个游戏里表现出它的哪一部分”。举例来说，中世纪欧洲？拜占庭密谋？明末乱世？后妃宫斗？1910年的缅甸？近现代中国？近未来科幻？外星异世界？战后废土？日式校园？美式大都市？超级英雄？特工间谍？魔法学院？铁血戎马？剑与魔法？武侠江湖？玄幻修真？丛林猎杀？深海暗潮？荒野豪宅？温泉旅馆？商战密谋？

一个事件：当前正在发生的故事，可能是世界性的大事件，也可能是亲戚邻居的鸡毛狗血。骑士与巨龙？正邪大战？圣杯战争？探寻新大陆？探访古文明遗迹？灵异鬼故事？密室凶案？帮派仇杀？体坛争霸？职场恋爱？厨艺大赛？

一个身份：就是玩家所扮演的角色本身，“我”是谁。警探？除灵师？黑社会？杀手？忍者？超巨大机器人？蒙面英雄？落难豪杰？战国大名？盲眼侠客？无照医生？热血教师？足球明星？偶像鲜肉？传奇黑客？热血少年？油腻肥宅？美艳女教师？跌落悬崖的将门遗子？肩搭黄毛巾的宿管员？

一个目标：我要做什么。同一个场景事件，不同的角色也可能有不同目标。比如同样是在“开膛手杰克”的故事里，身为杰克当然要连续杀人不被抓，身为警探无疑得抽丝剥茧捉拿真凶，身为路人酱油党自然要明哲保身别躺枪，身为皇家密探说不得要干点儿布疑阵搅混水的脏活儿，身为被杀的冤魂要在无法直接影响尘世的前提下试着找人给自己报仇。

(T)RPG 号称自由度最高的游戏，反过来也意味着引导性可能会不太足。有了这四个一，玩家知道自己是什么人，该做什么事，就不会茫茫然投入游戏而不知所措。最起码知道自己是在玩什么，然后才能考虑怎样玩得更好，玩得更开心。



在设计者这边也一样，先明确自己想要表现的对象，再决定要制作哪些内容，进而有针对性地设计相应的系统去配合。避免胡子眉毛一把抓，什么都想做，却抓不住重点。

## 给什么菜下什么饭

既然名为“RPG”，Role（扮演）就是绕不开的一道坎。

绝大多数 RPG 系统都同时支持扮演和战斗，同时也喜欢自我标榜扮演的自由性和战斗的技巧性。

扮演和战斗的比例轻重，我个人是很看得开的。你擅长搞哪方面，就去搞哪方面，把自己擅长的部分做好就行。我喜欢玩哪一种，就去玩哪一种。我比较反对的是挂羊头卖狗肉。

RPG 可以（通常）包含战斗成分，甚至可能是主要游戏形式，但 RPG 并不仅仅只有战斗系统。

可以完全没有战斗么？当然可以——你随便拿个 Galgame 当剧本，连角色属性数值都可以没有，从头到尾纯交谈、选择，骰子都不用投，一样能玩。

可以只有战斗系统么？那不叫 RPG，叫格斗游戏或者战棋游戏。

有些人说，我支持扮演，我鼓励扮演，“我的系统对扮演完全没有限制”。

实际上呢？系统里对扮演几乎只字不提，战斗相关的内容倒是一抓一大把，不说是个 RPG 的话，完全可以当作一款战棋游戏来看。

战棋其实也没啥不好，只不过，战棋游戏更讲求平衡性，难度的把握，关卡布置和数值曲线的精妙设计，对整个系统的设计要求更高。事实上除非你本人就是战棋游戏界的专家大师，否则以一己之力想要设计出一款达到“商业作品”标准的战棋游戏，非常困难。

相比之下，做个 RPG “似乎” 更容易一点，能参考的资料更多一点，随随便便写个几万字乃至几十万字的背景设定更爽一点，系统可以更自由一点，数值上出点纰漏也不要紧，反正有个 DM 在后面兜底。

我对此有个简单的评判标准：看篇幅。

以 D&D 为例，翻开 3.5 版《玩家手册》，按照章节、页数和内容比例做个对比：

章节	页数	扮演相关	战斗相关
----	----	------	------

第一章：属性	4	很少	很多
--------	---	----	----

第二章：种族 10 很多 很少

第三章：职业\* 40 较少 较多

第四章：技能\*\* 26 很多 很少

第五章：专长\*\*\* 16 很少 很多

第六章：背景描述 8 极多 极少

第七章：装备 22 极少 极多

第八章：战斗 30 无 全部

第九章：冒险 8 很多 很少

第十章：魔法 12 极少 极多

第十一章：法术 129 极少 极多

\*：共计 11 个基础职业，其中 10 个是典型的战斗职业，1 个偏扮演型的战斗力最弱。

\*\*：共计 45 项技能，直接涉及战斗的至少六七项，可能在战斗中起辅助作用的也有三五项，总体来说战斗成分约占 1/4，算是很少了。

\*\*\*：共计 109 项专长，非战斗类的不超过 24 项，战斗成分占了 3/4 强。

基本上，凡是涉及到具体数值的，多多少少都与战斗有点关系。

总评：涉及扮演相关较多的章节有种族、技能、背景描述和冒险，只有技能一章篇幅较多，另外三章都不足 10 页；相反，涉及战斗相关较多的章节包括属性、职业、专长和装备都是贯穿整个游戏的重头戏，重中之重则是战斗、魔法和法术这三章，体现了 D&D 超越真实历史设定的奇幻面，几乎全都是战斗内容。

再看同一版的《城主指南》，

章节	页数	扮演相关	战斗相关
----	----	------	------

第一章：担任地下城主	14	全部	无
------------	----	----	---

第二章：运用规则	24	很少	很多
----------	----	----	----

第三章：冒险	60	很多	很少
--------	----	----	----

第四章：非玩家人物	26	很少	很多
-----------	----	----	----

第五章：战役剧情	40	极多	极少
----------	----	----	----

第六章：人物	42	很少	很多
--------	----	----	----

第七章：魔法物品	78	极少	极多
----------	----	----	----

## 第八章：名词解释 16 极少 极多

总评：涉及战斗相关的内容多集中在职业设定和魔法物品上，总体篇幅约合 1/3 左右；其余都是扮演相关的指导。

最后看看《怪物图鉴》，就不一一列举了，每种怪物都有一段简短描述，部分怪物还有种族、文化方面的设定，但也仅此而已，更多的还是这种怪物有什么战斗能力。某些人气怪物，如龙、恶魔、眼魔、灵吸怪等，可能会有更详细的设定，那些都是单独出的扩展书，不在核心范围内。

总体来看，普通玩家要读的《玩家手册》，战斗相关的篇幅占了 2/3 强；主持人看的《城主指南》则多半讲扮演；《怪物图鉴》里涉及扮演的部分，也是由主持人处理。

结论：普通玩家请多关注战斗，扮演依然很重要，但更多的是交给主持人去操心。

再来两个参考对象：

[\*\*Mist In The Hell - B 級恐怖片 TRPG\*\*](#)，玩的是在 B 级片里立 Flag，Flag 立太多就死翘了。

游戏的目的在于“活到最后”，而是“抢戏”。比如【情侣】的能力之一是“当怪兽或敌人出现时，优先攻击自己和【恋人】”，连怪兽都是死死团成员；另一项能力是“与【恋人】独处一室时，让彼此的 Flag 喜加 1”，说白了就是“来一段喜闻乐见的卖肉戏，演完就去死了”。

[\*\*《Risus — The Anything RPG》\*\*](#)玩的是自定义特征，并且把任何事情都尽可能往特征上掰。

比如【维京人】这个特征，可以用于打架、喝酒、吹牛逼等场合，但不适用于法庭辩论。反过来，【打架】时可以应用维京人、士兵、台湾立委等特征，但不适合应用死宅、名模和卖肉女作家。

如果被墙了可以看我转的：[谢正刚：有没有一种战斗规则占全部规则不到 50%的 trpg？](#)

这两套规则的共同点是——100%纯扮演。所有规则都为扮演而设计。战斗？颤逗还差不多。

各位设计师们不妨自我鉴定一下，你的 RPG 文档里，有多少是背景设定+战棋规则？有多少是真真正正为扮演而做的设计？

所谓设计，指的是玩家按照你的设计，在游戏中做出扮演行为，可以获得某些优势和回报。

如果你的背景设定不能直接拿来用，没有为扮演提供足够多的直接奖励，或者相关篇幅太短，就不要贸然声称自己做了个 RPG。

## 蟹谈奇幻：RPG 的暴击设计

注：本文本应作为《RPG 系统搭建》的后续章节，但最近刚好有些想法，顺手记录下来，提前发了，就成了番外。将来可能并入正篇，届时再修改标题吧。

起因是在知乎上看到这么一条问题：[游戏为什么要设计暴击？](#)

结合我自己做的原创 RPG 规则设定，谈一谈身为设计者，是怎么考虑这个问题的。

以下每个话题，前面关于此话题的思考与探讨，是泛用于同类游戏的通则。

凡是标注【题外】的，则是我在自己的原创设计中的考量过程和解决方案，有参考性，但不一定具有通用性。

最后附上我的设计方案作为范例。

## 1、设计意图

暴击，或者叫重击，其设计原意是为了在游戏中增加紧张感和刺激感。

这一点应该没什么疑问。在充满意外的冒险过程中，有谁不喜欢意料之外的惊喜呢？冒险冒险，就是要体验紧张刺激和不可预知啊。所以冒险类游戏通常不是投骰子，就是随机抽卡，总之是把随机性视为游戏乐趣中很重要的一环。越是娱乐性强，玩家可承受风险越高的游戏，越常出现暴击。

相比之下，策略游戏就较少或没有设计暴击，纯策略游戏更是尽可能避免随机性对胜负的影响，最好所有东西都像车马象士一样明明白白摆在那里，吃子就吃子。

也有像某些日式战棋那样，把暴击本身设计成策略的一部分，刻意堆暴击堆到溢出，确保每次攻击都是暴击，或者特别重要的关键一击“必中” + “会心一击”。

**【题外】**我的设计初衷，是希望每个子系统都以“独立插件”的方式呈现，那么暴击也一样。在最简系统中不包含暴击系统，当玩家希望使用此子系统时，可以简单的引入相关章节，即插即用，不额外牵扯



其他部位，并且不会对底层数值设定造成过大扰动。也就是说，假设我把暴击系统拆开，分散在战斗流程、装备设定和能力设定中，就可能牵一发而动全身。整一套子系统要么没有，要么都有，若一下子牵扯到多个项目，就不符合设计初衷。

既然我的原创系统，攻击、防御、命中、伤害都归在对抗投骰判定系统下，那么暴击系统也挂在上面，在进行对抗投骰判定时，顺带就把暴击处理掉。

## **2、触发频率**

暴击对玩家的影响，尤其是危险性，其实是远大于对 NPC 和怪物的。

玩家通常会在一场游戏中经历多次战斗。在单次战斗中，敌人或怪物的数量可能远超玩家数量。大多数 NPC 或怪物的任务，都是在短时间内做完该做的事，就可以去死了。它们原则上都是迟早要被玩家击败的，尤其是杂兵，一出场就离死不远了，被暴击致死只是让一件正常发生的事情提早了一点而已。

玩家则相反，在整个游戏过程中，需要承受来自多个来源的多次伤害，并在每一场战斗、每一次挑战中存活，才能参与最后决战，一次意外死亡可能导致游戏体验的极大损失。

通常来说，为了体现冒险过程中的危险性，很多强力怪物的单击伤害会比玩家更高，一旦发生重击，就很可能突然致命。大量杂兵造成的少量多次伤害，若集中在一回合内出现，实际上也能产生类似的致命效果，但由于命中率的关系，玩家有机会回避掉其中一部分攻击，会更倾向于把“血线降得太快”的问题归结于自身防御太弱，或运气不好，而非怪物太危险。

暴击触发频率过低，则此系统失去设计意义；触发频率过高，又可能动摇数值平衡。除了数学上的考量，还得考虑玩家对此的期待，以及兼顾对怪物的有效性和对玩家的保护性。

**【题外】**在我自己的原创系统里，为玩家角色设计的形象是“天生能力有限，但很擅用技巧增强”，怪物则是“天生能力较强，主要依靠天赋”。前者可以投很多颗骰子，选其中结果较好的若干颗加总，有效骰子数量较少，但每一颗结果都很好；后者直接可以有很多有效骰子，每一颗结果都趋于平均分布。

为了让玩家获得更多优势，我采用统计有效骰子中“出 6”的数量，达到 X 颗或以上，即触发暴击，但“出 1”会抵消“出 6”。此设计的好处，是玩家因为有额外骰子可选，更容易达成要求，而怪物出 1 和 6 的概率相同，骰子再多也比较难凑够数量。X 暂定为有效骰数的一半+1，此条待测试。

### 3、暴击效果

暴击的定位是“扭转战斗结果”，也就是突如其来的一下子，足以让形势优劣转换。此外，应该对低等级角色和高等级角色同样具有危险性。

假设一场战斗预计要持续 5 回合，玩家在第 3 回合打出一击暴击，有可能使敌人还没来得及反应，就提前结束战斗，从而节省下后续回合要消耗的资源，并且回避了战况不确定所带来的风险，这是极好的游戏体验。如果这场战斗预计要持续 50 个回合，一次类似的暴击（缩短 2 回合战斗）所能带来的影响就小了很多，敌方在倒下之前有足够多的机会挽回劣势，比如放个大招什么的。

假设一场预计要持续 50 回合的战斗，在第 3 回合就因为一次暴击而结束，对于玩家来说，其实是剥夺了后续战斗的乐趣。虽然从胜负上来看结果是正的，但玩家的游戏体验其实是负的。并且如前所述，当类似情况出现在玩家自己身上时，就显得过于危险了。

低等级角色因为血少，一次暴击可能立即让血线达到警戒值，或者让已经受伤的角色直接被秒杀。高等级角色的伤害承受能力高很多，如果暴击伤害的成长跟不上，就会使暴击的重要性随等级提升而降低，这会导致在暴击相关领域里投入了资源的玩家不满。

不同类型的角色能力定位不同，同样一次暴击，对这个角色也许只是有点危险，对那个角色可能就是满血直接毙命，这在游戏体验上是非常糟糕的。“打了，没赢”是一回事，总结经验教训，下次再试试，是角色成长的一部分；“还没出手就死了”是另一回事，连犯错误的机会都没有，哪来的经验教训？

**【题外】**这其实牵扯到数值平衡的问题。一个简单的评估方式，就是每回合打出标准一击时，希望对方应该在几回合后倒地，然后根据标准攻击的上下限，和不同类型对手承受伤害能力的上下限，计算出可能的极限偏差情况，和触发极限情况的概率。比如说我预计一名角色可以用 4 回合把自己的镜像人物打翻在地，误差不超过 1 回合，那么他的单击伤害下限就是  $1/5HP$ ，上限是  $1/3HP$ ，考虑到大多数时候投骰结果是偏正态分布，极端情况很少出现，此设定的限制还可以再宽松一些。完成基准设定后，再以此类推到 NPC 和怪物。如果他在某个等级，修了某个能力后，很容易就能造成超过自身  $1/2HP$  的单击伤害，我就得考虑是不是要重新调整数值平衡了。不同类型的角色可能会有更血牛或者伤害更高且本体更脆弱的差异，每多一个角色类型，都要慎重审查其各个方面是否有超上下限的问题。

## 4、计算方式

不同游戏中，如何触发暴击，有不同的计算方式，电子游戏因为运算方便，可以直接按百分比设定，还有类似“圆桌理论”之类的算法，

此处不一一细述，请直接问你的数值策划。纸笔游戏要避免大量的繁琐计算，最好是看到骰子直接就能报出结果，就很需要简洁高效的计算方式。

以 D&D 为例，不同版本的处理方式略有差别，总的来说，当你投 20 面骰投出 20，就是“大成功”，技能检定就直接成了，攻击检定就有可能触发暴击。

早期版本里只要 20 面骰投出 20 即为暴击（参阅 [王澍：游戏为什么要设计暴击？](#)），后来的版本需要多投一次暴击确认，我的理解是设计师认为“1/20 的暴击率对于玩家来说过于危险了”（假设一场战斗会出场 7 个怪物，那么平均 3 回合之内即有可能对某个玩家角色打出一击暴击），以此方式来降低频率。并且为了避免频繁投骰，第二次确认检定需要第一次投骰来触发，这就大大简化了判定流程，不用每次攻击都单独检查一下是否暴击。

暴击成功后，有两种常见的伤害处理方式：

一种是伤害翻倍，先投出正常伤害值，再乘以倍数，标准是 2 倍，某些情况能造成 3 倍或者更多伤害，或者换种方式理解，相当于“当你投出 20 时，获得了‘额外攻击一次’的机会”。这种做法的好处是便于处理“增加一半/额外多一倍”或类似的情况。当伤害值包含随机数和固定数时，或者总伤害来自不同的伤害来源时（如基础伤害，属性

加成，额外的元素伤害等），又有“部分数值参与翻倍，另一部分不参与”等花样可以变。

另一种是伤害骰子直接取最大值，这是因为 D&D 里的命中投骰和伤害投骰各自分别独立计算，高命中不等于高伤害。一次成功命中所造成的伤害，默认数学期待值就是取半，取满就近似于翻倍了，好处是可以事先计算出满点伤害，一旦投出就可以直接报。当需要临时计算时，投 2 次 6 面骰结果再乘 2，需要先投骰，再计算，显然不如直接  $2 \times 6 = 12$  来得快，虽然前者的平均期待值其实是 14。

**【题外】**在我的原创系统里，攻击判定和伤害/效果判定是一体的，主动方投骰子，被动方也投骰子对抗，常用数值如防御值等，可以使用事先计算好的固定数值，非战斗的难度检定也是由 DM 决定固定值。也就是“投骰 vs 随机或固定值”，差值就是结果，战斗对抗的话差值就是伤害值。

据前文，暴击是以“出 6”来触发的，即一旦触发，投骰结果本身就必然包含若干个 6，因此“取最大值”的方式在此不适用。若直接将投骰结果翻倍，或将差值翻倍，可以解决此问题，但一方面需要多次计算，不符合“尽可能简化计算”的设计初衷；若奖励额外的伤害骰，则又需对此进行附加设计，调整数值平衡，虽可行，但略显麻烦；此外还可以让防御方被“破防”，失去闪避和护甲的伤害减免，但若是双方对抗时互出暴击，就又不好处理了。

再想到由于系统整合，非战斗时的技能判定也使用同一套流程，而技能挑战可能只有成功与否而已，即使设定“大成功”，差值也不像战斗伤害那么敏感。遂考虑索性放弃计算，以“特殊效果”取代数值增减，如倒地、击飞、武器脱手、持续失血、斩首等，以此提升扮演性和戏剧性。

额外的攻击机会也可以纳入此范畴，这就与传统的伤害翻倍互相兼容了。但当玩家等级和能力提升至较高水平后，会不会因此导致暴击频发，数值失衡，还有待计算和测试。或许可以列一张“大成功/大失败”表，将上述效果全部列入，让 DM 根据当时现场状况选取？

## 5、设定基准

暴击相关的数值设定，不应超出某个“基准”太远，这个基准应该在游戏中最稳定、最常见、最常用，且最易获取。

以武器为例，“长剑”就是军用武器的设计基准，可算标准典范，它随手可得，伤害值中规中矩，因易于使用而暴击率略高。

普通民用武器则普遍伤害更低，暴击率也更低，以体现军用/民用的强度差。

其他军用武器，暴击率更高的，就要降低平均伤害值；暴击伤害更高的，就要降低暴击率；两者都不高的，可以考虑增加其他特性。

如果还要自此基础上增加变化，可以增加维度，而非简单的拉大偏差值。比如不同的伤害类型，单手握持和双手握持，更大的威胁范围，需要特殊训练的异种武器，特殊材质的特殊效果，法术提供的额外加值，等等等等。

如果是角色能力，“增强暴击”可以提升触发暴击的频率，对于角色作战能力是总体性的提升，就要慎重考虑是否要对其加以限制。比如占用宝贵的能力位置，需要特定先决条件，只针对特定类型的武器，同类效果不可叠加，诸如此类。

**【题外】**如果使用前述暴击系统的设定，由于对玩家的优势大于对怪物，相当于是给所有玩家一些额外优势。如果冒险难度较高，可以考虑直接开放使用，或将其作为一项能力，开放给玩家升级时选择。

若要在此基础上进一步提升，可能会牵扯到多个系统，或者试用下来发现额外的暴击优势会扰乱现有的数值平衡，可对其做更多限制。如设定先决条件，或限制只能用于特定范围。

## 6、维度设计

以平均伤害、暴击率和暴击伤害，三者结合，可以综合平衡武器系统或特殊能力方面的设计。



当一项数值提升时，另一项即随之降低，第三项最好保持不变。若三者同时变动，即有可能造成失衡。若涉及更多维度，则平衡性调整亦要慎之又慎，不要为了解决一个小问题而改动整个系统。

注意，单独一把提升暴击效果的武器，在获得、使用、更换过程中，其效果是有/没有的差别。只要一直使用，就相当稳定；一旦换掉，就没有这个功能了。除非是专门为此设计一系列类似的武器，以贴合该类型角色的成长。

而一项提升暴击效果的能力，只要获得了，就可以用一辈子，无论哪种武器都可以适用。相比之下，武器的数量有限，多个能力未必能集中在一件武器上；能力则是每个人都有机会选，还可以和不同的武器搭配。从泛用性角度考虑，能力显然强要于武器。

此时要特别注意不同来源的数值是否可以叠加的问题。以及如果允许叠加，是用乘法还是用加法的问题。

多个来源的暴击效果叠加，很容易搞出超量伤害，造成数值失衡。多个触发比率叠加，也可能导致满 100%（必然暴击）和破 100%（溢出无效）。若某些特殊效果与暴击挂钩，还可能搞出更妖孽的东西出来。比如你设计一个“斩首”效果，定义为“打出暴击时可斩下敌人头颅”。若不加限制，则玩家很可能会想方设法把暴击率和攻击次数提高到异乎寻常的程度，并放弃基础伤害，从而达成“不疼不痒毛毛雨，突然要人命”的效果。

**【题外】**前述暴击系统方案尚未经过数值测算，这方面目前只能暂且按住。直到我哪天抽空排个公式拉张表格看看结果，才知道是不是要修改，往哪个方向改。

## 7、数学平衡与心理平衡。

暴击可以在短时间内造成大量伤害，但长远来看，只是相当于额外击中一、两次而已。从数值上可以很容易设计出没有实际差异的总体平衡，如较高的暴击率配较低的暴击伤害，或较低的攻击次数配较高的基础伤害。但除了数学平衡外，还要考虑玩家的心态平衡和乐趣平衡。同样的数学期待值，玩家心理感受上会有很大差异。

通常来说，偶一为之的暴击让人不抱什么期待，有固然好，没有也无所谓；反之，若经常打出暴击，则会将其视为理所当然。如果一名角色以暴击为主要攻击手段，其总伤害输出应略高于非暴击型角色，否则“我把把暴击，结果还不如人家平砍”，就会引发挫折感和对角色平衡性的抱怨。

如果一名玩家在游戏机制允许的某个方向上投入了大量资源，就应该在这个方向上给予相当程度的回报。如果设计之初就不希望以极端偏科的方式进行游戏，也要用明显的方式警示玩家“最好不要这么做”。

**【题外】**如前所述，需要拉表格看结果。暂定标准为一名角色平均每2~3场战斗能打出1次暴击，根据战斗时长和总体风格再测试调整。

## **范例：“大成功/大失败”子系统设计**

此设定为子系统插件，不包含于最简系统内。若所有玩家均认可，即可插入使用。

此版本并非最终版本。

1、检定成功后，统计有效骰子中6的个数，且每有一个1，即抵消一个6。

2、抵消完后，若6的个数达到有效骰子数量的（半数+1），即触发“大成功”。

3、反之，若1的个数达到有效骰子数量的（半数+1），也触发“大失败”。

4、DM以戏剧性与合理性为优先考虑，为本次检定添加一个额外的特殊效果。

**待定：**若有效骰子数量为奇数时，是向上还是向下取整？暂定向上取整。

以下未经测算，且牵涉到特殊能力，故暂不开放：

特殊能力：大成功所需数量-1，即 6 的个数达到有效骰子数量的半数即可。

方案 b：同上，但需事先选定一项技能，仅可用于此技能相关的检定。

方案 c：同上，增加“需该项技能修习至特定程度”作为先决条件。

### **附：投骰检定流程**

- 1、计算总骰数，骰子数量=基本能力值+技巧值，投下该数量的 6 面骰；
- 2、选出其中数量等同于基本能力值的有效骰子，将结果相加；
- 3、将投骰结果减去难度值，大于 0 即为成功。若是战斗检定，差值即为伤害；
- 4、若为对抗检定，则对方也如上处理，结果较高者胜。持平则被动方胜利。

范例：假设角色力量 4，格斗+2，则格斗检定为  $4+2=6$  颗 6 面骰，一把投出，选择其中 4 颗作为有效投骰，结果相加，即为本次格斗检定结果。假设本次结果为  $6+4+4+3=17$ ，对手防御为 12，则造成  $17-12=5$  点伤害。

若使用大成功系统，则至少需要投出  $6/2+1=4$  个 6，才能触发暴击。