

2022 年 7 月 13 日,《原神》上线了 2.8 版本“仲夏!幻夜?奇想曲!”,除去版本更新的常见内容以外,曾经在 2021 年 6 月份上线的“金苹果群岛”地图迎来复刻,大世界场景地形转换的特点被沿用,玩家依旧要在各个海岛上收集回声海螺,体验海岛“度假”剧情的同时去挖掘一段历史事件。



《原神》2.8 版本海报

除了全新的探索和解谜,海岛版本对其主线剧情的四名角色(枫原万叶、辛焱、菲谢尔、莫娜)都配备了一段内容极其丰富的秘境副本,来讲述角色们的成长历程。由于**秘境副本的关卡设计手法以及叙事方式都与往常大相径庭**,引发了玩家们的热议,被称作“真正的角色传说任务”,并掀起了一波市场热潮。

这次《原神》的版本更新讨论热度极高,屡次冲击各大媒体平台、微博、知乎的榜单,以 B 站知名 UP 主“**莠苣某人**”的攻略视频为例,其 2.8 版本的视频合集播放量、弹幕、时长均在短的时间内远超其它版本,反映出此次活动的硬核及火爆程度。



B 站 UP 主“莠苣某人”的原神攻略系列

比较值得关注的一点是尽管玩家整体对这次的版本更新好评如潮，但同时也出现了一些**内部评价两极分化**的情况，本篇文章将从以下几点来分析《原神》2.8 版本活动秘境的要點：

- 一、这次活动秘境到底做了什么？
- 二、如何利用关卡设计来影射并叙述人物内心的成长故事
- 三、秘境内容撕裂并放大玩家需求的矛盾
- 四、总结和展望
- 五、(附)万叶秘境设计细节拆解

一、这次活动秘境到底做了什么？

1. 与大世界相互串联的秘境流程

这次《原神》的四个秘境全部都在营造一种“**坚持不懈的精神**”，一律是根据角色已有的背景故事来确定主题，衍生出元素后再去思考与其搭配的解谜。以枫原万叶为例，其人物设定的背景几乎是完全围绕着枫原家的过去而展开的，故这次的整个秘境则描述了他小时候在家人的百般呵护下长大，到后来家道衰落、被迫逃亡的过程，已经做过万叶传说任务的玩家多多少少会有所了解。

同时，因为这次的秘境是有时限的，所以秘境本身并没有添加额外设定，**多半是细节化、更生动的去描述一遍玩家已知**的故事；其它三名角色也都类似，分别是辛焱如何成为一名摇滚歌手、菲谢尔的幽夜净土到底是什么以及莫娜的占卜故事。

角色/秘境	主题	元素	解谜
枫原万叶/春庭景如旧	家族历史	古宅、枫叶、破碎、棕色	空间转换、光波传导
辛焱/烈火踏歌行	摇滚精神	吉他、喇叭、音符、红色	一笔画、声波传导
菲谢尔/幽夜默示录	童年幻想	城堡、夜鸦、童话、紫色	视觉拼接-嫁接、格挡、旋转地形
莫娜/亘古的苍星	占卜梦境	星空、星象、宇宙、蓝色	视觉拼接-连线、拼图、迷宫

2.8 版本四个秘境属性总结

虽然剧情的走向玩家在任务初期就已经有所了解，但在秘境的流程安排上则与以往的秘境设计不同，十分富有特点：

- **多段式秘境营造箱庭体验**：相对比于以往的进入秘境->挑战->结束的流程，这次的秘境则被拆成了多段式，玩家不能一次完成整个秘境，而是要**数次进出，中间穿插着过渡的剧情**；多段秘境的主题和元素基本保持一致，解谜则呈上并逐渐增加难度。每段秘

境都承担着一个时间支点的作用，它本身是一个完整的故事，但当玩家把数个秘境段拼接在一起时，它又可以描述着一条时间线、一个过程；这种拼接所实现的差异、转变以及对撞所提供玩家的新鲜感更好的适应了箱庭理论。

- **大世界介入模糊边界感：**海岛地图和剧情共同承接了连接多段式秘境的任务，玩家在完成一个秘境后返回海岛，在继续探索秘境之前需要利用海岛地图来推进秘境所关联的海岛任务，比如说辛焱任务中的疏通水流，**给玩家一种故事中有戏剧，戏剧中又有故事**的感觉。同时，一些彩蛋如菲谢尔城堡旁的夜鸦与艾琳的介入使得秘境不再像是一个与大世界毫不相干的“独立副本”，玩家所体验到的更像是游戏主角“旅行者”在大世界里经历的海岛幻境一样，秘境里外为一体。



艾琳夜鸦的彩蛋

- **随进随出保持体验的连贯性：**秘境与以往的规则上有一点很大的不同则是自动记录进度，玩家在哪里退出秘境那么就会在哪里再进来，不再是游戏内常见的重新开始或停留在某个存档点；这一设定**确保了玩家剧情体验的连贯性**、使“进入秘境”的方式能更加合理的被解释、缓解长流程玩家半途退出所丢失进度的恼火感以及让后续寻找宝箱、回声海螺更加便捷，玩家不需要重复挑战相同的秘境。

2. 新瓶装旧酒的解谜体系

这次 2.8 更新带来的几个秘境的解谜结构其实较以往的活动和秘境来改动并不大，每一个秘境都配备着一个主要的谜题（如斑彩箭台）和一到两个辅助谜题（如流韵御守），前者普遍贯穿整个秘境，是需要玩家主要去思考的东西，而后者更多是作为一些阻碍玩家的障碍所存在，同时给玩家提供道路引导或者剧情阐述。



一块流韵御守的令牌，实际上给玩家提示了前进的方向

从机制上来看，谜题则是走了玩家所熟悉的老套路——利用以往版本玩家所经历过的一些谜题体系，使玩家快速上手的同时进行一些微改，融合一两条新规则来营造崭新体验。比如说万叶秘境里的斑彩箭台，其核心规则和渊下宫的导光之仪其实几乎是一样的：调整接收器的角度在一个空间里传递射线，通过线性切换房间获得宝箱。但从秘境的第二部分开始，房间内立体空间的旋转则衍生出了规则 Plus：除了规划光线行进路线以外，玩家还需要旋转镜头到仰角，并在脑海里构造一个虚拟的空间模型。其它几个秘境谜题也是相似，比如说菲谢尔秘境的图案拼接，在以前的版本也有相似度很高的剪影活动。



渊下宫导光之仪（左），春庭景如旧斑彩箭台（右）

这些设计涉及到了可达性这一点，并给玩家持续玩下去的动机。**可达性设计指的是当谜题被展现给玩家时，玩家会知道从何处开始解决这个谜题**，当一个谜题和玩家以前见过的东西很像并且其相似点被玩家关注到，那么玩家往往在不知道解谜答案的情况下也能得出最开始的步骤。

给予玩家清晰的目标也是实现可达性重要的一点，这里可以通过一个例子来解释：当玩家在春庭景如旧的秘境里刚刚学会斑彩箭台的机制后，第一次转换房间、打开大门，立刻就可以发现一个对应色彩的上锁宝箱，在这一瞬间，玩家很难不想象利用刚刚学会的机制来输送光线到箱宝箱这里来打开宝箱。

而另一个在这次谜题中沿用、让玩家玩下去的设计手法则是其可见进步性，每一次玩家尝试解决谜题都会获得足够的反馈，让玩家感受到**“我离答案更进一步”**或者**“这样做貌似不太对”**。比如说斑彩箭台的光线行进路线，每当它传递的距离终点更近一些时，那么这就是玩家进步的一大信号，玩家会备受鼓舞；再或者当菲谢尔幽邃鸦眼已经很接近时，相机镜头展现的对焦圆圈等等都是影响玩家心理的小细节。



幽邃鸦眼最中心的淡紫色圆圈反馈

那么，这些旧酒一样的机制又是如何被新瓶所包装的呢？

- **谜题融合角色的背景设定**：不同于以往的大世界解谜带给玩家的感觉仅仅是服务于宝箱的一个谜题；这次的谜题设计因上面提到的谜题所衍生的方式是基于主题和元素，也就导致设计出来的**谜题和角色有着较深的契合感**，比如说辛焱喇叭一样的机关让人联想到她背后摇滚歌曲的故事，春庭景如旧的宝箱锁采用了各个颜色的枫叶，有时仅凭一个展现手法便可以给玩家一个从未见过的“新谜题”的错觉。

- **谜题本身绑定故事**：这次的解谜与以往不同的是其规则本身是饱含故事的，比如说菲谢尔的夜鸦城堡中构造、遮挡和拼接的三个解谜阶段，就对应了角色小时候充满了幻想，但长大后幻想被残忍的打破而去逃避，以及现在时间点上逐渐找回自我的心理；后续失去奥兹的辅助迷宫（书房）谜题又是菲谢尔找回自我途中必须要面对的心魔，失去技能的设定又使得角色更加立体化——角色的使用方式伴随着剧情展开而改变。利用谜题来影射角色内心这种手法不但给谜题附加了实际的灵魂，也使这些信息比文字、动画所传达的更令人印象深刻，因为一个是把信息灌输给玩家，而另一个则是要玩家亲自去感悟。

二、如何利用关卡设计来影射和叙述人物内心的成长故事

1. 由游戏场景环境本身来塑造差异

《原神》这次秘境的场景环境相对于以往来说，更大比例的**承担了叙事的任务**。以往玩家们所看到的秘境，只是在剧情下的一个让玩家充满幻想的空间；以“红衣女孩宝物之谜”任务为例，玩家通过派蒙的语音得知，深渊法师逃向了这个山洞里（大世界的一块山脚下），而山洞本身的场景环境构造，除了复用资源搭成一个环境以外别无其它，也就是说山洞本身是不存在故事的，全凭玩家脑补出一个在山洞追踪深渊法师的情景，而山洞内部的一些激光机关又很出戏。



“红衣女孩宝物之谜”任务进入秘境前的剧情

在这次的秘境里，玩家所参观的无论是万叶的家宅、辛焱破败的外景、菲谢尔的城堡还是莫娜的星盘内部，都不仅仅是简单搭出来的空间，每个都在各个层面上附有一些故事。以春庭景如旧为例：

- 第一关中玩家参观了万叶儿时所居住的地方，通过家宅中桌子上、角落里放置的信件、各种房间快速切换到道馆后的对话等等，可以对万叶的家庭处境、成长环境有所

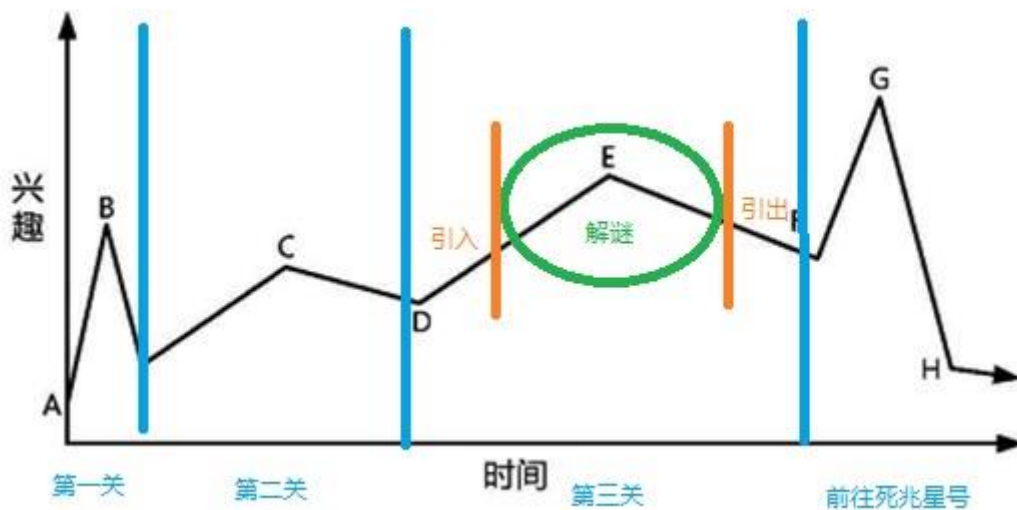
了解。而最后中心庭院上旋转了无数次的上升楼梯则是这一阶段在场景布置上的最终刻画——前路弯曲不明，家人的话再次浮现，内心迷茫的万叶无论如何也逃离不了；

- 第二关颠三倒四的空间地形刻画了万叶与父亲在家庭概念上逐渐激发的矛盾、他自己内心上的挣扎，穿插的道馆挑战挑明了枫原家族更加窘迫的现状；
- 第三关家宅已经破碎、扭曲，展现着已经基本上不复存在的枫原家，但四处的白雾布景又给人自由自在、“天下岂能没有我容身之处”的感觉；玩家在房间中穿梭来收集更多关于枫原家族的信息，故人重回故乡一样的感觉同时这段承上启下的连接到玩家曾经在传说任务中了解的万叶逃亡生涯；
- 最后片段白雾里的万叶虽然迷茫，但受友人（化作的雷灵）指路后一路逃离稻妻、后续一个个人生节点片段以及最后到达死兆星号的结尾，把前面的故事做了一个小结的同时唤起玩家传说任务中的回忆，以一个画面的形式展开，把情绪拉到顶端。



秘境的结局，玩家（万叶）抵达死兆星号

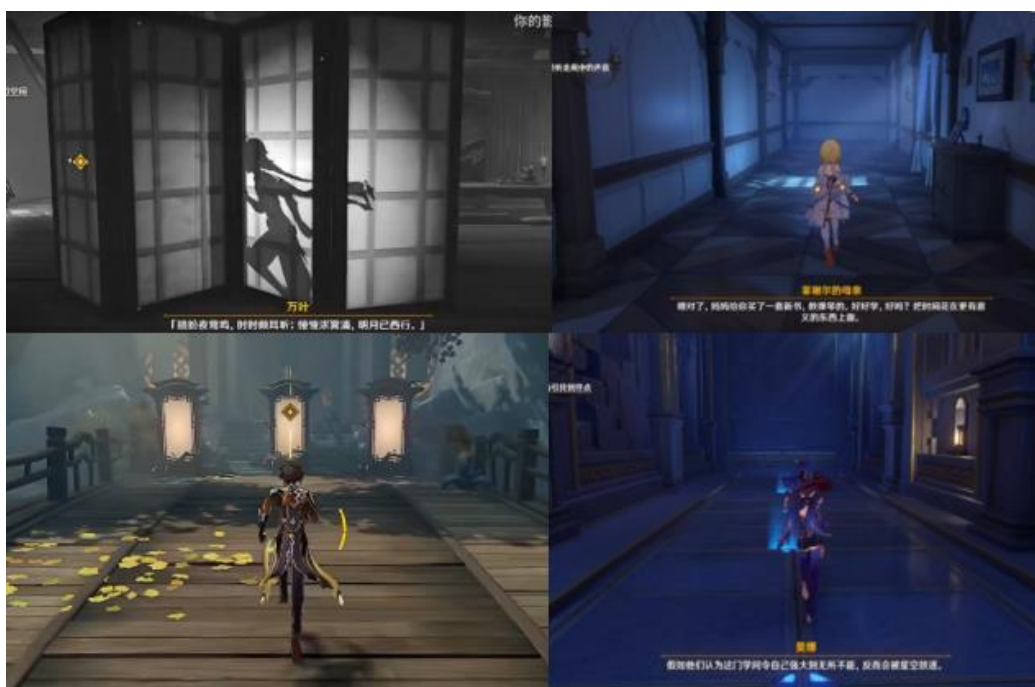
这种场景环境的布局，给玩家营造了印象深刻的**逛游乐园（或是博物馆）式的情景体验**，每个不同的场景切换都让玩家身临其中，整个秘境下来，仿佛自己经历了许多一样，很能和主角产生共情。这一玩家体验，同时也需要时间来铺垫，虽然兴趣曲线和时长无关，但短短十分钟的流程是无法达到一小时的等效效果的，玩家的情感波动也达不到那么高，而前面所提到的新瓶装旧酒的解谜体系则负责担当兴趣曲线中间拉锯式提高的部分，也是拉长流程时间的重要一环。



春庭景如旧秘境系列兴趣曲线拆分

2.每段秘境里都营造电影般深刻的记忆点

本次《原神》的副本设计中，通过不同的镜头手法调用、关卡场景的叙事表现配合，让玩家对每个角色都留下了很深刻的记忆点，哪怕完成剧情很久以后都能联想到，那么这种记忆点具体是怎么营造出来的呢？



四个角色剧情的深刻记忆点

- 万叶秘境第二关最后镜头由常规**第三人称视角变成锁定的横截面视角、黑白滤镜、剪影**等等都与玩家在古宅所经历的一切截然不同，同时玩家唯一的目标也削减到了“横板向前走”；
- 辛焱秘境里出现的**拟人化屏风剪影**挡住了玩家的去路，与其互动讲述故事，玩家在这段时间只能“观看”辛焱如何解决问题；
- 菲谢尔走到拐角处便可扭转镜头和行进方向，但**永远循环且走不出去的房间长廊**，玩家在这段时间内只能“向前走”。
- 莫娜秘境里出现了**展现心境变化的墙**，每当路被堵死的时候镜头一转，都有可能衍生出一个新的路线，或者一条看起来可行的路被堵死，玩家依旧是顺着路“前行”。

整体来看，这四个记忆点的营造都有许多的共性，不同于在推进关卡进度和战斗时需要在箱庭世界里硬核操作，记忆点的流程非常线性且操作空间被无限削减——玩家几乎是**傻瓜式操作**，也不需要寻路，这样可以花费更多的精力来**聚焦于内容本身，更认真的感知周围发生了什么**。

但其实一段剧情对话也能达到同样的需求，所以除此之外，记忆点的设计又与整个秘境流程的主旋律、玩家的现实认知都呈现一定的反差，无论是万叶开门后突然转变成了老画片的黑白滤镜，还是按理来说“不应该会动”的墙，都给玩家在体验过程中产生一种**“诶，怎么会这样？”**的感觉，不断的给玩家带来新的惊喜，激发玩家的情感认同。

最后，这几个片段又是秘境最为核心的剧情片段，无论是万叶的那句“翘盼夜莺鸣，时时倾耳听；憧憧浓雾涌，明月已西行”还是莫娜的一段自我独白，都给玩家讲述了角色**内心最深处的想法**，与人设的价值观相符；这种深度交互从而进一步的拉近玩家与角色之间的距离，**仿佛他们成为了很好的、互相谈心的挚友**，使得玩家每想到这个角色便能想起这一片段。关卡流程又巧妙地把这些记忆点安排在解谜之后，使得玩家的心弦紧绷后再松弛，不断切换，仿佛在坐一辆过山车。

3.叙事视角从实时亲历到对过去的感知

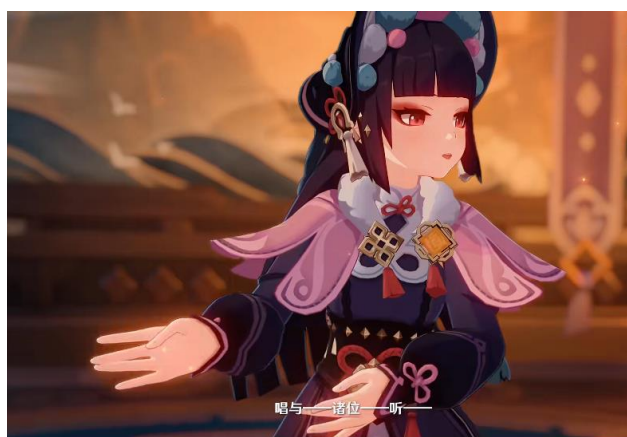
《原神》作为一个围绕着角色来塑造世界的游戏，它的单人在场小队机制、“旅行者”的主线模式却导致了其描绘其它角色时较为困难，也无法像《星穹铁道》一样利用传统 JRPG 的小队模式去塑造宏大的复线叙事。在以往的角色传说任务中，无论剧情设计的有多么出彩，**其视角皆为“旅行者在路途中的实时亲历”**——有一件事发生了，要“旅行者”去处理，处理的途中遇到了某个角色并产生故事。这样的故事模式给玩家带来的体验是一次性的，很难在故事里体现角色的成长变化，玩家对角色只能从不知到了解，而很难去从了解变成熟知。



玩家在璃月港遇到群玉阁秘书，触发甘雨传说任务

《原神》目前正在做的是“叠高楼”式的手法，以角色的第二幕、第三幕后续剧情来使玩家逐渐深入对角色的了解，但因为要塑造的角色实在过多，同一个角色的两幕传说任务所相隔的开发时间非常久远，对玩家的记忆成本要求十分苛刻，许多玩家在体验第二幕传说任务时，早已忘记第一幕讲了什么。

不满足于此，后续《原神》叙事的视角也进行过多次的改动，2.4 版本的神女劈观则是由云瑾和申鹤两名新角色共同演绎，云瑾通过京剧向玩家转述了申鹤的故事，并配合游戏外 UGC 元素大火于全球。但仅从叙事层面上来讲，这样“歌颂式”手法无可避免的是去拉长时间线，展现了一个令人印象深刻的宏观故事却失去了角色细节上的刻画，短短几个版本过后玩家可能还会记得神女劈观，但对两名角色本身印象却不深。



《原神》2.4 版本大火的神女劈观 PV

2.7 层岩巨渊版本叙事的视角变成了一个叙事上极难去操作的多角戏，由夜兰、魈、荒泷一斗等多名角色共同出演，更像是一个电影般的过程；同时调换了传说任务的出场循序——先由活动剧情来让玩家了解夜兰，结束后再展开传说任务，与以往不同的是这次玩家在传说任务中感受到了一种“拜访老友”的感觉，但尽管如此，依旧脱离不开玩家实时亲历的视角。



《原神》2.7 版本的群角戏叙事视角

这次秘境所改变的，则是玩家在体验剧情时的视角，它不再是一种实时亲历，而是一种对角色过去的感知，真实的角色本身，往往在秘境每一关结束的时候才会出现，（如玩家挑战完万叶的关卡在即将返回海岛的出口时才会看到万叶本体）整个流程像是“旅行者”穿越到了某个过去的时间点，能看到角色们内心深埋的历史故事，但是故事里的人人物照常运行着，也看不到“旅行者”，类似《哈利波特》的冥想盆。

甚至有的时候，机制的刻画会使玩家不确定自己到底是“旅行者”，还是在过去的时间节点中进行演绎的角色本身；比如说前面提到的几个记忆点，玩家操控着万叶在黑白滤镜下横向行走时，他扮演的到底是谁，可能大部分玩家会觉得是万叶本身。这种感觉和传说副本的秘境里单纯在小队中加了个五号角色，玩家清楚其设计目的就是让玩家体验新角色战斗手感是不一样的。

整体来看，《原神》目前的叙事视角依旧是以传说任务的实时亲历为主，对角色进行基础刻画方便玩家了解，并确保错过版本的玩家信息同步；同时通过版本活动营造不同的团队氛围，展现角色间的羁绊，让玩家深入了解角色，而这些版本活动的叙事手法则大有不同且在不断的被尝试和验证中。

三、秘境内容撕裂并放大玩家需求的矛盾

虽然本次秘境的内容在诸多环节和玩家体验上都有考究，但是却引起了一波不小的玩家之间的矛盾，虽然整体好评如潮，但却因为口碑两极分化登上了热搜，很不同寻常。而这次主要的导火索在于漫长的秘境流程与微少的挑战奖励和往常玩家所熟悉的模式较为矛盾，部分玩家深感疲劳。



B 站 Up 主对秘境内容时长上做的调查

如果把《原神》的玩家根据巴特尔的理论去分类，成就型对应着喜欢收集、养成、完成成就列表的玩家；杀手型对应着喜欢战斗、挑战深境的玩家；探索型对应着更注重内核玩法、大世界探索的玩家；最后社交型可能因为游戏性的原因，在《原神》里更像是关注与角色互动、剧情党。这次秘境的主要冲突群体是前两者和后两者。

- **剧情和解谜穿插造成的冲突：**这次秘境将剧情和解谜深度融合，虽然带来了上文所提到过的好处，但对于成就型和杀手型玩家，则带来了许多难以避免的弊端。前者在这次秘境的主要目标是收集能够培养角色的素材以及获得更多角色的原石，后者想在秘境中获得淋漓尽致的战斗体验。

但可惜的是，因为这次秘境解谜的难度和维度综合看上去是以往版本中最难的，整体又是一个较为线性的流程，导致玩家不得不顺着设计师的想法，在表面上变幻无穷的“开放世界”中隐性的进行线性体验，“没有”别的选择；其实如果对关卡进行拆解的话会发现如果玩家选择跳过宝箱，那么可以节省将近一半的秘境时间，但因为选项的模糊性，玩家在游玩过程中无法得知最快路径。

这一系列的诱因就导致成就型的玩家感觉付出与回报不成正比，以往二十分钟可以获得的材料奖励这次要花上一个小时，而对于喜欢战斗的玩家来说，这次活动秘境的战斗体验几乎为零，和在野外做日常没什么区别，每个秘境一小时流程十分折磨。

探索型和社交型玩家虽然在外因上不存在这样的冲突，但是这两种玩家群体却在内因上也有冲突。两者在这次秘境中的需求十分明显，解谜和剧情。但社交型玩家在熟悉了《原神》以往的叙事模式后，很难去适应长时间贯穿解谜、以解谜辅助叙事的方式，认为解谜影响了剧情连贯性，从而引发了“不懂游戏”等一系列鄙视链，反之亦然。

- **玩家游戏目标和时间分配上的冲突**

尽管《原神》是一个没有直接竞技性的游戏，但因为其火热程度，使得内卷级别无论从视频博主还是玩家之间来看都十分的高，玩家的普遍游戏习惯都是在版本更新后一次性肝完大部分游戏内容，随后进入一长段的“长草期”，直到版本中期推出新活动和下一个版本。手机端玩家略有不同，会因为时间碎片化的原因选择每日仅完成需要完成的部分，跟上进度慢慢体验。但这次《原神》秘境的流程安排却少见的让**两端玩家共同苦不堪言**，而不是内容导致的玩家之间相互冲突。

这个问题主要的原因是在于海岛秘境的**开放间隔与以往不同**，被设置成了一周，导致顺着以往习惯游玩下去的 PC 端玩家发现耗费的时间巨长无比，**连续五天的高强度内容**使得他们疲惫不堪，感觉在上班。手机端玩家虽然不会受到时长的影响，但却因为“跟不上进度”而产生焦虑，时不时的在社交媒体上被剧透，对后续的内容期待感降低，如果参考前文的兴趣曲线，**那么这些玩家在进入秘境的时候，甚至可能是少见的归零甚至负面兴趣值**。而最重要的一点是，秘境过快的开放会使手机端玩家感觉“跟不上潮流”，当他们耗费三天做完万叶的秘境后却发现讨论热度已经完全过去，大家已经在讨论活动第三章菲谢尔的剧情了，从而被剧透而恶性循环。

四、总结和展望

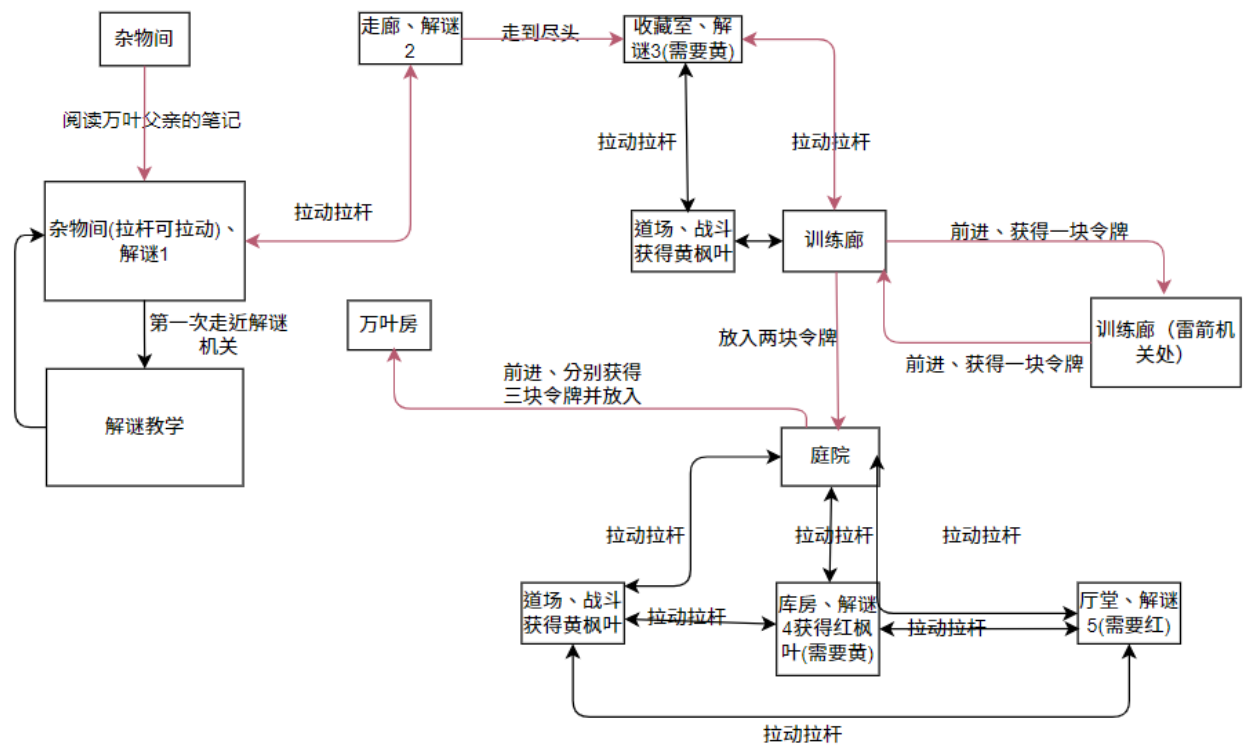
综合来看，《原神》叙事的手法在不断的增强，从 1.0 版本利用的派蒙语音、动画效果、角色对话等协助叙事，到现在 2.8 版本所尝试的场景环境、机关来叙事；再从一个个不同的叙事视角上来看，用户需求驱动着背后的探索和升级，不到两年的时间，游戏较初代已经焕然一新。

行业上来看，未来的叙事内容，也许会更多的参考影视剧、电影的技巧和手法，把电子游戏作为“第九艺术”可互动的优点完美展现出来，给予玩家更真实的游戏体验；可能有一天，游戏叙事导演也会成为顶尖游戏制作的必备岗位。

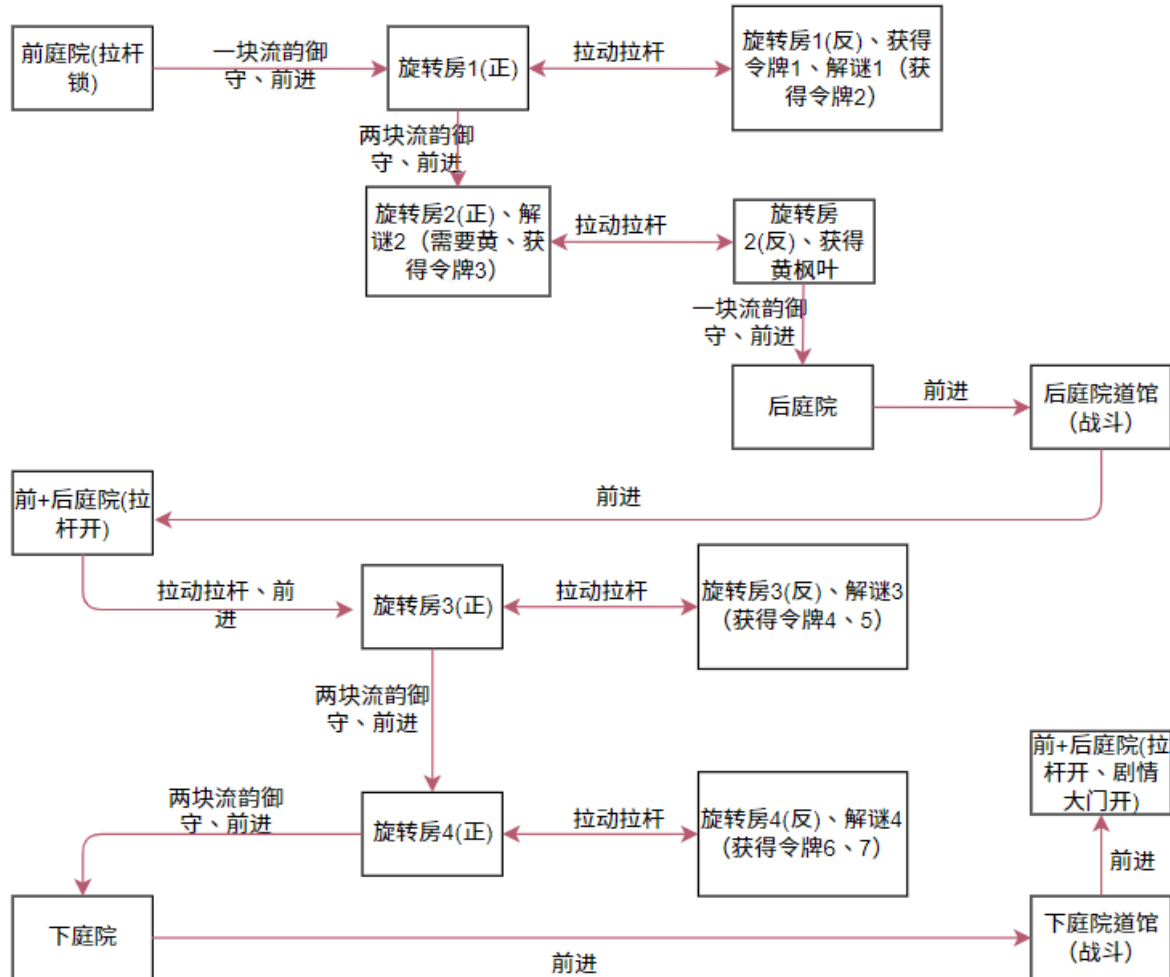
五、(附)万叶秘境设计细节拆解

流程图

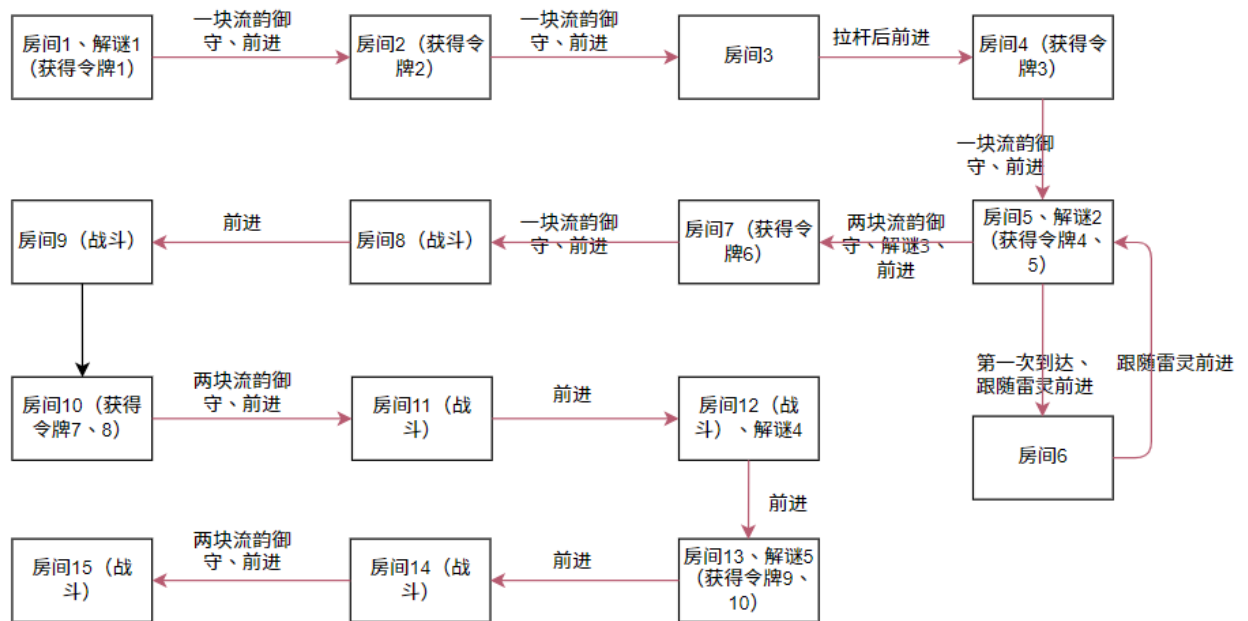
第一关：



第二关：

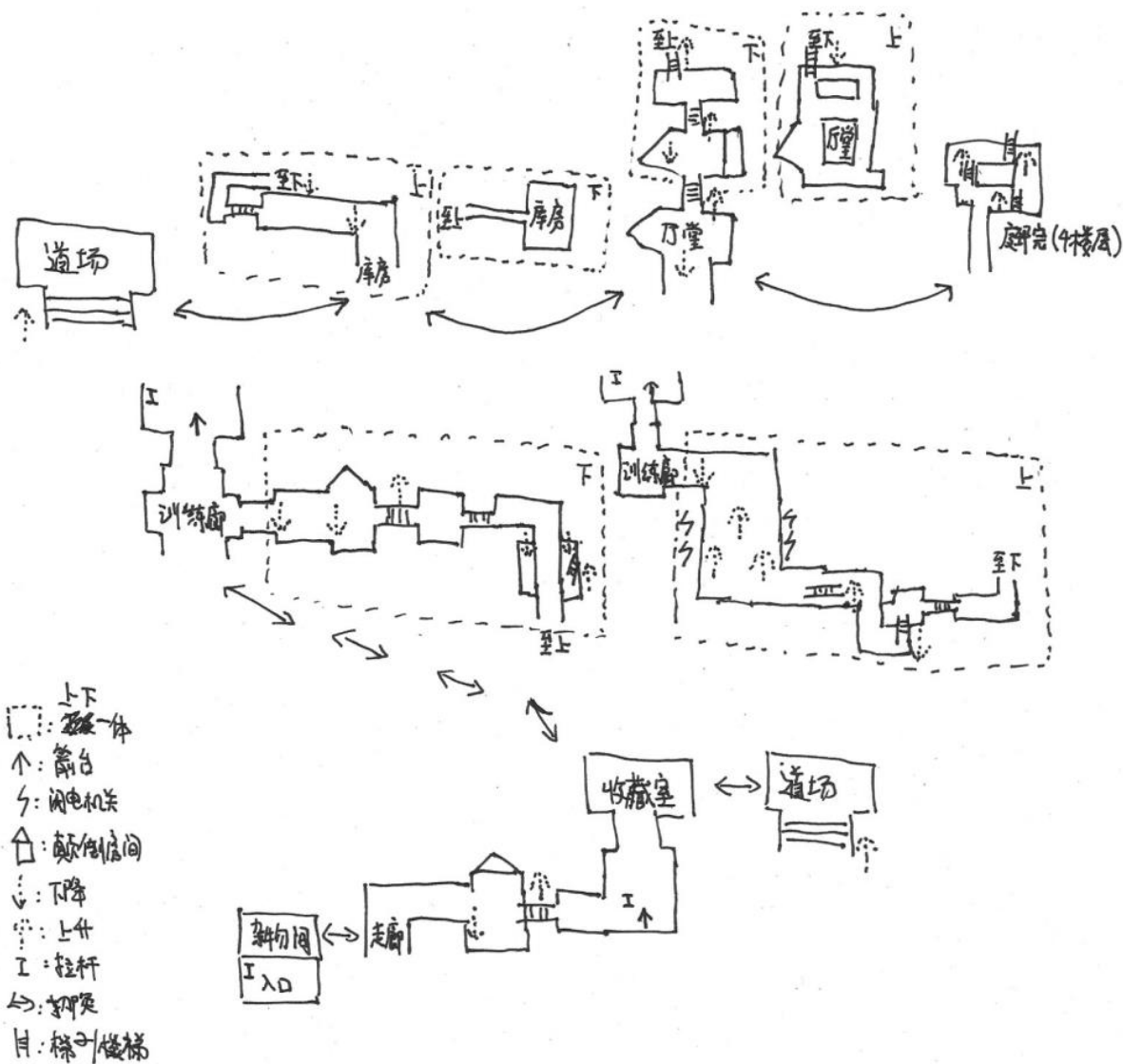


第三关：

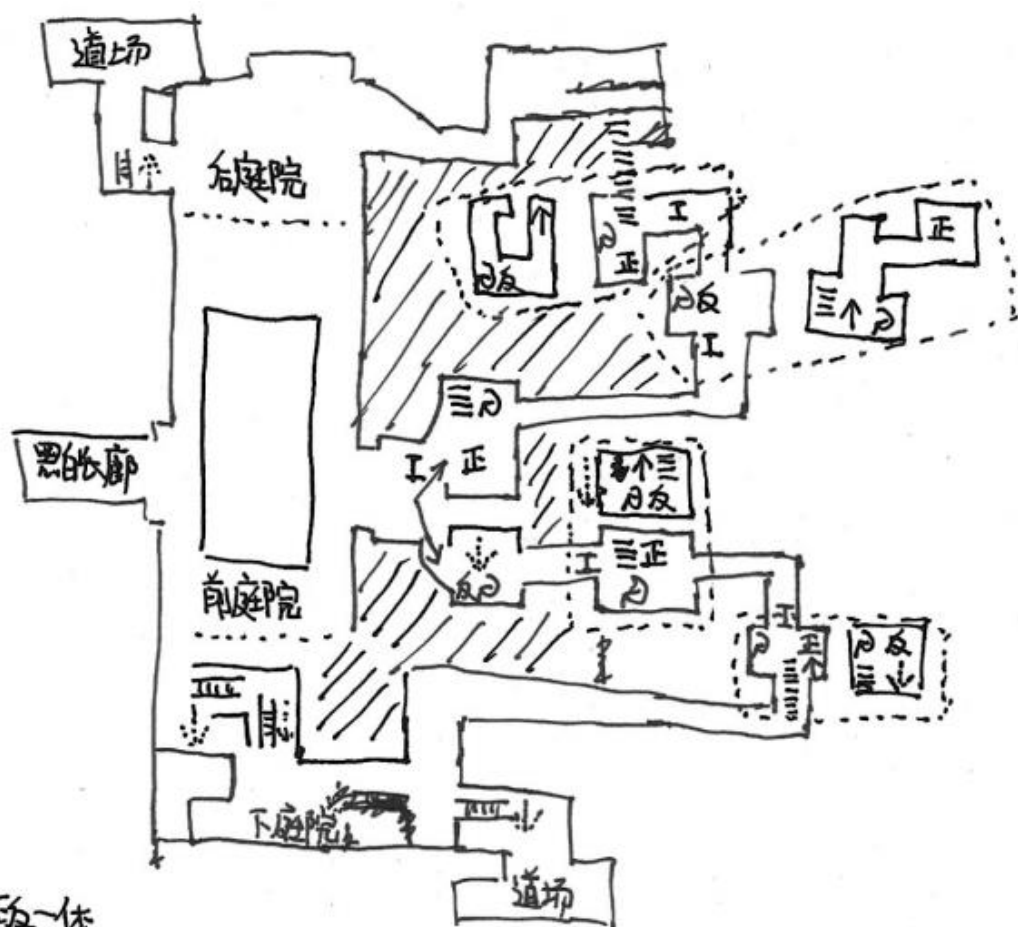


关卡地图反拆

第一关:



第二关：



---: 正反一体

↔: 正反两条路线

正: 房间正面

反: 房间反面

上: 上升

下: 下降

目: 楼梯/梯子

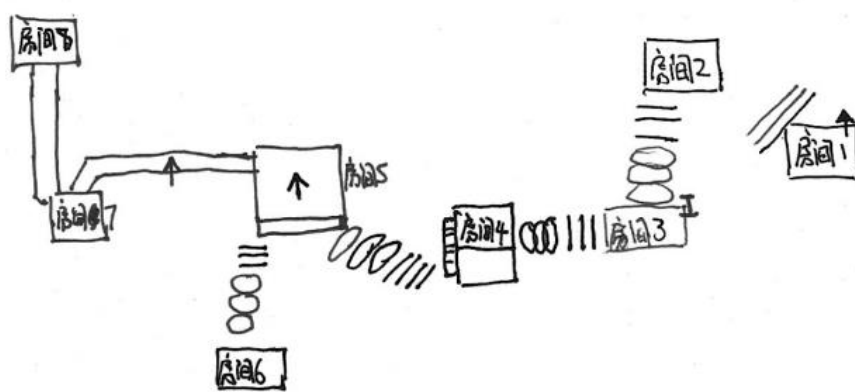
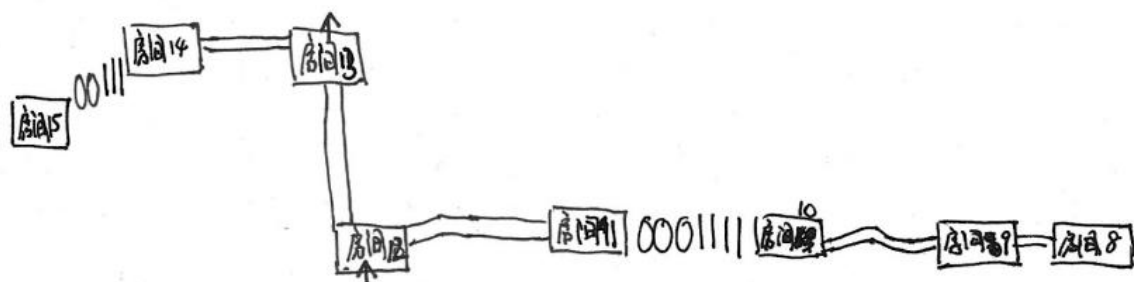
∩: 可旋转

≡: 风阵

工: 拉杆

↑: 箭台

第三关：



|||: 风阵
 目: 加速圈
 目: 楼梯
 I: 拉杆
 ↑: 箭台

关卡流程及细节

第一关：



- 进入关卡后初入玩家眼帘的是一座古宅，地上散落着红叶，默认视角对准了前方的桌子，桌子上的倒三角以及同时出现的万叶语音引导着玩家向前行进。
- 一份以万叶父亲视角所记录的笔记，提示玩家处于万叶六岁的时间点，同时叙述一些家族背景。



- 前面无路可走，回头发现拉杆可交互了，主线任务引导玩家触发拉杆。玩家到了拉杆处如果细心观察可以发现左边的“斑彩箭台”机关，走进后弹出教程。
- 一个解谜机关后拉杆切换房间从杂物间(进关卡的地方)到走廊，门后封印着的（黄色）宝箱引导玩家用刚刚的机关（和获得的黄色枫叶）解开谜题。
- **玩家体验：**这里玩家可能对关卡环境的不熟悉意识不到自己初始所处的房间是杂物间。
- **疑问点：**为什么使用拉杆切换房间而不是多个房间全铺在宅子里呢？——推测资源已经读取并放在玩家看不到的地方，拉动拉杆关门时进行置换，节省地图空间；平铺的话可能就要主动定义一个先后顺序，体验式感觉线性，并行平铺玩家又得路径规划，这样反倒让玩家感受到“自由”。



- 向前走有一个转角，隐性提示玩家前面的小教学模块已经结束，后续的房间构造也都是模块式的。



- **疑问点：**前方缺少一块地板，多了个地下窑洞/仓库的地形，但下面什么也没有，玩家需要掉下去再上来，为什么？——观察后发现许多地下地形实则为旋转后的房间块，但第一关并不涉及房间旋转，可能是堆砌的资源，为什么不封上呢？这里就想利用类似倒着的七天神像手法影射家宅的混乱感？



- 过去之后发现一个操控三个房间的摇杆，收藏室桌子上摆着一封万叶写给父亲的信，房间里是下一个解谜机关；三个房间分别对应谜题、解谜所需道具、前进的路。三个房间共形成一个模块，为时间线上的一个时间点。

- **疑问点：**这里其实设计的玩家可以跳过，但理性玩家选择普遍会按顺序来，初次体验也不会知道房间内有什么，那为什么不干脆锁死呢？——“未知房间”来营造惊喜？



- 一段流韵御守的教学，教学完右转直接发现一个牌子可以放入，牌子起到**引路**的作用，玩家自然而然地顺着这条路走下去。直走后又有一个需要玩家掉下去再爬上来的地形。



- 破破烂烂的房间里**层层跳跃**（跳上小箱子）、爬梯子，过桥转过去后又是一段转来转去、爬来爬去。
- **疑问点：**在这里发现一道光、破烂的窄桥上还有闪烁的光点，为什么？——推测营造视觉反差给前面层层跳跃一丝实时反馈，同时一般阴暗的房间里这类光芒会改变玩家前进的习惯，追着光线走，一长段时间玩家并没有走错路。



- 最后来到这里，一条上倾的路，两边都是发射雷箭的机关，玩家这个角度看不到，按照之前赶好大一段路的惯性来看是会无意识往前冲刺，被阴到一下。



- 左转后拿到令牌和一个宝箱，从漏洞的地板跳下去直接回到需要放入令牌的大门口。一个很方便玩家的正向体验设计（路线见地图反拆），假设玩家需要原路返回，那么返回的路上便是重复体验跑图且没有任何内容，产生无聊感，这里跳下去前玩家并不知道下面是什么，发现自己回到了需要回的地方会产生惊喜，尤其是这种理所当然的地板缝（相对于传送门来说）。



- 放进去之后任务更新给提示，前面一段长廊，周围是武器架，尽头是另一个射光机关。这里有四个房间，2 号为战斗房、3、4 号是在 2 结束后可以按顺序完成的两个机关解谜房，一个套一个，秘境进度可以直接跳过去 2-4 号房往前走。给只想根据主线指引推进度的一个跳过的选项，但是会少 2 个宝箱。



- 一段方块型螺旋向上爬的房间，非常高。主线任务要找三个牌子，每个牌子拾取的时候都有一段万叶爷爷的一段对话；**每个衔接的平台的小布局表现了宅子内不同地方，影射不同的时间点。**拾取牌子时在不同的地方和时间点的对话。爬到顶找到万叶，对话之后出去了。
- 疑问点：**房间布局可不可以横向一路向前呢？——纵向更符合箱庭空间安排；给玩家爬塔式的体验，爬到顶会不会成就感更高一些？

第二关：



- 风格一致，又回到了万叶的家宅，这次出现在一个庭院里，前方两盏灯散发的特殊亮光以及任务、地图给玩家提供一个初始方向。



- 转过来后映入眼帘一个锁住的拉杆（常规封印，普遍由进度来解锁）和前面的流韵御守台子，令牌就在右侧，确保间隔体验的玩家还能根据第一关的经验记住机制。



- 跟着风阵上来后玩家面对的布景呈“八”字，两边是封死的墙，但细口处是栅栏，旁边依旧是一个显眼的灯光，也是个路径指引。





- 转过来之后呈现的拉杆机关可以旋转房间，这里玩家的目标是**清晰的**——前面有着印记的大门。
- 房间呈长方体，玩家位于底部，旋转了之后**相对位置不变**，玩家位于顶部（没有地板）。进去可以发现脚边（红圈处）就有一块令牌，其实起到给玩家“**我这么操作是对的**”一个作用。不旋转的话没有任何操作空间，往上看看到的是非常高的天花板。这里共需要两块令牌；一切指向外面的拉杆，而拉杆一拉通过动画玩家就会知道其作用。



- 跳下来后斑彩箭台和流韵御守**合二为一**，玩家根据经验可以得知这是一个放好的台子，但是被锁住了，需要传递光线来解锁。
- 前面转过去是一条死路，机关源头就在那里，旁边可以捡到另一块令牌；令牌依旧是一个给玩家提供**实时反馈**的东西。
- 解开机关后产生风阵，告诉玩家应该跳上去了，跳上去之后只有拉杆选项，把房间转回来后放入两块令牌打开大门。



- 一段解谜后打开大门，豁然开朗的感觉；转过去一条长廊，走到底是同样的套路（拉杆）组成的下一组机关。



- 90 度旋转后的 U 型地形，绿色斑彩箭台发射器和被黄色封印的令牌，两个解谜开始混合在一起，玩家别无他选只能旋转房间。旋转后跳到最下面即可看到黄色的枫叶，这时玩家根据风阵上来，旋转回来可以发射，解锁令牌。
- 这时房间（正）已没有操作空间，旋转到房间（反）把令牌放进去后旁边的门开了。



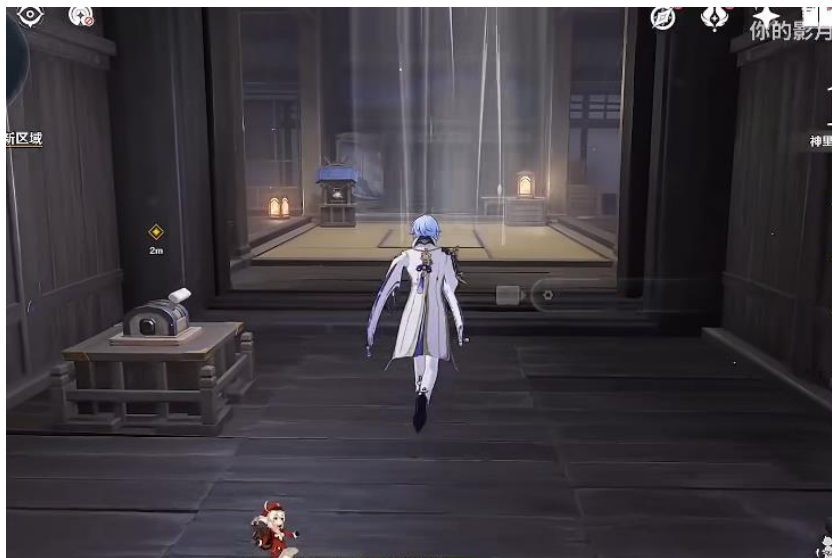
- 开门直走会发现一个充满落叶的拐角，拐过去发现又回到庭院。玩家内心想的是诶怎么又走回来了？但其实仔细对比**并不是同一个地方（后庭院）**。左边的墙起到很好的**隔断作用**，不然这时展示整个庭院玩家又需要做路径选择。



- 在玩家再次“回来”庭院时，插入了一段剪影式万叶和父亲的对话，周围洒落红色枫叶，效果像是**小剧场**，玩家是穿越时空的观众；这时任务转变成进入道场击败对手，**解谜和战斗、解谜和视觉展现互相穿插**，这段战斗同时附带叙事含义（来找事的武士）。



- 战斗之后回来庭院变样子了，玩家处于关卡刚开始所在位置的对面，而玩家边上则是进入战斗前庭院的部分，长方形庭院中间隔开的那个墙消失了。这时可能有点迷路，任务引导指示玩家重新进入关卡刚开始进入的房间。（很有趣的流程设计，同样的地方第二次进入不同的功能，物是人非的感觉。）



- 过来之后是玩家解开过的房间，不同的是这次旁边的拉杆可以拉了，任务提示直接告诉玩家拉动拉杆；不过这次旋转房间后通过动画时间有个地形变化，不确定是某个墙开了还是布局更改了，但上下是对不上的，导致路径更改（见地图反拆）。



- 走过去之后房间里两个流韵御守台子，房间里无可行通道，只能旋转房间。



- 这里**第一次对箭台做了加法**，一个默认红色箭台一个绿色，重复利用中间传导的分别获得被对应颜色封印的两块令牌；飞上去旋转房间放进台子后有风阵、门开了继续前进。
- 前进一个拐角之后新谜题，和上一个同样的套路，添加了第一关三维地形的思路（但第一关不需要旋转房间，只是有高度差，玩家爬就好），**下面发射上面解锁**。
- **玩家体验**：这两个谜题之间其实毫无空隙，是玩家抱怨流程的主要罪魁祸首之一，推测这是想给玩家有梯度的难度上升体验，但中间缺少一个合适的反馈，中和一下也许会更好。



- 解开谜题向前走后到达庭院下面，另一段万叶和父亲的对话（父亲要放弃了，万叶还在坚持），随后左转进入道馆和一堆敌人战斗（**敌人数量增加暗示情况逐渐严峻，同时也是关卡最后的大战斗挑战**）战斗出来返回跟着任务引导向上走发现儿时的万叶影子在庭院里（枫原家已经不复从前了），随后进入旁边的房间触发黑白片段（穿过破烂的家）。

第三关：



- 接第二关的结尾，给人第一感觉破碎、颠倒、混乱；**给解谜难度做减法，着重叙事**，箭台解锁令牌后出现风场。



- 玩家顺着引导的路线走，一边走一边触发剧情，比如说一个小亭子里万叶遣散家仆等等。这里拉动拉杆后亭子平台移动了，**锁定视角并通过相机移动来告诉玩家这个情况、引导玩家接下来该前进的方向**，同时后面起风阵。



- 来到一个螺旋楼梯的两层房间碎块，下楼途中拿到令牌，进到下面一眼就可以看到桌子上的回声海螺，记录了万叶的语音（叙事模式连接外面大世界海螺玩法），放入令牌继续走。



- 风阵下来之后来到这个地方，触发传说任务眼狩令的片段，有趣的是这里有个雷灵（友人）指引玩家不进房间转而往左走，反直觉的瞬间路线变更营造紧张感。



- 跟着雷灵跑两段路，拿了宝箱，回到之前这个房间，房间里单纯一个低难度解谜，有点和前面眼狩令对话对不上，感觉“万叶到了下个房间后回头会来这里”，然后换成战斗会更好一些。



- 解谜之后开门跟着走就可以，摆好的箭台获得另外一块令牌。随后跟着雷灵往前走，每一个亭子是一个时间点，有些小对话，一些战斗，非常长的一段跑图，重点营造当年逃亡过程的艰辛与波折。



- 这里雷灵被禁锢了，暗示万叶拯救友人？



- 这里反之，这次斑彩箭台发射的是雷灵，和之前规则不同，一下子三个都解锁了，结合前面地块，有那种**相互帮助**的感觉。



- 一次和稻妻武士的战斗后雷灵到达终点，旁边有船的模型、风阵，加上剧情文字，暗示万叶逃出稻妻。之后在一段决战后（下雨了，还会转晴嘛？这段万叶口中的话多重含义，不仅仅是表面意思，还有内心、对眼狩令、稻妻制度的绝望刻画）登上死兆星号。

解谜角度

斑彩箭台：



- 教学结束后不需要任何思考，直接发射即可解开机关。



- 玩家获得枫叶注入后可更换颜色，接下来用同一个机关进行两次非常简单的转向，发射后解开宝箱黄色的封印。



- 第三次解谜机关需要切换房间战斗后获得换色的枫叶，返回房间注入后和第二次一样，这里发射的机关多了些。



- 第四次(组)需要切换房间（庭院到道场）战斗后获得黄色枫叶，再次切换房间（按顺序、道场到库房）发射黄色光线进行一段很远的路（还要跳下去、但都是直角或者安排好的）获得红色枫叶，再次切换房间（库房到厅堂）后调整一些带角度的机关发射红色光线，中途有很多可能掉下去的地方，还有反向的梯子要爬。



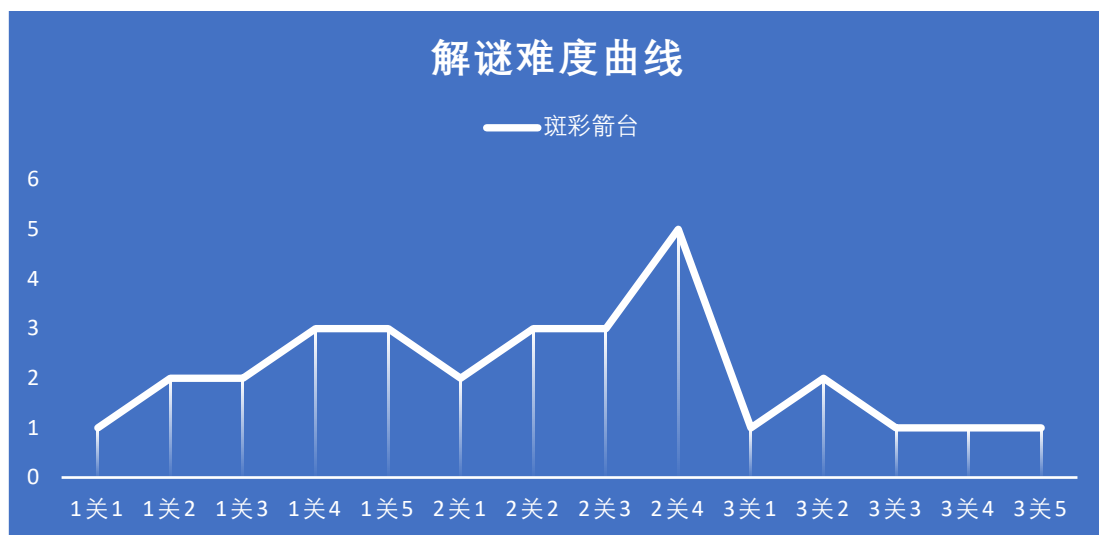
- 第二关第一组需要旋转房间跳下来后发现（玩家唯一可操作空间），谜题是两个直角拼起来的路线。
- 第二组比第一组再难一些，黄色封印，同时斑彩箭台默认为绿色。玩家需要旋转房间跳下去拿到黄色封印，乘坐风阵上来再旋转回来改变颜色校正后发射。



- 第三组对箭台做了加法，两个箭台需要重复利用和调整中间的传导机关来解开两个封印。
- 第四组则是在第三组的基础上融入了第一关高低差的地形理念，配合第二关的核心机制旋转房间，玩家需要在房间（下）发射，传导到房间（上）解锁，中途需要来回旋转调整方向。
- 第三关第一组相较之前难度降低，箭台解锁令牌触发风阵。
- 第二组比第一组难一些，但还是比第二关简单，绿黄双色，绿色解锁黄色，黄色解锁令牌，传导机关双用。
- 第三组被摆好，呈三角锯齿状，玩家发射即可。
- 第四组也被摆好，一条直线，禁锢的是雷灵。



- 第五组无视规则直线发射雷灵三个一起解锁。



- 整体来看，预估的难度曲线看起来和兴趣曲线差不多，前两关呈上升趋势，在第二关结尾达到高峰，第三关则不再体现难度，转为利用谜题去叙事。
- 每关开始的难度都小于上一关结束的难度，每个谜题之间只做加法——让玩家多做一两件事情，谜题核心一致，但前两关没有流程一模一样的谜题。
- 谜题体量原因，没法连续做加法，这时候转而由能和谜题所配合的机制上做加法，如旋转、流韵御守、换房间等。

流韵御守：



- 教学结束后右边直接有一个牌子，玩家可以拾取并放入，这里需要玩家找到两个，另一个跟着路走也直接能发现。
- 下一组根据主线提醒要找三个，三个都在路上，找到后放入的地方也就在旁边。
- 第二关没给玩家任何提示，只有一个台子，但是令牌依旧就在旁边，唤醒玩家记忆。



- 下两块牌子在这些位置，玩家旋转房间的必经之路上，和旋转完跳下去后死路走到底发现的箭台边上，起到路径引导作用。台子本身在旋转前的房间的两边，走过去就可以看到。



- 这次上面的牌子被封印了，玩家需要上下来回旋转，解开斑彩箭台才能获得。
- 随后两次封印的牌子都是两块，卡住房间路线，配合不断升级的斑彩箭台作为解谜。
- 第三关的第一块牌子被锁住，解锁放进去后提供风阵，第二、三块直接在路上，也是风阵。
- 第四块再一次被斑彩箭台封印，解谜，最后放入两块令牌开门。
- 第五块也被封印，但是箭台已经摆好，放入产生新的路（桥）。



- 第六七块就在台子旁边，放入后新风场。
- 第八、九块被封印，但是利用雷灵斑彩箭台直接直线解锁获得。

整体来看流韵御守不算是谜题，更像是玩家想前进所需要的物品，有多种使用方式，在关卡里作为门钥匙、风场产生器、桥梁搭建器、辅助解谜、路径引导、正向反馈来使用，除了谜题以外，整个流程中令牌的获取难度几乎为零。全部使用令牌的一个好处是**降低玩家记忆需求，不一定每一个功能都要对应一个道具**。谜题配合上来讲，某种意义上也给了谜题一个存在的必要，因为玩家要解决这个谜题才能拿到令牌，拿到令牌才能打开门继续前进，假设没有这个令牌的话，那么玩家为什么要解谜呢？