您好！感谢您参加我们的实验，我们正在对一个解谜游戏进行调研。我们已经招募了一批玩家，记录了他们的通关过程。在本实验中，你需要对这些玩家的通关过程进行评估，我们希望从中选出最具创造力和想象力的玩家与通关方法。在进行评估前，你需要先完成该游戏的教学关卡，熟悉游戏的基本玩法。

在该游戏中，玩家可以影响游戏的运行规则，规则以文字块的形式出现在游戏世界中。所有规则都以“名词是属性词”的形式定义，所有名词都和游戏世界中的一类物体对应。比如， “XX是你”定义了玩家控制的物体，玩家可以使用上、下、左、右键操纵“XX”对应的物体在游戏世界中移动，与其他物体交互。在游戏中，另一个重要的属性词是“胜利”，当具有“你”属性的物体和具有“胜利”属性的物体位置重合时，玩家在当前关卡获得胜利。在游戏中玩家可以撤销操作或重启关卡，次数不限。接下来，你需要完成四个教学关卡，当你卡关一定时间时，游戏界面左上角会出现一个提示图标，你可以点击查看提示后继续尝试解决关卡。如果您对游戏玩法无其他疑问，可以开始游戏。

【上面的指导语可以做成ppt】

## 第一屏

接下来，你将会进入评估环节。在实验中，你会看到其他玩家的通关视频，每个视频从玩家进入关卡开始，到玩家获得胜利结束；这批玩家使用的游戏界面和你使用的完全相同，因此通关的全过程中玩家可能会撤销操作、重启关卡、经历失败。

日常生活中的事件通常可以被分解为一系列事件单元。比如，如果主试现在去关门，这个事件可以被分解为“转身”、“走到门前”、“拉动门”、“转身”、“走回来”5个事件单元。玩家的通关过程也是如此，我们希望通过你的评估对玩家的通关过程进行分解。因此，在观看视频的过程中，你需要实时地对通关过程进行事件单元的划分，划分没有标准的答案，你只需按照自己的理解进行反应。

在你划分出的每个事件单元中，可以包含一系列游戏的基础操作，比如上下左右按键、撤销、重启。当你认为，当前的事件单元结束，而下一个事件单元开始时，请迅速按下空格键标记这个时间点。当你按下空格键后，会听到“嘟”声反馈，提示你标记成功，请尝试按下空格查看反馈效果。（点击鼠标继续）

## 第二屏

对于每一个通关视频，你需要连续观看两遍，分别作出不同细致程度的划分，我们称之为“粗划分”和“细划分”。

第一遍观看时，你需要作出“粗划分”，将玩家的通关过程划分成最大的事件单元；第二遍观看时，你需要作出“细划分”，将视频划分为最小的事件单元。“最大”和“最小”没有固定的标准，不同的评分者会有自己的主观标准，你只需要按照自己的理解进行划分。

以日常事件为例，假设你要评估的是某人做早餐的过程，在第一遍“粗划分”时，你可能只会在“烤面包”这个事件单元的前后按空格作出划分标记，而在第二遍“细划分”时，你可能会在“烤面包”中细分出“打开一袋面包”、“将面包放入烤面包机”、“启动烤面包机”等多个事件单元。（点击鼠标继续）

## 第三屏

在本实验中，你的任务是：观看一系列通关视频，每个视频观看两遍，第一遍进行“粗划分”，第二遍进行“细划分”，“划分”的方式是在当前的事件单元结束，而下一个事件单元开始时，按下空格键，按下空格键后会听到“嘟”声反馈。当进行“粗划分”时，若你认为自己刚刚错过了一次划分，请按下“B”键，同样会在按下后听到“嘟”声反馈。每看完一个视频（两遍），你都可以自行休息，准备好后按空格进入下一个视频。

请注意：

1. 【你观看的每个通关视频都来自不同的玩家】。
2. 视频中的通关过程并非完美，是玩家解谜过程的回放，可能会出现你认为无效或者错误的操作。
3. 你需要完成的评估任务没有正确或错误的标准答案，你可以自由地按照自己的理解进行反应。

请按鼠标左键开始评估任务的练习，三组练习后进入正式实验。