

《暗黑破坏神 》专访 透露设计想法与主线长度

在日前，暴雪开发中的最新作品《暗黑破坏神 》开放了首次的媒体试玩，在试玩期间中，也访问到了《暗黑破坏神 》的首席游戏设计师 Angela Del Priore 与首席游戏设计师 ZavenHaroutunian，请她们谈谈游戏中的各项设计。



不过在阅读此篇专访前，建议可以先看看本次我们对于《暗黑破坏神 》游戏前期的试玩感想。会对本次的访谈有比较多的概念。

Q：在开放试玩的预览版本，看到了许多接近二代的设计，像是相比三代更复杂的技能树、游戏机制以及叙事方式，这是否代表四代其实是师承二代精神而生的续作呢？

A：从我们的角度来说，《暗黑破坏神 》是师承所有暗黑破坏神系列的作品，有点像是我们对整个系列致敬的一封情书。我们加入了一代黑暗的风格，二代的丰富装备选择，以及三代的流畅动作与动作场景，最后这就是我们完成的《暗黑破坏神 》。

Q：《暗黑破坏神 IV 》里，我们看到Lilith再次回归作为四代的主轴角色，Lilith 的出现对于《暗黑破坏神 IV 》会带来什么样冲击？又会如何影响游戏整体的走向呢？

A：如果复习一下背景，她是圣修亚瑞的创作者之一，因此对她来说只是回家而已。但对于圣修亚瑞的人们来说，有个恶魔突然跳出来讲「你们都是我的东西」，那么显然不会是个好消息，因此对他们来说，看起

还来满绝望的。

Q：高低差地形除了跑图之外还会有那些情境可应用？例如战斗时会有高地敌人之类的。

A：目前高低差不会对技能伤害有加成效果，但功能上有些是有好处的，像是在高地上看的比较远，在 PVP 场合可以比较早看到对方在哪，这就满重要的了。



Q：目前画面同时间只能追踪一个主线和一个支线任务，是否有考虑让玩家可以一口气多追踪几个任务？

A：目前游戏上市的版本中还没放进可以追踪多个任务的功能，我们会试着给玩家多个工具，像是右键可以标出寻路点。追踪多任务这个也许我们可以考虑，但要考虑屏幕空间不太够的问题。

Q：在组队状态玩家只能看到自己的传送门，不像系列作有几个队友就有几个，不方便老手带新手，正式版也是如此设计？

A：在组队的功能目前大家玩到的还不是最终版，因此像是不能用队友传送门这件事是我们还在调整的。

Q：在试玩过程有遇到了几处随机事件，像是防守目标或是击退所有敌人的持久战，未来能在正式版本遇到哪些种类的随机事件？

A：玩家可以预期上市版的随机事件比现在看到的更多，我们在小地图上会有一些小型事件，大约1分钟就可以完成，也有一些区域性事件，这些就要比较多人才能解决。世界 BOSS 的话就需要更多人能够打倒，因此每次出现的组合也可能有所不同。



Q：在官方设定中，过完主线剧情至等级封顶进入 EndGame 需要大概多少游戏时间？

主线剧情会因为玩家的对话看了多少而定，但我们推估大约是在 35 小时左右就可以通关。这离过完主线后离等级封顶还有很长的一段差距，因此这中间还要花上不少时间。

目前设计的等级上限是 100，本次巅峰等级的概念和《D3》不太一样，《D4》中的等级是一起算的，但如果要以三代的概念来看，《D4》51 ~ 100 级算是巅峰等级。

Q：从《暗黑破坏神 III》到《暗黑破坏神 IV》相隔数年的时间，呈现的美术风格又有一次极大转变，走回了接近二代那样的写实风格，是什么样的契机让团队决定走向写实风格的？

A：在《D4》一开始的时候，我们就决定回归比较黑暗的风格，这是我们一开始就决定好的主轴，不过细节还是得由美术总监才能解说。

Q：游戏阴暗夜间的场景画面真的很暗，例如开场的部分，角色的光照距离会否调整？

A：这部分我们还在调整，因此可能现在会觉得太暗。



Q：技能树显示「WIP」？团队有什么设计想法去引导玩家又不致太混乱？三位可用角色有追加独特技能页面，如野蛮人的武器专精(weapon expertise)、侠盗的专精(specializations)，还有打地城可取得的力量圣典(CODEX)，设计思路是甚么？另会考虑为技能树提供像衣柜的储存组合方便更换吗？树状分支很不方便重新点选

A：WIP 只是还在做的意思 (Work in progress)。在引导上我们还在设计当中，但基本上我们希望玩家不要觉得太过困难，会考虑给予一些视觉上引导的元素。另外，在技能树里头其实可以用关键词来搜寻，像是寻找「火焰」相关的技能，这也许可以让玩家更好找到自己需要的技能。

在独特技能的页面，我们的确希望每个职业都有独特之处，其风格都可以清楚的呈现出来，因此每个职业都希望有个让其他职业称羡的能力。像是魔法使则是技能的附魔，野蛮人是武器专精，因此所有的技能都和武器息息相关，像是哪个技能用什么武器，都是玩家可以自己去设定的。

就力量圣典的部分，这次有上百个地城，这些地城第一次完成的时候就会获得一个传奇力量，就可以带到协调技师那边，把这个能装在稀有物品上，使其成为传奇装备，如果原本是传奇装备，就会取代原本的能力，因为我们设计了这么多地城，因此希望给玩家一个理由来探索这些地城，因此也许你会看到一条你喜欢的能力，就会给予动力去寻找这个地城并突破它。

武装库的确有计划可以储存装备设定，但这个会之后加入，这些类似让玩家更方便的机能是在我们规划中，但不会马上加进游戏的东西。至于配点上我们希望让玩家的配点有意义，低等级的时候可以轻易的重新配置，但后期的成本会越来越高，因此我们希望玩家在至这方面可以仔细思考。



Q：力量法典的进度是根据角色而分别决定，还是账号底下的角色共通使用？

A：这得说明一下，这是在同一世界里的所有角色共享的，因为暗黑有分一般模式和专家模式，因此在一般模式下，解完后的所有一般角色模式的力量圣典是共享的，但是专家级、赛季都会有各自一套的力量圣典。

Q：可供试玩的版本跟已公布的后期封测有多大不同？或者是说，这是基于距离当下多久之前的版本特制出来？

A：这有点难说，因为版本一直都在改变。

Q：有针对 PS5 DualSense 控制器的独特功能？能够允许 PC 版本使用 DS 控制器游玩使用？

A：就这方面来说，上市版还没有特别的规划，但这的确是我们正在思考、讨论的部分，现在就只能说这么多。

Q：家用主机以及 PC 版本无论是用手把或是键鼠的体验都颇为完整，可以看到试玩时在两者之间切换几乎没有障碍，研发团队能分享是如何针对家用主机与 PC 平台做出调整吗？同时开发多平台版本困难处是甚么？有从《暗黑破坏神 III》的主机移植吸收到经验吗？

在《暗黑破坏神 》先出 PC 版再出主机版，因此接口长的很不一样，但《暗黑破坏神 》因为一开始就知道要作主机版以及 Cross Play，因此我们一开始在设计上就希望让玩家可以无痛切换，因此无论是键盘鼠标或是控制器都是很自然的，而不是有一种经过移植的感觉。



Q：用大电视玩的比例就算开到最大，坐一般距离感觉显示上有些字体或是互动的组件还是太小，这个会更改吗？

A：这是很好的响应，系统中我们有一个调整字体大小的功能，这方面我们也还在评估，目前在主机上玩我们会默认是最大，PC上则是中等，但字体各阶段要多大我们还有调整的空间。

Q：在这个测试版本中，只有野蛮人的职业任务在体验区域外，实际玩家可以选择起始冒险区域吗？

A：没有办法，玩家无法选择自己开始冒险的区域。只是因为这次的测试版刚好职业任务在不能到达的区域，不然正式版是不会有影响。

Q：这次似乎全区域都采用了动态等级，那么代表玩家一开始就可以走到 ACT4 的地区？

A：细节还不能透露，但基本上不同地区的怪物还是有个最低的等级门坎，再低也不会低过一个数值，因此虽然不会有很实质的限制，但并不是你等级 1，所有的地方怪物都是等级 1，因此就算可以跑去比较后期的地方，但打不打的过就不一定了。

《暗黑破坏神 》预计于 2023 年在 PC、PS、XBOX 平台上市。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16704636311958.html>