暗黑类游戏的设计概念

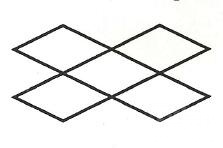
2018年7月10日

18:39

《暗黑破坏神》已面试20年了，但是它的带来的游戏设计概念依旧在影响着现在很多游戏。

**游戏设计总览**

暗黑破坏神是一款角色扮演游戏，其中玩家将会创建一个独立的角色并引领他在地牢副本中去尝试寻找和消灭暗黑破坏神——恶魔本质。游戏进程都将发生在一个四方之三等距的视角(六十度倾斜的游戏画面视角，也有称为四五度视角)，由棱形广场平台组成的空间，如图。



整个游戏由一个基于回合的系统开展，玩家使用鼠标操作来移动角色从一个地方到另一个地方，去探索道路、房间以及进入战斗。角色将在任务中逐步深入地牢并遭遇充满恶意的怪物和陷阱的挑战，其中也会获得许多实用武器和魔法物品以供使用。

* 玩家将可以为角色选择不同的种族和职业。
* 玩家操控的角色将在战胜怪物和进入深层次的地牢过程中逐步成长。
* 角色将可以获得新的技能，提高战斗技巧、魔法技能以及挥舞更强大的装备。

进军地牢的过程可以被打断以回到地面上的城镇。在城镇中，一个通用的商店将会提供基础装备和修理，同时也将会从玩家手上购买多余的装备。一个圣殿骑士将会为受伤和生病的角色提供治疗。训练和其他设施也将可用。

* 暗黑破坏神的主体便是随机创建的地牢。
* 通过我们的动态随机层数生成(DRLG)系统，每当输入一个新的层数时将会生产一个新的地牢。
* 房间、过道、陷阱、宝物、怪物以及楼梯将会被随机放置，每一次都将提供一个全新的游戏体验。
* 另外还有随机的大厅、房间、大面积区域比如迷宫和复杂的地穴，都将被提前计算出然后完整的体现所选层数。
* 这项系统可以方便的加入谜题和陷阱，以及帮助到加入不同的主题元素。
* 高等级难度将会逐步拥有更多困难的生物和危险。
* 角色的任务将在击败位于最深层的暗黑破坏神时结束。

暗黑破坏神成功的关键在于可玩性和重玩价值。

随机生成的地牢确保了新的探索机会和独特的冒险遭遇。没有任何两款游戏将会是相同的。新的魔法物品、生物、陷阱以及完整的场景可以在最初购买后通过DRLG系统引擎直接引入(详情见文档后面关于扩展包的讨论)。这一可扩展性提高了游戏重玩的价值。

**通过刷怪收集更好的装备**

随着那你的角色不断地击杀怪物或者Boss，获得各种装备和物品，甚至于是那些能快速提高你战斗力的神器。

你的旅程有一个明确的终点，但关注的重点不在于此，而更多的是物品收藏以及随着你的鼠标点击而不断增加的数字。暗黑2的出现则进一步地提升了这个循环，增加了更多的难度选项，更强大的怪物吐出更好的装备，好让那些已经打通游戏的玩家们有动力开始下一轮，因为他们在永无止境地追求更好的装备和更大的数字。

《魔兽世界》的副本就是这样一个能引诱你不断组队刷副本的地方。

《无主之地》掉落的随机掉落。

**技术树、天赋树、技能点**

技能树在如今已是广为人知的“RPG元素”之一，但直到暗黑破坏神2它才真正与一个游戏流派紧密联系起来。

庞大的技能树使得我们拥有非常多的选择，让玩家可以轻松识别自己角色的特点。

技能树让我们的角色源于传统刻板的RPG角色有所区别，但同时也要具有较高的辨识度，好让你可以一眼就能认出来他们是干什么的。

在《魔兽世界》中，每个职业都有三个天赋，你可以使用技能点出与别人不用的角色。你可以让你的法师有自己的特点，与别人的不一样。

**用颜色来划分装备的稀有程度**

物品名字有不同的颜色什么的。魔法物品就是蓝色的，普通物品就是白色的等等。所以，我们会更进一步引入了物品稀有度。更稀有的东西拥有不同的颜色。这成为了游戏的标志，而在魔兽世界里他们把这提升到一个新的水平，而后从那时起这成为了角色扮演游戏里一个标准化的东西。