



## 7. Diablo IV

June 6, 2023

91

MEET YOUR MAKER - Lilith has returned to Sanctuary, summoned by a dark ritual after eons in exile. Her...

Expand ▼

《暗黑破坏神 4》是一款综合质量极高的 ARPG 装备驱动游戏（刷子掉宝游戏）。玩家可以单人或合作来进行副本战斗以及剧情推动。在使这个古典到经常被玩家戏称为“页游”的游戏类型重焕活力的同时，也提供了一个可以支撑成百上千小时游玩的时间黑洞。我在 M 站(Video Game Reviews, Articles, Trailers and more - Metacritic)上面选取了 6 月新游榜单作为挑选。

Positive: 76  
Mixed: 6  
Negative: 0

**100** Gaming Age  
Jun 22, 2023

Diablo IV is a triumphant return to the series that captures the essence of what made the franchise so beloved while introducing fresh and innovative elements. With its stunning visuals, gripping storytelling, addictive gameplay, and robust multiplayer features, Diablo IV is an absolute must-play for any fan of the action role-playing genre. Prepare to be ensnared by the dark embrace of Diablo IV, as you embark on a journey that will leave you hungry for more.

All this publication's reviews | [Read full review](#)

**98** Impulsegamer  
May 31, 2023

If you are a fan of the previous games then absolutely grab a copy. If you haven't played a Diablo game before but like the idea of hack and slash with a healthy (or perhaps unhealthy) dose of loot clicking then grab a copy... basically... just grab a copy!!! Lot's of fun and a great example of how to bring an old game back to life like a necromancer summoning a Lich.

All this publication's reviews | [Read full review](#)

Positive: 383  
Mixed: 130  
Negative: 691

**10** Scillmotte  
Jun 7, 2023

Amazing game I love it best game ever I love the loot system and combat wti challenges me but I enjoy working on my build I'm hoping to get to... [Expand](#)

Helpful?   74 of 255 users found this helpful

**10** albert6060789  
Jun 10, 2023

its been waiting so long for me for the chinese 4K diablo , i just play the diablo3 on switch for 700hour , cause there are just have chinese... [Expand](#)

Helpful?   7 of 30 users found this helpful

**9** gab754  
Jun 13, 2023

People like to be overly critical with games like these.

I'm 30 hours in and I'm having lots of fun. I count on playing a bunch more.... [Expand](#)

Helpful?   5 of 26 users found this helpful

这款游戏拿下了 2023 高评游戏和讨论最多的游戏称号,《暗黑破坏神 IV》在 6 月 6 日发布后的五天内, 全球销量达到了 6.66 亿美元\*。暗黑破坏神系列的最新一期, 也是暴雪有史以来销售最快的游戏。暗黑破坏神所在的世界 Sanctuary 的英雄们已经玩了超过 2.76 亿小时, 或超过 30,000 年。(暗黑 4: 已创造 6.66 亿美元的收入 以及游戏数据曝光 163 名满级角色|动视暴雪|暗黑破坏神\_网易订阅)

D4 作为头部产品, 她被绝大部分暴雪玩家以及 ARPG 元老和掉宝游戏用户所关注。

媒体 0 差评的优秀成绩但在玩家评论中多半差评。玩家的大部分差评为 65 级之后没有任何新鲜内容可玩 (像是个半成品)

对于老玩家来说: D3 玩家发现 D4 的画风和行为更偏向 D2 之后的不适, 以及由于手搓地图而不是随机生成地图导致地牢在刷多了之后感到无聊 (下文会提及)。

而作为新玩家或 D2D1 玩家来说, 本次 D2 正统暗黑风格和高质量的开放世界设计以及刷宝体验优化, 使元老玩家和其他品类玩家入门体验极大的提高 (我就是其中一个!)

像是 B 站和斗鱼虎牙等直播软件中, 也大量出现了主播玩之前嘲讽 700 块买绝对血亏, 玩之后"真香"说卖 999 都买的冥场面, 玩家对此乐此不疲。

# 由于 Diablo4 体量庞大且第一赛季未开放，本篇文章仅探讨 65 级（甚至仅 50 级）之前的体验设计

Intro:

避免流程打断，在游戏过程中，剧情探图装备更新，塞得满满当当。

玩家行为 == 时间成本

内容行为 == 并发事件\*n

将时间成本降到为 0，让玩家的跑路“劳动”体验重新变得有价值。

在一个完整的游玩流程中基本包含着 7 大要素：1. 叙事角度；2. 信息传递；3. 建立期望；4. 目标引导；5. 情绪管理；6. 矛盾&冲突；7. 任务进程。

P1:



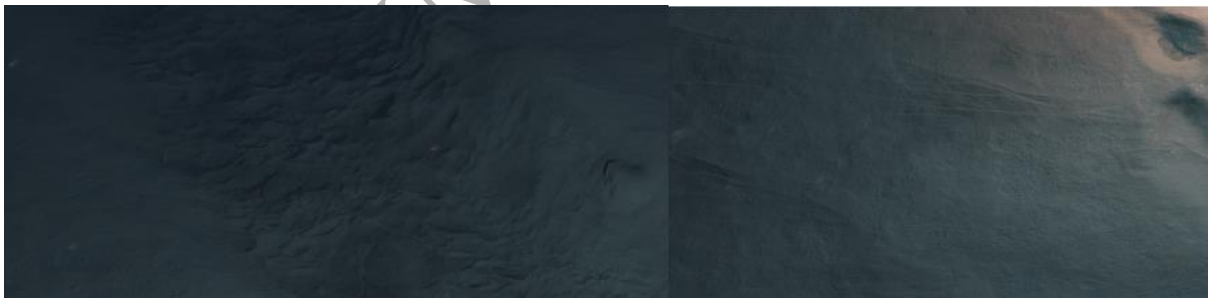
与 Zelda 的战斗相比更加紧凑：

玩家在 Zelda 跑图探索的时候，一些非必要的堆怪点很多时候玩家可能会错过或者逃课导致体验下降到心流区间以下。而忽然遇到下一个怪物会导致曲线指数上涨超过心流区间。D4 的流程上给出了强制的 Choke Point 来让玩家保持一个稳定的体验增长。更由于 D4 是鼠标点击移动，点击攻击和收集也减少了玩家的等待，配合高频悦耳的音效正反馈更加明显。

少了地图随机生成，但与 D3 和 DI 相比更加具有强引导的场景细节：

D4 高水准的地图制作和强引导，所以为了保持这种水准和设计方针，D4 的主地图以及副本不再能像随机生成一样产生。在 D3 的地图设计中大多还是建筑引导和光源引导，D4 的地图是地面贴图引导和收集品引导。

For example，在 D4 中，沿着车辙走是正路，而带有枯树枝（或冰凌）texture 的雪地为战斗区域。长距离的跑图中间通过支线穿插（小 POI）。而 D3 是标准的大 POI 引导。



之后在情绪方面，D4 的仪式感也是很值得一提的，与同为 co-op 类型的怪物猎人系列相比（此处使用怪物猎人世界 MHW）。MHW 的副本击杀之后有一个众所周知的最后一击特写，玩家能看到自己非常帅的画面并且拿来分享。这个动作给玩家本身带来和满足了分享欲以及个人满足感。而 D4 清完要塞据点之后会敲钟，我们不禁思考，敲得为什么偏偏是钟？同样都是数值驱动游戏，每个任务前期 D4 都做了大量铺垫。声音是

具有传播性的，钟也有着一层史诗庄严的色彩。玩家在听到钟声后会有一股使命感和从暗黑地牢中战胜通过敲钟被众人所知的体验。一个热知识，帮助他人比自己成功会更加开心。



在任务推进的过程中，玩家的时间与收获不对等的痛点被解决。

所有收集物都不需要长时间等待，鼠标点击即可获得。大量收集物，以及 choke point, 无双割草感。在无双割草干之后还有小型地牢提供轻微挑战 和 Cellar 提供 Boss 地牢。

通过上半篇的描述，我们可以看出：

时间成本 - 执行内容行为所消耗的时间 = 0

玩家行为 - 并发事件 \* n = 0

这两个情况发生的时候，玩家也会同样保持在心流区间中



Diablo 系列作为 ARPG 来说（本来最开始的标题想用‘A! RPG?’的 hhhh），RPG 的比重在逐渐下降，D4 中：传说词条：威能与装备脱钩体现了减负的作用【执行内容】。词条不在与装备挂钩（这点与 DNF 可以对比下），减少了玩家 build 时的重复体验【时间成本】。又由于即使脱钩之后能减少刷的时间，但同样还是需要两件玩家想要的装备，所以【并发事件】并没有真正减少，而是原来的玩家行为 - 并发事件 \* n >= 0；现在更趋近于 0 了。



并且词条打造和全新技能树让玩家玩出自己的风格，每一个小阶段（5级）玩家都会解锁多种类型的技能，不会被局限于火冰电等特定属性上，做到全方面发展或选择性发展。例如装备了近战伤害增加的词条，法师也能够更换属性和技能来适应新的战斗体验。

这些内容意味着玩家在先进不再会无脑刷刷刷。有着低价打金工作室和脚本流行的当下，为什么玩家要亲自玩游戏和怎么玩着不无聊是在网游设计时一直存在的一个问题。玩家从趋利避害变得要求纯利无害的时候，通过这种祖传控制产出上的融合革新能够稳定让玩家获得新鲜的体验。【D4 的 65 级之前】【btw，D4 同样使用的动态难度+世界难度这个设计，动态难度：怪物的等级 == 玩家的等级；世界难度：怪物属性 = f 难度公式(基础属性)】

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

不足：

但在地图方面并没有使用无缝加载，地牢中有不少重复元素但还需要黑屏切入，会打断玩家流畅的体验。原地传送也需要切入加载页面（玩家的位置甚至都没有发生变化）。剧情进步不断，但仍然体量不够。在每个主要据点的剧情 Lilith 出现一次，之后玩家都是跟首领/村长一起抵抗怪物，一次次消耗玩家最后仓促收尾。玩家对 Lilith 的强度和存在感不足，角色塑造方面也不够饱满。

改进：

更新技术改为无缝加载的动态地图；

人家装备道具(支线和主线会出的人物相关装备，刷野怪随机掉支线开启的道具)上真有人物故事或者墓志铭一样的东西。增加过场动画数量，D4 的过场动画可以说抓住了玩家的（物理意义上的抓住），强大的视觉冲击力可以多来点 r（前提是经预算还够的话）。目前大多是还都是 Lilith 的印记，激活印记，进入过场动画；可以增加过场动画的开始样式以及地点。

添加更丰富的地下城机制

洗词缀的时候 可以看到可选词缀有哪些

巅峰面板提供一键重置 起码一个版块可以瞬间重置

部分暗金装备有专属地下城掉落，增加装备按照品质一键拾取功能

补充一下不足：

2.1 养成并没有真正减负，build 压力被转移洗词条的成本上(字面意义上的大量资源花费)，技能+巅峰+威能的高耦合导致这套养成系统切换 build 的操作步骤相当麻烦，游玩时间越长越痛苦(甚至没有直接调用保存 build 页的设计，底层设计多少沾点，很好奇他们的策划案怎么写的这部分功能需求)。←刷宝游戏真正的硬伤，类比其他游戏的话就是玩 lol 不给你保存符文页和配装，玩炉石传说或者游戏王百闻牌等打牌游戏不给玩家保存超过 1 套卡组以上的构筑一样多少有点逆天。



2.1 反面：养成系统并没有做到真正的减负，而是在玩的过程中爆出了更多的劣质装备。

洗词条的复杂增加了玩家的沉浸时间。但与前作相比玩家沉浸的时间仍然与装备的爆出几乎相等，通过洗词条是不是可以避免部分数值膨胀呢？

reply: 其实是字面意义上的大量资源花费，不是指洗出满意词条的时间与概率，通过拉满这个 roll roll roll 的门槛压数值膨胀是下下下策(因为 roll 词条也是乐趣，同理老虎机)。压膨胀的路子有很多，这代就有不少改进，比如说像是死灵术士的显著拉高最高输出前置条件和冰法的极端生存缺陷导致玩家需要留意输出手法与走位等等，简单粗暴地拉高资源花费是最懒狗的方法

2.2 build 的设计落后，对的，暗黑刷宝品类祖宗大菠萝本体横向对比其他暗黑刷爆 like 思路的游戏是真的远落后于时代：技能变体极少先不谈，(不谈暴雪经典平衡的情况下)过半职业里他们能运转的动的方向只有 1-2 条，可有可无的宝石镶嵌&纯粹堆砌硬数值的巅峰点数(后期兴趣驱动之一，包装得很复杂但是对玩法思路和操作手法几乎没有任何改变)——20 年了还是三板斧玩家早腻味了，列举一下从暗黑 2 到暗黑 4 之间玩家品鉴过多少养成系统带有暗黑 like 基因的游戏数量就知道有多腻味。隔壁后来者竞品早就把这些玩出花了，只能说用户评分这么低不是没有原因的。

2.3 大秘境掉宝收益对比前作以及横向对比其他作品显得巨寒酸，包装得很糟糕(重点)，刷宝游戏的高难的战斗力验证和爽刷本是终盘最重要的乐趣，结果打到关底就掉 1-2 件附近的装备，路上掉的内容都比梦魇多是什么成分??(仅看数量，质量在这个品类游戏的情景下 95%都是待回收的垃圾) 连经典商业手游的○都知道给功能仅满足 POI 需求的便宜宝箱塞一大堆垃圾填鸭来包装得讨喜我没想懂为什么大菠萝新作反而丢掉了祖宗之法??

2.4 与其说正式版不如说是测试服，数值平衡和关卡配置压根没打磨好就端上来了。先不谈开服后频繁调整地下城怪物数量的逆天操作(怪物数量以及密集程度高度相关于割草清图战斗力验证的快乐，仅为了一点在无止境的刷刷刷游戏微不足道的期望掉落收益或者连续战斗收益而削弱玩家的游玩爽快水平实在的想法实在难以认同)，玩家付出巨大的时间成本养成一个职业角色之后还搁那使劲削弱或者一刀砍废是真的经典自己不玩游戏或者游戏时长极短或者开着金手指玩游戏的职业哥才做得出来的事，warframe 组或者网游里商业化比较简单粗暴的游戏就特别好这口。

综上所述，这个游戏用户评分短期没有特别严重差评乃至多数核心玩家到达终盘后才开始出现大量差评只能说暴雪真挺多优质用户的(不是阴阳怪气)，搁其他游戏出现以上缺陷中的其中一点早就被批烂批臭了(见 warframe 钢铁之路精英怪调整&aoe 武器改动例和命运 2 部分属性重做与武器退环境在年四的改动例)，测试服口碑这么好&初期能卖这么猛真得给搞市场和品牌营销的那几位大仙磕几个。



#### 1. 玩法/装备打造多样化方面：

在角色成长设计时，可以不限于单个角色的成长树/技能树，而是给定所有角色的技能，之后分为通用技能和专属技能可供玩家选择。并且通过属性升级或者能力的提升，多样化搭配也可造就大量的耦合。

比如 MOBA 游戏中中的英雄天赋树多分支点法，FPS 中 buff 可选择需要"A/B"。或[A/J]RPG 者利用其他游戏的地图元素来搭配玩家的技能或物品效果。又或者具体到

技能设计中，两个技能可以共用同一个物品（在设定中的随便一个），不同效果并且使用 A 技能的时候 B 不能启用。

### 【增强可玩性，减少操作难度】

#### 2. 简化触发条件，集成化操作：

正如上文说到的玩家在路途中有大量可破坏，收集，和战斗的内容。但玩家的所  
有操作都可以通过移动和点击鼠标左右键完成，无需其他操作。对于玩家来说：左键  
包括了移动（靠近后收集），攻击（破坏和战斗）；右键也仅包含了攻击（破坏和战斗）。  
但对于游戏来说：两个输入一共包含了超过 6 个输出表达，输出的改变是根据系统根  
据输入情景决定。

最简单的一个集成设计是格斗游戏中的，X 是短拳，向前走+X 是长拳，后退+X  
是回旋击。抛砖引玉下，剩下的评论区见？

#### 3. 强叙事+强引导控制流程：

由于加入了动态难度设计，作为开放世界的游戏不在有等级限制或者属性限制  
【最简单的是 ZeldaTK 中的高原寒冷不会吃果子上不去（所以我才把 Zelda 归到箱庭里  
面）】，玩家能够在地图上自由探索。不含能力锁，仅有简单的路径和四通八达的世界，  
在人物的塑造和唯一任务上面使玩家眼中找不到其他目标。

其他：【仅限 D4 这款游戏来说】二极管化的年轻人以及当今快餐化的游戏内容，上述的三个设计让玩家不需要思考，靠直觉完成所有任务获得爽感。以及元老级玩家多为 30~40+ 的中年人，难以过多的思考。这一点也是在策划们设计时值得注意的点。

ps：D4 相较于之前的系列更加轻量化，加强了上手体验，但对于重度玩家嘛，啧啧啧

自很多类暗黑的 MMORPG 横空出世以后，就有了“秘境”这个东西，包括暗黑 3 也有大小秘境，专门用来提供给玩家刷装备的关卡。但我自己是觉得，这个“秘境”很大程度上破坏了我在玩这种游戏时候的感觉。

因为这个关卡仿佛是官方特意设计出来让我玩，让我去刷装备，一切就有了一种命中注定，我在打工的感觉。暗黑 2 本来刷装备很多的惊喜感其实是：我走在路上，不经意间翻了路边的一个箱子，或者打碎了某个罐头，突然掉了一个很 NB 的底材，或者掉了一个暗金装备。

这种意外的喜悦感，把“刷宝”这种体验放到台面上来以后完全就没了。

而且，后期的刷宝游戏，怪物更新的频率太快，粪怪太多，本身怪物设计也不如前作，导致刷怪好玩程度急剧下降。

暗黑 3 有一个“彩虹地精”的设计，是把这种“意外喜悦”还原出来的我个人认为做的比较好的地方。