如何提升build深度？

一款crpg游戏的游戏性很大程度上取决于其build深度

那么如何提升build深度？这两款游戏分别采取了什么样的房市来提升build深度呢？

在解决这些问题之前，我们需要了解何为build，build中文翻译为构筑，构筑何物？构筑人物！在crpg里面角色可塑造性都很强：职业选择/属性加点/防具饰品穿戴/武器选择均可由玩家做决定，在角色成长（升级）过程中通过分配技能点 ，穿戴合适的防具和武器 来塑造一个令玩家自己满意的角色即可称作为build。

除了上述内容，正义之怒在类DND基础规则上添加了道途系统，道途系统本质上是能力和法术的集合，并随着游戏深入不断解锁，此系统同样极大丰富了正义之怒的可玩性，但由于神界原罪中没有可以与之相对应的系统，所以我们不做进一步的分析。但此系统本身是十分优秀的，同时了兼顾角色构筑与剧情中的角色扮演，这种玩家能力和剧情深度挂钩的设定是十分少有的设计。

需要了解两个游戏是分别如何保证角色build的深度，则可通过build本身的定义入手。

所以我们从职业与装备的设计上进行分析。

首先我们较为简单的装备入手。

首先比较一下装备类型：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 神界原罪2 | | | 开拓者:正义之怒 | | |
| 装备大类 | 装备类型 | 槽位 | 装备大类 | 装备类型 | 槽位 | |
| 防具(以提供护甲为主要功能) | 头盔 | 1 | 防具 | 护甲 | 1 | |
| 胸甲 | 1 | 饰品 | 头饰 | 1 | |
| 手套 | 1 | 项链 | 1 | |
| 腰带 | 1 | 护腕 | 1 | |
| 裤子 | 1 | 手套 | 1 | |
| 靴子 | 1 | 戒指 | 2 | |
| 饰品(提供加成与buff为主要功能) | 戒指 | 2 | 腰带 | 1 | |
| 项链 | 1 | 衣服 | 1 | |
| 无 | 0 | 靴子 | 1 | |
| 武器/防具 | 武器 | 2 | 武器/防具 | 武器 | 2 | |

根据上表，仅从装备种类看，正义之怒较神界原罪仅多1件装备，二者并不分高低。

但从装备大类的分布上，显然神界原罪2装备在防具的占比上更高，而正义之怒在饰品的占比上更高。

那么饰品和防具的主要区别是什么呢？我们根据游戏中获得的常识可以知道：防具主要功能为提供护甲值，同时较好的装备还拥有比较强力的“词条”。而饰品的主要功能则主要提供词条。独特强力的词条将会成为一些构筑中非常重要的存在。

首先让我们分析两个游戏中的词条种类：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 神界原罪2 | | 正义之怒 | |
| 效果 | 词条种类 | 效果 | 词条种类 |
| 数值增强 | 属性+ | 数值增强 | 属性 |
| 技能点数+ | AC |
| 抗性+ | 豁免 |
| 暴击率/闪避率+ | 施法者等级 |
| 其它 | 提供技能 | 法术豁免等级 |
| 套装效果(buff) | 其它 | 施加负面状态 |
|  | | 附伤 |
| 法术超魔 |
| 伤害类型转化 |
| 提供技能(可学习) |
| 提供技能(装备独特技能) |

二者在词条设置思路上并不相同，神界原罪较为简单，有规律性。而正义之怒较为复杂，装备独立性较强，难以分类。

同时需要注意的是，神界原罪的加强属于无条件增强，而正义之怒的某些装备加强会有前提条件：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 正义之怒 | | |
| 前提条件 | 优点 | 缺点 |
| 特定种类敌人 | // | 1.不符合剧本的前提条件会导致一个装备无人使用。比如这个剧本中此类敌人很少。  2.此类装备选择会很考验玩家对剧本的理解，比如：某个怪物是否属于这个种类，剧本中这种怪物数量是否占大多数。对新手较不友好。 |
| 特定种类职业 | 1.提供平衡性，增强可玩性，较为强力的职业道具（职业本身比较弱），为玩家提供更多职业选择。  2.丰富职业成长曲线，在获得专属职业道具前/后提供不一样的游戏体验。 | 1.设计工作量大  2.难以掌握平衡性，不仅仅是职业强度变化，还有对于不同的职业专属道具的分配。减少玩家对于本身强度不高，道具契合度差的职业的选择次数。 |
| 特定技能 | 1.为以主要使用某种/某类技能的构筑提供了可能性。  2.同样丰富了相关构筑的成长曲线 | 同特定职业种类，只是将职业换成技能。 |
| 武器命中 | 同上特定职业/技能  1.提供强度，限制较小  2.提供成长曲线 | 对于触发造成的负面效果  DC固定且较低，一般没什么用。属于比较失败的设计。 |
| 武器未命中 |
| 武器重击 |
| 法术命中 |
| 等等 |  | |

由游戏经验来看，特殊类型的词条要比数值增强类型的词条可以给玩家带来更加丰富的游戏体验。特性类型词条同时有助于与其它技能/被动专长产生配合与反应，有利于提升游戏性，提高build的丰富度。

结合上面的对比表格易知，正义之怒在装备设计的丰富性要远高于神界原罪。不过并非说神界原罪的设计师水平低，而是神界原罪的装备设计基于本身的角色系统，神界原罪系统较正义之怒较为简单，没有相应地职业分类/豁免/AC/重击/专长等一系列设计。

所以神界原罪在装备上的选择思路较为简单：防具优先看护甲值，后看增强词条。而饰品则优先看增强词条，后看其它。神界原罪虽然有5大套装提供特殊buff提高可玩性，但是数量上依旧过少。

且神界原罪的装备具有等级系统，高等级的低品质防具护甲值上要比低等级的高品质防具高上不少，笔者进行猜测，设计师这样设计是为了保证玩家频繁更换装备，不断带来新鲜感。但根据实际游玩体验来看，玩家更换装备仅仅只是在数值上进行比较选大。由于每一级都要设计相应装备，实际上还增加了工作量，得不偿失。

相比于神界原罪，正义之怒的装备要更加具有“功能性”，好的装备可以使用很长时间，不会因为角色的升级而“过时”。且不同时期都会得到不同的装备，通过评价两件装备的功能性来决定哪一件更加适合当前角色，显然比 比大小 要更加有趣，且最终构筑的人物也比单纯数值高要更加丰富有趣。

但是还是要提一点，正义之怒在防具方面与游戏系统之间的冲突，穿着盔甲会有相应属性加值的惩罚，所以在实际游玩中构筑前排一般依靠职业与法术的加成，而不是盔甲。而输出同样没有穿甲的必要，所以盔甲的设计还是比较失败的，或许把盔甲改成增加DR会更让盔甲更有用武之地。

武器种类比较

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 神界原罪 | | | | 正义之怒 | | | |
| 持用 | 攻击距离 | 类型 | 同类区别 | 持用 | 攻击距离 | 类型 | 同类区别 |
| 单手 | 0.8m(轻型) | 匕首 | 伤害范围 | 单手 | 近战（轻型） | 匕首/十手/… | 重击范围  伤害类型:挥砍/穿刺/钝击 |
| 1.2m | 剑/锤/斧 | 近战 | 长剑/弯刀/… |
| 远 | 魔杖 | 远程 | 飞斧/投石/… |
| 双手 | 1.5m | 剑/锤/斧 | 双手 | 近战 | 巨剑/巨斧/… |
| 远 | 弓/弩 | 近战（双头） | 双头斧/剑/… |
|  | | | | 近战（长触及） | 斩矛/大砍刀 |
| 远程 | 弓/弩 |

从角色扮演的角度来看，正义之怒武器种类远超神界原罪，所以至少在角色扮演体验可能性角度，正义之怒完爆了神界原罪。

而从游戏设计方面讲，正义之怒通过 单双手/攻击距离/属性加成/重击范围/伤害类型/武器伤害 六个维度设计武器。而神界原罪通过 单双手/攻击距离/属性加成/伤害范围/背刺 五个维度设计武器，虽然说伤害范围在游戏中存在感低，但是背刺很好地为玩家提供了刺客的角色体验。同时虽然正义之怒武器种类繁多，设计维度更加丰富，但平衡性问题十分严重，问题主要在于武器本身设计维度上的平衡性 以及 在游戏中属于特定武器种类的装备的质量的好坏，其中在武器本身设计维度上，斩矛以长触及与高重击范围毫无悬念地结束了近战武器的比赛，同时一些武器类型在剧本中并没有好的装备可以使用，一些武器存在“有但少，且存在断崖”的现象，比如轻弩在第二章末尾可以拿到一把神圣弩，下一把好用的轻弩就要等到第五章的阈城才能拿到，可以看到多种类的武器徒增设计者工作量，并且难以平衡。反观神界原罪武器种类少，平衡做得比较好，且基本所有种类的武器都有好用的武器贯穿始终。不同武器的维度上也没有出现像斩矛一样明显的设计失误。

综上，在正义之怒的武器设计维度更高，类型丰富，构筑时武器选择丰富，但存在明显的平衡问题。神界原罪武器种类少但是平衡性强，且每种武器的数量丰富，不会在流程中产生断崖的感觉，所以在武器设计方面，二者不分伯仲，各有优点。

职业设计思路说明/对应思路产生的玩法，好处，体验

说完装备，下面谈一谈角色自身的升级与加点。

由于两者差距相当大，所以此小节不再进行具体的对比说明。

神界原罪从DND规则简化而来。而正义之怒算得上是类DND游戏。由于正义之怒本质上非常接近DND规则，所以我们分析神界原罪相比与正义之怒做了哪些简化。

那么神界原罪是怎么样进行简化的呢？粗略来讲就是RPG化，朝着类似暗黑类游戏的数值学习。具体讲可以分为以下点：

1.简化攻击动作，取消判断命中，直接造成伤害(因为闪避造成的未命中可以直接忽略不计)

2.简化复杂法术规则，讲法术修改为技能，学习技能只需满足人物等级与相应学派的等级要求

3.取消职业分配，职业由人物具体加点、技能选择与武器选择体现，不存在职业一说。

4.简化复杂专长，改为少量无需前置条件的平行天赋（没有继承关系，但存在互斥）

5.简化法术对抗方式，由豁免改成抵抗伤害和抵抗控制的物法甲和元素抗性。

6.更改角色成长方式，由每一级给1个职业点更改为每1级给1技能点，技能点可以选择投入相关学派中，从而获得对应学派技能加成与学习技能的等级需求。或者投入武器技能点中获得对应种类武器伤害加成，或者加入防御技能点上。

基本更改与对应关系如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 正义之怒 | 神界原罪2 |
| 专长 | 天赋/生存技能点 |
| 属性 | 属性 |
| 职业点 | 学派点/武器点/防御点 |
| AC/豁免 | 元素抗性/物法甲 |
| 命中/伤害 | 伤害 |

下面我们聊一聊两款游戏在“职业”设计思路上面的差别：

正义之怒相比神界原罪，在职业设计方面更加“专业化”，这不是设计师水平高的意思，而是正义之怒是真正设计了不同职业以及相关成长路线的。

每次升级就是提升玩家所选择的职业的等级，并获得对应职业等级的能力，每一级玩家都可以选择投入各种职业，投入升级点的职业等级会提升，其它职业不会。比如现在由一个3级的圣武士，升级之后选择将职业点投入鳞甲之拳，那么角色将获得鳞甲之拳这个职业在1级可以获得的能力，然后角色变成4级 = 3圣武士1鳞甲之拳。

在正义之怒中，一个职业表由：BAB豁免点/法表/能力集组成。最能代表一个职业特征的是其对应的法表和能力集。其中能力集又分为特殊能力集和普通能力集。特殊能力集具有很强的特性，一般是一类职业特有（或者其它职业关于此职业变体拥有）的能力集。而普通能力集则代表专长/法术专长这种没有明显职业特征的能力组成的集合。

BAB豁免点会随着等级提升，存在低中高三种方式用于描述其成长速度，具体公式不进行赘述。

法表由不同等级的法术组成，不同法表获得的法术不同，最高法术等级也不同，常见有9/6/4环法表，还有许多菜刀职业无法施法。是否拥有施法能力以及法表组成是构成一个职业的重要部分。

能力集由一系列能力组成，能力集是一些职业非常重要的特征（一般是非9环人），这些能力随着职业等级提升而增强，并解锁新的进阶能力。保证了职业的独特性，是角色扮演的重要部分。

|  |  |
| --- | --- |
| 能力集/法表 | 职业 |
| 审判/团队能力分享/破敌/领域/6环审判法表 | 审判官 |
| 杀手绝技/偷袭骰 | 杀手 |
| 游荡者天赋/偷袭 | 游荡者 |
| 炼金药剂 | 炼金术士 |
| 领域能力/9环神术 | 牧师 |
| 法术打击/武器附魔（元素/破敌/奥法精准/远见打击/空间斩） | 魔战士 |
| 巫术/庇护主/9环残缺法表 | 巫师 |
| 血脉/9环法术 | 术士 |
| 专精学派/9环法术 | 法师 |
| 等等… | |

以上则是部分基础职业的能力集/法表，可以看到，一个职业的特殊能力集可以很好地展现一个职业的特征，相比于神界原罪依靠技能/武器/天赋进行构筑职业，正义之怒每个职业拥有更强的特色，职业种类也更加丰富。

除了基础职业，正义之怒为每个职业设计了大量的变体职业。变体职业可以分为混合职业变体和基础职业变体。前者是将当前职业加入其它职业的特征形成的新职业，而后者则是单纯在当前基础职业上进行改动。

混合职业变体的设计思路则基于基础职业，通过增加其它职业的能力集，删除自身相应能力集来形成新的职业。比如审判官的职业变体圣职杀手就是就是审判官的杀手变体，删除审判能力，增加偷袭骰和相应的杀手绝技。

基础职业变体的设计思路和上述混合职业一样，只不过增加新的能力集并非是其它职业的特殊能力集，一般是此职业能力集上做变化或者新增通用能力集。比如混血术士就是增加一个血脉，并削减法术书形成的。

而神界原罪2没有真正意义上的职业区分，但是可以通过玩家的武器、技能选择/属性加点基本确定玩家的职业，神界原罪的职业可以称之为“技能主导向“，职业独特性主要通过其所学习的技能来体现。每个学派的技能都对应着相应扮演的职业。

|  |  |
| --- | --- |
| 学派技能 | 对应职业 |
| 战争学派 | 战士 |
| 四元素+死灵学派 | 法师 |
| 神射学派 | 射手 |
| 刺杀学派 | 刺客 |
| 召唤学派 | 召唤师 |
| 变形学派 | 辅助 |

在设计不同学派的基础上，神界原罪还能够使用不同学派的技能书合成新的技能书，从而创造出以混合技能为核心的流派，可以看到这样的设计类似于游戏正义之怒中对于混合职业的设计思路。二者的设计思路其实是相近的，都是将能够体现职业特性的能力/技能混合形成新的职业，从而提高可玩性。比如说，通过以火花飞溅+偏斜形成的火星战士流派，其实本质上就是战士和火系法师的结合。而火花飞溅这个核心技能就是由烈火学派（火系法师）和战争学派（战士）的技能书合成。

而在同一学派中，技能之间也有不同的风格，就算加点相同，当一个角色选择同一学派中不同风格的技能时，所担当的角色也不同。比如水电法师，如果想要承担主力输出，就会主要学习水气学派中类似凛冬爆破/连锁闪电之类的输出技能。而如果承担辅助角色，就会主要学习冰霜护甲/冰体守护/移形换位等类似的辅助技能。通过学习相同学派中不同的技能也能够达成类似正义之怒中基础职业变体的效果。不过这里应该解释为同职不同分支更好，因为没有基础职业一说，也就无从谈起变体了。

另外，神界原罪的一些天赋也具有明显的职业特性，例如元素亲和，就是专门为法师设计。但是由于神界原罪的天赋并没有成长性，不同天赋之间也不存在继承关系，不同职业天赋的选择多样性不强，所以我们不详细阐述。笔者认为，若将神界原罪的天赋系统设计成天赋树的形式，类似于正义之怒中的能力集一样，将会大大增加游戏可玩性与构筑的丰富度。

对二者进行比较，可以发现正义之怒的职业设计更加“被动”，而神界原罪的设计更加“主动”。因为正义之怒中职业特性并不是主要通过技能/法术体现，并非所有角色都具有施法能力。在职业的特殊能力集中有相当大的一部分都是被动加成，即使可以主动释放，很大可能也是给自己上一个buff（比如审判官的审判/魔战士的武器附魔），并不像法师释放法术一样直接可以对战场起到作用，而是起到一个增强的效果。

神界原罪的职业特性则通过技能体现，比如在刺杀学派中的割裂/锯齿小刀等技能是十分符合刺客此职业特性的设计，而元素/死灵学派中具有大量的AOE伤害技能，也十分符合法师的特性。可以看到，神界原罪的职业特性主要体现在角色战斗中的表现。

我们从上述描述中可以看到，正义之怒的代入感源于能力集和法表，不同职业都有特殊的特性，并设计了大量的变体，可玩性就极高。并且由于职业能力集特殊，使得角色扮演的带入感较强。但是当职业数量增加会使设计师工作量大量增加，同时不同职业间的强度难以平衡，不但要考虑职业之间的平衡性，也需要考虑到职业和剧本的适配性，设计难度很大。对于此游戏绝大部分职业，上述难点基本没有解决，本游戏存在着大量强度很低的职业，由于本作基本全是恶魔，恶魔天生免疫毒素，使得刺客这类进阶职业的核心能力毒素变得毫无用武之地。同时，复杂多变的能力集和法表使得本游戏对新手十分不友好，这是极大的缺点。

这就说明如果想要在正义之怒中达成比较强力的构筑，就需要对剧本熟悉，对职业不同特性熟悉。这些要求对于刚刚接触游戏的玩家是基本不可能做到的。并且不强力的构筑主要会带来不停未命中的问题，打不中人所带来的挫败感可是远超伤害较低所带来的挫败感的。

而神界原罪的代入感来源于技能，本身技能学派数量较正义之怒的职业少很多，而技能相比于正义之怒利用能力集区分职业的设计，角色扮演感不强。且技能的选择不如不同能力集之间的组合更加丰富有趣。但是通过技能本身具有的特点要比能力集给玩家带来的感受更加直观，这样的设计大大降低了新玩家的学习门槛，所以这个设计是十分值得学习的。

在分析完角色build的主要维度后（装备+职业），下面我们来简单总结一下两款游戏在游戏过程中的build思路，通过玩家的视角来看两款游戏的设计思路所带来的游戏体验。

正义之怒进行build思路主要体现在：装备/职业/职业能力/专长/道途五个维度上，由于专长、职业能力、职业之间相关性较强，所以只分析在职业方面的选择。道途系统在上文中已经介绍过了，是十分新颖优秀的设计，但在神界原罪中没有与之对应的系统并且由于篇幅问题我们不进行讨论。

正义之怒在职业方面的选择思路可以依据上述职业的设计思路，即以特殊能力为主导向的加点模式，角色会随着职业等级的提升获得对应职业的能力，那么主要构筑思路就在能力的选择上面，一般来说职业方面的构筑指的就是兼职。而对于高环施法职业来说，一般不会兼职，所以对施法者来说，构筑主要在于法术的选择，通过选择强力的法术来进行构筑。

build兼职的思路就是兼职那些在较低等级就能获得强力能力的职业。比如受诅巫师1级冻皮和野兔魔宠加先攻/鳞甲之拳1级两仪回风和魅代敏上防/先知1级自然低语魅上防/圣武士3级魅上豁免/混血术士1级双龙血脉/4级短刃宗师拿敏上伤等等。

可见进行build中的兼职首先需要熟悉阅读职业表，然后根据游戏理解判断不同职业在不同等级获得的强力能力，比较投入职业点的性价比。同时还需要对剧本比较熟悉。面对25个基础职业和上百个变体职业，刚接触此游戏的玩家一定会觉得头疼，是对新手非常不友好的设计，但却极大提升了可玩性。

对于build装备选择思路则结合角色具体定位进行判断，判断装备提供的buff是否契合角色的能力，比如对于魅魔女王诺提库拉送给玩家的蛇相项链，当角色造成接触攻击时额外附加酸蚀伤害，那么最合适的人选则是能够经常进行接触攻击的输出位，比如射线法师。正义之怒在装备没有比较通用的规律，需要具体情况具体分析，玩家在选择装备时需要判断其功能与职业特性的结合，大大增加了构筑的乐趣与丰富性。

而神界原罪的构筑主要体现在：装备/技能选择/属性加点/天赋 四个方面。神界原罪的数值系统与传统DND类型的数值系统相比，和经典暗黑类RPG具有很强的相似性。神界原罪更注重伤害而非命中，而伤害很大程度上受到属性和相应技能学派的加点影响（具体数值上面的设计我们会在后面的章节中进行讨论），所以神界原罪的装备选择主要以提升主属性和主要学派为评价标准，相比之下，技能的选择会更加有趣。

下面我们同样从装备和职业（技能选择）两个方面来探讨神界原罪的build思路。根据我们已经分析得到的装备特性，神界原罪中装备经常更换，除了套装之外的装备没什么特性。所以按照武器攻击（施法者看属性/学派加成）、防具看护甲、饰品看属性/学派加成即可。基本上就是数值上的选择，比较单一。但是由于装备有等级系统，武器更新较正义之怒较为频繁，不断获取强力武器可以使玩家在游戏过程中充满新鲜感。

比较重要且具有乐趣的当属神界原罪的技能系统，我们上面已经具体说明了技能是体现神界原罪职业特性的具体方式。所以在进行构筑时，选择何种技能决定着一个角色在战斗中的定位。上面我们提到了神界原罪的伤害受到对应相应学派等级的加成，比如如果角色为物理输出，那么对应提升物理伤害的学派为战场技艺，提升元素伤害则对应着四大元素学派。而技能选择方面根据技能描述选择最符合自己预期的技能即可。对于比较强力的build需要注意到技能的组合问题。比如对于经典辅助角色，核心技能为：献祭、肾上腺素、改头换面、以形换位、传送术、缠绕的经典组合。

神界原罪在技能的选择思路上选择最符合自己预期的技能即可，同时技能之间的搭配也很直观。相比于正义之怒，其使用较低学习成本就能够构筑出自己满意的效果。虽然说在搭配时不如正义之怒那样每个职业都有特殊能力集，有十分强的扮演感，深度也略显不足。但是以技能为主的搭配更加直观且富有乐趣。

所以至少在职业设计方面，正义之怒所带来的角色扮演感要强于神界原罪，且在构筑方面要比神界原罪更有深度与可能性。但是就战斗角色扮演而言，神界原罪毫无悬念地结束了比赛。

战斗角色扮演是笔者所创造的新词，目的是和角色扮演区分开。玩家们所说的角色扮演，一般包括：人物在剧情对话的选择（善邪/守混）/人物的背景故事/角色职业构筑组成。主要体现在文字上面。而战斗角色扮演，即当玩家使用角色进行战斗时，角色通过行动与战斗来展现职业特性，即在战斗中的角色扮演。战斗角色扮演的好坏取决于一个角色在战斗的行动是否符合玩家对角色职业的心理预期。让我们拿刺客这个职业举例，首先跟着笔者一起思考一个问题：刺客这个职业的角色在你脑中的战斗画风是什么样的呢？我相信每个人都会在脑海中浮现出不同的景象，但笔者首先想到的是：“高单体爆发/强大的切入能力/低血量/对后排产生十分致命的威胁/在杀完人之后可以优雅地逃离现场”等一系列主观感受。然后判断当前这个角色操作起来是否和你的主观感受一致，是否满足了你对刺客的扮演要求。

优秀的战斗角色扮演设计可以给战斗带来十分大的乐趣，相比普通局限于纸张上面的角色扮演，战斗角色扮演应该成为当今CRPG需要重点考虑的一点，理应是未来的大趋势。而笔者认为，神界原罪正是靠着优秀的战斗角色扮演，使得其脱颖而出。

我们接下来以刺客（神界原罪）/杀手（正义之怒）为例。来向你展示神界原罪的战斗角色扮演到底强在哪里，看看在两款游戏中，同类职业分别是怎么击杀敌人的。

要分析战斗角色扮演，那么自然要从进入战斗后角色执行的行动入手。

首先分析较为简单的正义之怒：

在进入战斗之后，首先使用迅捷动作研究目标对想要攻击的对象进行研究提高命中与伤害，然后（假设敌人就在攻击范围内），进行整轮攻击。若本回合没有击杀目标，则下一回合继续整轮攻击。

我们可以看到，在上一小节职业设计中介绍的偷袭骰/杀手绝技这些职业特性十分突出的能力集，都作为普通攻击的一部分打了出去，并没有任何直观上的效果。在战斗中没有一种刺客该有的感觉。所以笔者评价正义之怒的战斗角色扮演做的并不好，其角色扮演更加专注于角色构筑（纸面）上。

然后是神界原罪：

以中期的刺客为例，由于同一学派打法也存在不同，以断筋打法进行距离。当要击杀的敌人的法甲归零，也就是出现了变鸡的机会，刺客的一回合行动如下：首先利用backflash技能位移到目标身后并进行背刺，消耗1AP，然后利用献祭和肾上腺素获得3AP。然后使用锯齿小刀造成穿刺伤害，之后使用断筋攻击敌人，并附加割伤Debuff（这个buff会根据敌人的移动距离造成相应的伤害），当施加上debuff后，我们使用变形术将敌人“变鸡”，使其不受控制地移动，从而造成大量伤害，因为我们的目标处于敌人后方，此时刺客处境较为危险，所以最后使用变色龙隐身让敌人丧失目标，完成一回合的战斗。

通过上面的描述，不难看出正义之怒这种类DND的CRPG和神界原罪这种新式CRPG的主要差距。神界原罪有着明显更为丰富的战斗体验，而这也应该理应成为衡量CRPG的重要标准之一，因为DND是桌游规则，而桌游局限于纸面，没有电脑所具有的强大模拟能力，新式CRPG应该充分利用电脑的计算性能，通过修改桌面游戏规则，为玩家提供更加丰富的游戏体验。我们将在后面的章节详细讨论两作在战斗上面的差距。

从装备和职业来分析角色属于从“静态”的角度分析角色构筑，角色本身会随着流程增加不断成长，角色每次升级后的加点，决定着角色的成长方向。丰富的角色成长会给玩家带来不断的新鲜感，属于游戏体验中最重要的一环之一。

要分析角色成长，首先要明白是什么促成了角色的增强。笔者将角色的成长分为两种类型：平滑成长与突变成长。

平滑成长，又叫数值成长，每次升级时均提升一小部分，不会为角色带来显著的变化。但聚少成多，通过不断累积，角色会越发强大，是保证后期角色强度的主要支撑。平滑成长是许多构筑的难点所在，主要在其积少成多的特性，需要玩家对游戏中各种能够提升数值的物品或者技能有充分的了解，保证角色能够享受其加成而变得更加强力。平滑成长是良好角色成长性的基本保证。

突变成长，又叫能力成长，一般指角色获得新的能力或者强力的装备，相比平滑成长的积少成多，突变成长更加注重从无到有的一个变化，是为玩家提供新鲜感的主要手段。强力的突变成长还会给角色带来质的变化，甚至使角色在队伍中的定位发生改变。

下面我们使用表格来具体介绍两款游戏中角色成长的方式：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 神界原罪 | | 正义之怒 | |
| 方式 | 分析 | 方式 | 分析 |
| 平滑成长 | 升级  装备 | 每次升级都会得到属性与学派点数，而一部分属性与学派点数决定着伤害。  装备具有等级系统，数值随着自身等级增加而增加。所以普通装备对角色代表着数值上的平滑成长。 | 升级  法术  #装备 | 角色升级会得到相应BAB和豁免。同时每4级获得一点属性点。  对于法术而言，特指一些仅在数值方面对角色进行加成的buff，例如树肤/英雄气概等，其加值随着等级提高而提高。  #正义之怒的装备中同样存在数值增强性，但不同的是没有等级系统，数值不会提升。 |
| 突变成长 | 技能  装备  天赋 | 技能：技能是神界原罪中最重要的突变成长，当获得强力技能后角色的能力将会发生显著变化。  装备：这里的装备仅代表具有高品质的装备，比如吞噬者套装，在集齐后可以获得强力buff。  天赋：天赋比如元素亲和，可以令角色站在相应元素地面上时使得释放相应技能AP-1，可以在一回合内释放多个技能，非常强力。 | 能力集  法术  装备 | 能力集：比如剑圣10级空间斩，将普通攻击变成接触攻击，直接将剑圣的战斗能力提升一个等级。  法术：这里代表着一些控制或伤害法术，比如酷热之风/地狱烈焰射线等法术，当学到这些技能后，法师的控场/伤害能力将会得到很强的提升。  装备：指的是一些能够提供特殊能力的装备，比如戒指“灵魂之灾“，可以将伤害类型转化为力场，而在本游戏中基本没有人对力场伤害有抗性。 |

对于平滑成长而言，神界原罪只需要考虑加点与装备的词条加成（因为神界原罪装备丰富），而正义之怒需要熟悉各种能够提供加值的法术的搭配，并且兼顾装备的加成。同时正义之怒的加值还存在类别之分，同类加之不可叠加。正义之怒比神界原罪更加复杂，但笔者认为对于平滑成长并非越复杂越好。的确，数值成长是角色非常重要的一部分，复杂的数值成长可以大大提升build深度与难度。但是平滑成长对角色的影响并不明显，玩家只有在积少成多，从量变产生质变之后才会获得成就感，而在量变积累过程中并不会给玩家带来很明显的体验。正义之怒的平滑成长难度较高，需大量时间学习，且给玩家带来的乐趣远不如突变成长直接，所以笔者认为在设计时可以适当减少平滑成长（数值）的复杂度。

对于突变成长，神界原罪以技能为主，在游戏中，技能是角色的主要行动方式。新的技能会给玩家带来极大的新鲜感，同时获得强力技能后，角色能力将会获得显著的提升。神界原罪一共有4级法术书，也就是主要的突变成长上只有4段。且技能系统全职业共享，所有角色会在同时完成突变，层次并不丰富。不过好在学习技能需要花费金币购买技能书，使得玩家不会在第一时间将所有技能学习，在攒钱买技能书的过程中不断获得新技能，将一大段突变成长分成小段，也算是增加了趣味性。而正义之怒中非施法职业的主要突变提升在于能力集，高阶施法职业提升在于获得新的法术。由于职业表/法表之间的差距，不同职业获得突变成长的等级不同，突变成长层次更加丰富，玩家获得新鲜感次数更多。但是对于能力集方面的成长，大部分还是体现在被动能力的体现上面，而我们上文提到突变成长主要是为玩家提供新鲜感，神界原罪虽然在突变成长方面设计简单，但主动技能要比被动加成在战斗中体现的效果更加直观。

综上，正义之怒的角色成长更加丰富，成长方式更加复杂，其中关于

而神界原罪的平滑成长十分简单，降低了构筑的深度但是减少了游戏的难度，这是一件好事因为平滑成长给玩家带来的体验并不如突变成长来的直观。神界原罪的突变成长更次数少，但给玩家带来的新鲜感更加强烈。正义之怒的突变成长丰富，成长次数多周期长，但相对神界原罪只有施法者能给玩家经常性带来丰富的体验（因为可以获得新的法术）。但突变成长和游戏时长也有很大的联系，神界原罪相比正义之怒流程短一半，所以即时突变成长次数更少但是玩起来也不无聊，且每次突变成长获得新技能更加有趣（我们已经在职业设计方面讨论过神界原罪较为“主动”和正义之怒较为“被动”的职业设计方法。）

除了单个角色的构筑，我们还应该关注两个游戏在团队上面的组合搭配。团队搭配讲究的就是一个词：全面。

全面则主要由游戏中的系统设计决定。可以从两个方面进行搭配：1.角色个体在队伍中的定位 2.整个队伍的角度。3.队伍角色成长

首先对于第一点，我们进行粗略的分类：输出位（DPS、爆发）和辅助位（前排、控场、buff）。下面我们对各个位置进行更加详细地解释。

DPS：队伍的主力输出，一般由物理职业担当。由于物理职业使用武器进行输出基本不消耗资源、无冷却时间，能够持续输出提供高DPS。需要队伍提供防护和攻击buff保证生存和输出。

爆发：为队伍补充输出，一般由施法者担当。造成伤害高一般消耗资源，无法持续输出，贤者时间较长。在攻坚boss时提供高单体爆发，或者面对大量敌人围攻时使用AOE技能快速削减敌人数量。

前排：承担敌方输出，保证长时间存活。通过装备/能力/buff保证自己的高防御。同时位于队伍前方分割阵型，保护后排。

控场：提供控制，保证在面对大量敌人围攻却无法通过AOE快速削减敌人数量时，通过控制技能延缓敌人进攻节奏，并保证队友输出环境。

buff：主要辅助位。提供恢复/攻击buff/防御buff能力，提升队伍其它角色的强度。

而对于第二点，需要基于游戏的具体设计，保证重要法术和能力的全面，使得在对抗特定敌人时，能够轻松利用其弱点利用对应的法术和能力进行针对，同时在面对比较强力的技能能够有效化解。

第三点条件不是很直观，我向读者解释一下这条是什么意思。第三条本质上是为了保证第一条，即保证队伍职位的全面。因为一个角色的位置不是一成不变的，有的职业前期十分强势，但是成长性差，后期逐渐乏力只能承担辅助职能，比如神界原罪中的召唤师。当然也存在相反的情况，比如正义之怒中的小烬（受诅巫师），前期主要提供巫术（巫师特殊能力）和奥数buff，后期在习得地狱烈焰射线并拿到高等瞬发、极效超魔权杖后可以提供超强的单体爆发，对boss造成毁灭性的打击。。

在分析完队伍配置的主要思路后，接下来我们继续分析两款游戏的队伍配置思路。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 队伍配置思路 | 神界原罪 | | 正义之怒 | |
| 配置要求 | 分析 | 配置要求 | 分析 |
| 角色定位 | DPS  爆发  控场  前排 | 神界原罪中buff较少，也很少存在相应的法术对抗。所以没有专门担任buff的角色。  而且游戏中当角色被击碎护甲之后就会被稳定控制像一个沙包，所以生命值的重要性很低。在游戏中大部分护甲都由防具提供，所以不存在坦克这个职位。  且神界原罪中对于角色定位更加模糊，我们将会在下面详细讲解。 | DPS （物理）  爆发 （法师）  控场 （法师）  前排 （t）  buff（法师/牧师） | 正义之怒6人小队，整个游戏的法表中存在着大量buff型法术，t的防御和DPS的命中以及团队的防护很大程度上由法术提供，而且法术又分神/奥术，因此buff位很重要。  牧师相比于法师提供buff的能力更加强劲。 |
| 团队 | 伤害类型 | 存在某种元素伤害免疫的敌人，需要队伍进行合理的配置，需要伤害类型全面。 | 防护法术  解除魔法  负面状态解除法术 | 正义之怒中一个团队拥有全面的法术非常重要，因为游戏中敌人有着大量强力的法术会导致角色许多负面状态，许多持续时间很长，必须要利用防护法术预防或者使用解除法术解除。  对于一些拥有许多buff的boss，其buff可以提供命中/防御/法术抵抗/免疫等效果，因此解除魔法也是很重要的一个法术。 |

对于两个游戏的角色职能分配，正义之怒的职能分配更加清晰（见上表），而神界原罪的定位则相对模糊，主要是神界原罪中buff技能数量少，且全是回合制，所以不存在有专门提供buff的定位。大部分技能都是输出，所以这就导致了，在神界原罪中，射手/刺客/法师/召唤师都可以承担输出角色（其中召唤师更加适合前期输出位，法师的伤害在后期极高）。而只需要一个角色学习换位与控制技能进行辅助即可。相比团队职能定位，神界原罪注重职业本身的能力（比如刺客主要针对敌方输出位）。（在这里插句题外话，在分析神界原罪与正义之怒的区别时，笔者经常会联想到英雄联盟和dota的区别，感觉这两对游戏有很大的相似之处，比如这里谈到的团队分工问题，对于dota团队5人职能分明，而相比之下，lol则除了1个辅助外其他人都可以进行输出，基本不存在主输出问题。且对于法师的态度也很有趣，dota中法师一般作为辅助角色，而虽然正义之怒中法师也是偏向功能性的角色，而对于lol和神界原罪，法师都属于后期的法伤核心位置）笔者认为这一点神界原罪是不如正义之怒的，丰富的角色定位会带来更加有趣的队伍组合（当然也可能是职业过少导致的）。

且神界原罪的法术对抗略显平庸，基本是元素伤害与对应元素抗性的选择。而正义之怒有着很多的法术对抗。使得团队配置更加考究，具有深度。但实际上，正义之怒的法术对抗大部分属于预防性对抗，对于新手而言基本做不到，我们将在下面的战斗具体解析正义之怒的法术对抗部分。

在讲战斗之前，我们简单说明一下二者的数值设计风格，前面我们提到，神界原罪是“暗黑式RPG化”的类DND游戏，在其数值方面就有体现：

1.取消随机性

2.取消了命中（基本取消，只有闪避几率），以及法术豁免。保证攻击和施法的命中。

3.伤害提升方面，然后伤害除了随等级提升之外还受到相应属性与学派加成，且加成方式为百分比乘法而非加法。

笔者认为这样的数值风格带来的影响：

1.避免随机性，使得行动结果可预测性增强，提升了游戏的策略性。

2.攻击和法术基本百分百产生作用，避免攻击不断未命中和法术被豁免无效所带来的挫败感，新手友好。

3.数值膨胀，相比老式DND的“加法”，神界原罪使用乘法的方式计算伤害，这样会导致角色在后期不可避免地产生数值膨胀，使战斗节奏加快，导致角色之间“互秒”情况的出现。降低游戏性。

接下来我们进入非常重要的战斗部分

在游戏中，玩家除了构筑角色外，还要进行大大小小的战斗。一个好的战斗游戏体验可以为玩家带来很多乐趣，同时，战斗也是检验角色构筑的一种方式，是角色构筑结果的体现。

所以，分析两款游戏的战斗体验非常重要。

不过，在分析之前，我们直接得出结论：神界原罪的战斗体验 彻底完爆了 正义之怒的战斗体验。让我们接下来进行比对，看看笔者是怎么得出这样的“暴论”的。

要比较战斗体验，我们则需要带入玩家视角，去分析战斗中到底需要考虑到哪些因素，从而体现战斗维度。

首先是比较简单的正义之怒：

正义之怒每回合具有4中动作：移动动作（1）+标准动作（1）+迅捷动作（1）+自由动作（无数）。其中移动动作和标准动作加起来可以当作全回合动作使用，用于进行全回合攻击或者释放全回合法术。

由于正义之怒的角色/敌人缺少位移方式，且敌人AI会优先攻击最近的敌人，所以首先应该考虑的是阵型。

其次，战斗中会出现比较棘手的敌人（比如可以释放强力法术的法师怪/或者强大的boss），则需要进行针对使用控制/削弱/爆发法术快速使对方失能或者变得更容易被击杀。这里考虑的便是敌人的针对。

对于比较狭小的空间还需要考虑角色的位置，保证弹道不会阻挡（其实正义之怒中并没有真正的弹道阻挡，在计算时也没有z轴（或者y轴，即垂直轴），只要敌人和角色互相看得见（即二者连线上没有障碍物），则可以释放相应的能力。

最后正义之怒中存在领域能力，需要给物理输出提供buff。这里考虑的是队友增益。

对于神界原罪：

相比老牌DND每回合各种复杂的动作类型，神界原罪将资源统一成行动点（AP），角色的所有动作都需要消耗行动点数，

在神界原罪中移动需要根据移动距离消耗AP，那么位置为什么如此重要以至于玩家会利用可以释放技能的资源来移动呢？我们从位置可以达成的效果来看：

1.不同于正义之怒，神界原罪具有z轴，相应存在抛物线的技能会被地形阻挡。所以移动到视野宽阔的位置十分重要。

2.神界原罪在角色之间存在高度差时，高处的角色会有伤害和攻击（施法）举例的加成。

3.神界原罪具有元素地形系统，不同元素反应会产生不同效果。比如油地形会造成减速，减少玩家移动速度和每回合恢复的AP，并且在接触火焰法术后会造成爆炸。因此角色应该尽可能离开这些可以造成负面效果的地形。而比如学习了元素亲和后的法师，就会尽量站在需要释放法术的对应元素地形上，减少法术消耗。

综上，神界原罪的中位置具有十分重要的战略意义。

神界原罪中的元素反应还可以带来技能与环境之间的交互，比如将火焰法术释放在毒气或者油上引起爆炸，亦或者利用降雨将角色周边的火焰浇灭。这些地形可能是有角色自己人为创造，也可能是利用敌人释放技能所留下的地形效果。这样的设计保证玩家需要通过战场的具体情况选择释放的技能，需要玩家进行随机应变，提升战斗的丰富度，

除了位置上的维度，神界原罪由于一回合可以释放多个技能，所以还存在技能之间的组合搭配，搭配的方式有两种：1.不同元素技能组合发生元素反应效果 2.技能本身特性搭配。第一种类似上面叙述的技能与环境交互。第二种主要根据技能本身组合成为combo。这种组合一般由玩家创造，比如刺客的断筋变鸡打流血，或者传送换位改头换面聚怪。这种技能之间的连招极大提升了玩家的战斗乐趣。

以上基本上比较的是不怎么强力的搭配所考虑的战斗维度。什么意思？两个游戏都存在着比较强力的套路，比如神界原罪传送+以形换位+改头换面基本可以聚集4个人，然后法师直接进行AOE秒杀敌人，这里就不怎么需要考虑战斗维度了。而正义之怒中，比较强力的物理职业（比如僧兵），上完buff后直接半即时A过去就好了，也不需要考虑战斗维度。但是这些属于平衡性的问题，不在我们的讨论范围内。

对于上面分析的正义之怒，很多人会疑惑，正义之怒明明法术对抗很丰富，为什么没有在战斗中体现出来？这里我们要着重分析正义之怒的设计风格了，而这也是笔者认为正义之怒这种老牌类DND游戏最大的败笔。

正义之怒中的确存在着丰富的法术对抗，比如共用元素抵抗/防护用来减少/吸收角色受到的元素伤害，以及防护阵营抵抗支配。再比如防死结界抵抗能量流失，行动自如防御麻痹，心灵屏障免疫心智等。

从以上的例子分析，正义之怒在法术对抗的设计就十分明显了，即：法术对抗主要集中在法术预防而非法术消解上。

法术预防指的是玩家根据关卡中的敌人种类/敌人法术释放相应地防护法术，比如在第一章市集广场中一件房屋里面可以释放火球术的燃爆魔，需要玩家提前购买火焰抵抗卷轴，不然极可能在火球术+火蛇术的轰炸下团灭。或者游戏过程中出现可以造成等级流失的吸魂魔等，玩家需要提前准备防死结界防止出现负面等级。

所以在正义之怒中“猴戏”环节（即上buff）非常复杂，会占用很长的时间。这就引出了相应的问题，对于没有通关或者对关卡不熟悉的玩家，又怎么可能知道该释放何种法术呢？这就导致新玩家在面对一些突然出现的战斗时，常常需要读档，释放相应的防护法术。更可怕的问题是，如果玩家根本没意识到一些法术的重要性，没有学习，那只能先放弃当前关卡去别处升级了。虽然CRPG出现读档的情况很正常，但是恕笔者直言，减少读档情况的发生应是设计师的职责。

没错，正义之怒确实存在一系列移除状态/复原术等消除负面作用的法术，但在正义之怒中性价比很低，且基本集中在战后而非战斗过程中使用。这是为什么呢？具体原因有以下几点：

1.正义之怒的数值具有随机性，负面状态不能被保证解除。

2.结合第1点，正义之怒具有法术位限制，依靠随机1d20数值解除消耗大量法术位

3.正义之怒战斗中每回合仅有一次标准动作（没人会给复原术/解除状态进行瞬发超魔），所以每一回合选择释放的法术都很重要，显然使用控场或者爆发要比一个单体解除负面效果（还不稳定）更加重要。

综上，仅从战斗维度上看，神界原罪战斗体验要比正义之怒丰富太多。从这里也看出了两款游戏在设计风格的差距。正义之怒注重战前策略，需要根据敌人类型事先做好准备。神界原罪更注重战时策略，需要根据战场实时情况具体进行决策，且战场中角色的站位也更加重要，所以笔者觉得，就战斗体验而言，神界原罪相比老牌类DND，更有一种下战棋的感觉。