**《哈迪斯》游戏拆解案例**

**一、核心设计理念**

**“死亡即成长”**：通过Roguelike的循环机制，将“失败”转化为叙事推进和角色强化的驱动力，降低玩家挫败感。

**二、核心循环拆解**

1. **战斗→死亡→成长→再挑战**
   * **单局目标**：逃离冥界（随机生成的地牢，4大区域，每区域10-12个房间）。
   * **局外成长**：通过“蜜露”“黑暗水晶”等资源解锁永久强化（如镜子天赋、武器形态）。
   * **叙事解锁**：每次死亡回归冥宫，触发NPC新对话，逐步揭示剧情（如与宙斯、雅典娜的关系）。

**三、核心系统设计**

**1. 战斗系统**

* **武器与祝福组合**
  + **6种武器**：每种武器有4种形态（如剑的“亚瑟形态”增加防御但降低攻速）。
  + **奥林匹斯祝福**：来自不同神的技能（如宙斯的“雷电攻击”、阿瑞斯的“流血伤害”）。
  + **双重祝福**：不同神的祝福组合触发特殊效果（如雅典娜+波塞冬→“反弹+击退”联动）。
* **动态难度调节**（Heat系统）
  + 通关后开启“惩罚契约”，自定义难度（如敌人血量+20%、限时挑战），解锁更高奖励。

**2. Build构建策略**

* **流派设计**
  + **普攻流**：依赖高攻速武器（弓）与赫尔墨斯的“攻速加成”祝福。
  + **特攻流**：利用阿瑞斯的“厄运诅咒”与雅典娜的“反弹”组合。
  + **投弹流**：强化“投弹技能”（如酒神的“醉酒爆炸”+赫菲斯托斯的“范围扩大”）。
* **资源管理**
  + **房间奖励选择**：玩家需在“血量恢复”“金币”“祝福”之间权衡风险与收益。

**3. 叙事系统**

* **死亡驱动叙事**
  + 每次死亡后解锁新对话，角色关系逐步推进（如与母亲珀耳塞福涅的团聚需10次以上逃脱尝试）。
  + NPC好感度系统：赠送“蜜露”解锁背景故事，部分角色（如达纳厄斯）好感度影响结局。
* **碎片化叙事**
  + 通过环境细节（冥宫装饰变化）、道具描述（“冥河之钥”的背景文本）补充世界观。

**四、数值与成长设计**

**1. 局内成长**

* **祝福层级**

| **等级** | **效果示例** | **解锁条件** |
| --- | --- | --- |
| 普通 | 波塞冬“潮汐冲击”：击退敌人 | 随机获得 |
| 稀有 | 伤害+20% | 选择特定祝福后概率升级 |
| 史诗 | 伤害+40% | 稀有祝福+神之馈赠事件 |
| 传说 | 解锁特殊机制（如宙斯“天雷召唤”） | 特定祝福组合触发 |

**2. 局外成长**

* **镜子天赋树**
  + **核心天赋**：
    - “死亡逆抗”：额外复活次数（提升容错率）。
    - “暗影之拥”：增加闪避无敌帧（操作向强化）。
  + **资源消耗**：黑暗水晶（每层天赋需100-500点）。
* **武器形态解锁**
  + 消耗“泰坦之血”解锁（每把武器需5-15次通关获取）。

**3. 经济循环**

* **资源用途**：

| **资源** | **获取方式** | **消耗场景** |
| --- | --- | --- |
| 黑暗水晶 | 通关奖励、房间掉落 | 解锁镜子天赋 |
| 蜜露 | NPC赠送、商店购买 | 提升好感度、解锁剧情 |
| 泰坦之血 | 首次击败区域Boss | 强化武器形态 |

**五、美术与音效设计**

* **风格融合**：
  + **手绘2D角色+3D场景**：突出角色张力（如墨纪拉的红黑配色象征愤怒）。
  + **动态光影**：冥河的血色水面与极乐世界的金色光效形成对比。
* **音效反馈**：
  + 攻击音效差异化（剑的劈砍声 vs 盾的撞击声）。
  + 角色语音与战斗节奏同步（如达纳厄斯嘲讽台词触发频率随玩家状态变化）。

**六、商业化设计（买断制扩展）**

* **DLC策略**：通过免费更新增加新武器、剧情（如“血神形态”更新）。
* **长尾运营**：Steam创意工坊支持Mod，延长玩家社区活跃度。

**七、设计启示与优化空间**

**成功点**

1. **降低Roguelike挫败感**：通过叙事奖励对冲死亡惩罚。
2. **Build多样性**：200+祝福组合+武器形态，保证千小时以上可玩性。
3. **情感化角色设计**：NPC故事线（如西西弗斯的救赎）增强玩家代入感。

**优化方向**

* **后期内容消耗**：通关20次后Build套路固定化，需更多终局挑战（如无尽模式）。
* **新手引导**：早期祝福选择缺乏方向提示，可能劝退轻度玩家。