剧情架构、任务架构。披着新外皮的老辐射。

优秀的数值设计：

技能设计，对于不同的属性加点都有相应的通关方法，不同加点在游戏过程中会出现不同的选项和体验，幸运和。

每一个玩家到最后的体验不一样，随着善恶的差别，拿到的perk都不一样

有一个平衡逻辑，伤害根据口径有关。较为真实（）

新维加斯对各种各样的武器进行了平衡。

数值没有膨胀，数值较为真实。

人物等级机制，

Npc也具有一定的属性

剧情环环相扣。人物牵扯，任务进行对不同阵营的声望都会产生影响。玩家的行为会影响到最后。每个阵营会对声望系统产生完全不同的反应。达成声望的方式也各不相同。

每一决定都会影响世界。

丰富的文本，丰富的世界观

支线影响结局。

GDC

选择的类型，角色的表达，建立叙事目标。

确保选择结果可预测，提供暗示，不要直接告诉结果。

让玩家惊讶，不让玩家生气。做出取舍，不要提供最优解

确保没有对错之分。