旧辐射：辐射1 辐射2

新辐射：新维加斯 辐射4 //主角的血量比其它npc高。

旧辐射：脱胎于trpg

新辐射的血量比较粗糙。为数值服务而服务。孤立的系统。

一、trpg系统

旧辐射的npc的血量与健壮挂钩。有来源的。和dnd类似。

在历练中所获得东西。将玩家所增长的数值与经历挂钩。

属性主要由初始设定。体验角色扮演。爱读书的增加智力，爱锻炼的增加强壮。玩家的行动与选择会增加相应的属性，玩家的行动是合理化的。

属性与剧情挂钩。

二、文本

故事描述精彩。（其中之一）

利用文本描述玩家和环境之间的互动和行为。

用文本回馈玩家。

几乎任何物品，鼠标移动上去都有反馈。

惊喜感，各种各样的互动方式。（“然而什么都没有发生”-引导玩家摸索使用各种方式，使用技能，使用物品等进行交互。在多次互动时，产生惊喜，隐藏细节。例如）

（角色+a）\*b=c ：a为交互方式、b为被交互对象，c为交互结果。

多样性：b种类多（所有物品都可以互动）

对于同一个b，特殊对应的a，产生结果

对于 确定a、b ，产生合乎逻辑的不同结果（累加次数、随机发生）

例如像核子可乐机（b）投硬币（a），可能触发获得可乐（c1），被弹出的可乐砸到头（c2）

多种方式多种反馈。

和npc交互多样性：

关键：npc和主角使用同一套系统。

也就是说主角可以按对付自己的方式对付敌人。

比如在战斗之前偷取敌人武器（因为敌人武器装备都是在背包中，和主角一样。）

或者在敌人背包中放置定时炸弹。

为什么可以做到这些？因为敌人也有背包系统。

突发奇想：下毒（试剂混合系统），可以将敌人背包中的药物下毒，跟敌人战斗过程中，使得敌人饮下具有debuff的物品。

破坏枪械，等。

保证细节，保证任何探索的地方都是符合世界观的。

比如挖坟，对应坟墓都符合人物身份。

大量方式解决同一种问题。

进城记

未必预先设计好解决问题的套路（当然还是要设计一两个）

还是说可以通过npc与玩家共同的系统解决。

比如，

守卫看守大门，大门为警戒物品（给物品机关设置警戒等级：越高那么守卫让玩家使用的概率越小。），玩家触碰，守卫阻止

守卫看守大门，玩家利用赠与系统送酒给守卫（迷魂药、毒）

守卫喝，失去看守能力，玩家进入。

同时守卫反制作用，比如性格：讨厌酒精，则会拒绝玩家的酒。

或者玩家贿赂守卫，提升好感度。

只有当好感度大于等于物品的警戒等级时，守卫才会放任不理。

守卫反制：性格刚正不阿，拒绝送礼。

口才

潜行

等等。

包括一两个设计好的套路剧本。

若设计成套路化：

脚本：玩家讲酒下毒->送守卫->守卫晕->玩家入

需要设计师自己写在脚本中，而上述描述非套路化的解决问题的方案是可以通过系统交互完成的。

武力，口才，

三、剧情

剧情有始有终。

讽刺：

事实上，净水芯片并不是什么稀缺的东西，在二代里玩家会遇到上百个净水芯片，玩家也并不是什么“天选之人”，只不过是一个冤大头而已。13号避难所其实是避难所科技的社会实验项目之一。

在战前，12号避难所被宣传为“Bakersfield的地下大都会”，这里将可以容纳一千人共同生活。然而避难所科技为了要观察辐射对人的影响，决定永不关闭12号的门。这里的居民们全部是实验的牺牲品，他们变成了面目丑陋的尸鬼。

同伴的牺牲。

整个避难所的计划，其实就是一个大大的骗局。战前的美国政府想尽各种宣传方式来给民众洗脑避难所才是你最安全的家，忽悠民众入住避难所。但是只有其中17个避难所是为真正避难所使用，其余的105个避难所均是政府用来进行社会行为试验用的容器，而实验对象就是无知的老百姓。

暗指现实

主角可以选择各种各样的方式：

主角的驱赶是可以拆分的。

改装武器，改装自己。

强迫产生辐射，出现变异。

新辐射直觉驱动的逻辑被放弃了。玩法和剧情不和谐。

缺点：

过于慢热。缺乏引导缺乏提示。

画面表现能力差。

恶行bug，长期任务，任务后期物品丢失。

过于啰嗦