

## 关于CRPG企划天赋加点部分的可参考内容

[关于星能力的设定 星辉魔法 \(Astral Sorcery\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

H2

[Reskillable - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

[被动技能树 \(Passive Skill Tree\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

[技能进阶 \(Improvable Skills 3\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

## 关于检定部分的可参考内容

[博物志 \(Bibliotheque\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

H2

## 关于剧情向模组的可参考内容

[帷幕彼端 \(Beyond The Veil\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

H2

## 关于剧情向/RPG整合包的可参考内容

[脆骨症 \(No Flesh Within Chest\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

H2

[破晓之界 \(DawnCraft\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

[动画世界：烂柯人 \(AnimateCraft: Lankeren\) - MC百科|最大的Minecraft中文MOD百科 \(mcmmod.cn\)](#)

## 如果想要玩家游玩时有CRPG的体验，做整合包是一个更好的选择。 (不是那种大杂烩)

H3

- 1、一般玩模組的很少只玩一个模組，除非是类似MITE或者魔法金属的那种，否则很难控制游戏节奏。整合包则能通过模組间的平衡和任务系统制定游戏节奏
- 2、模組一般更偏向功能性，整合包则更注重游玩体验
- 3、因为mc随机生成的原因，模組很难做剧情，整合包则能在任务系统里插入大量剧情文本
- 4、模組魔改非常成熟，修改现有模組做出想要的效果也会比较容易
- 5、对于缺少现有模組的功能也可以通过定制模組解决

## 缺点

H3

- 1、整合包制作对游戏平衡要求较高
- 2、需要一定的代码水平
- 3、任务线的设计要对大量模組非常熟悉
- 4、整合包很难像模組那样出名，而且基本不会有再创作
- 5、整合包游玩很难做出差异化，一般都是修改合成表