

任务定位：版本活动，分段开启。

【简单的引入】

千年一遇的流星雨将降临提瓦特大陆，流星可是个许愿的好时候……欸，等等，这个流星好像哪里有些不太对劲？

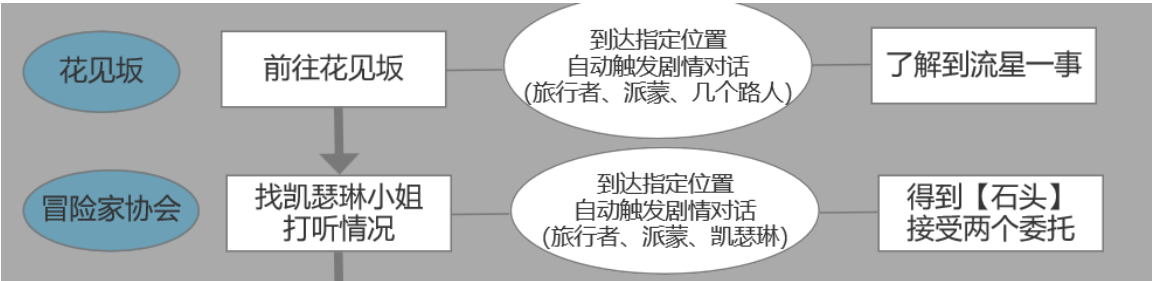
【概述】

一场流星即将到来，这场流星雨似乎会带来**无止境的时间循环**，流星到来之时便是循环起止之时，亦是愿望为流星所满足之时，是沉溺于过往的美好幻象，还是肩负记忆继续向前，每个人都有各自的答案。流星划过背后隐藏着什么样的秘密，那些被流星注视的愿望背后又有着怎样的故事？快继续往下看吧~

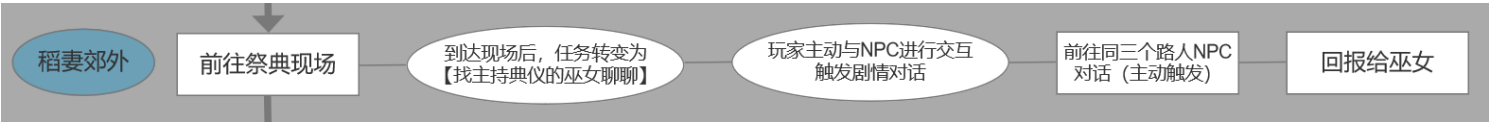
【第一幕】

旅行者在稻妻街头听闻，最近一场流星雨即将降落稻妻外海。同时，旅行者接受了一个奇怪的委托，委托者留下了一个奇怪的石头，希望有冒险家能够调查这块石头的秘密，对方只说等到流星雨降临时再开始调查也不迟。

凯瑟琳跟我们说当下还有更为要紧的任务，便是为流星雨准备相关的祭典，按照稻妻传统，流星降落便是许愿之时，需要搭建场地和清理附近因为流星躁动的魔物，“要是有空就去帮一把吧”。

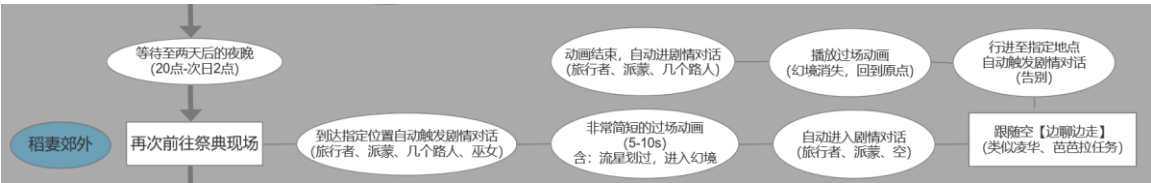


祭典现场有一个小任务，就是帮助主持典仪的巫女收集调查人们的愿望，于是我们四处打听，和大家聊聊流星来临时将要许下的愿望。



等到第二天，当流星雨降落之时，旅行者眼前闪过一道白光，进入梦境。梦境中，见到了哥哥/妹妹，旅行者和派梦都很惊讶，但对方只是像日常逛祭典一般聊着走着。一同在稻妻城逛街、观赏流星，过了一会，当旅行者再次望向流星，眼前一道白光。

就又返回到了故事开头在稻妻街头听人聊天的时候，大家还在聊过几天的那场流星雨，派蒙和我们一样懵了，让旅行者去找凯瑟琳问问吧。至此，时间第一次循环。



凯瑟琳同样给我们派出委托，但旅行者此时只想找到委托人是谁。

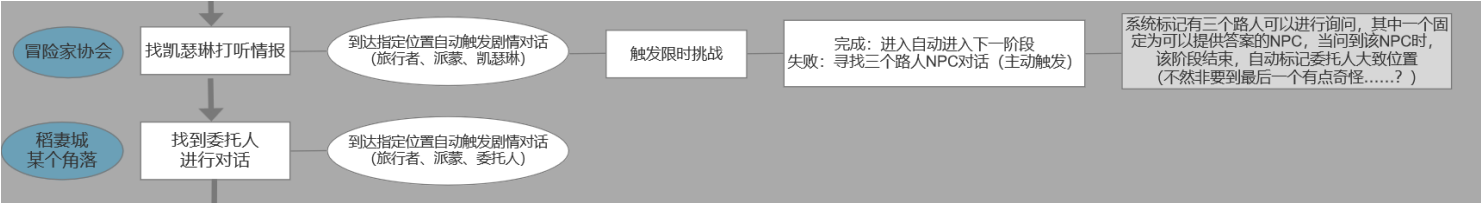
凯瑟琳说人刚走没多久，描述了一下她大概的样貌，为我们指了一个方向（好像是往那个方向去了），开启

【限时挑战】，在指定区域内找到正要离开的委托人（难度低）。若成功则自动开启剧情，若失败则需要找附近三个NPC 路人打听情况，最后找到。

找到后，她告诉我们自己是有一天睡醒，手中便握着这块石头，醒来时热泪盈眶，做了什么梦都不记得了，然后在流星划过当晚，也是进入了幻境（与家人团聚吧），随后便进入了循环，起初很快乐，但后来发现自己愈发沉迷于幻象、整个人都虚弱无比，而且幻象中每次同亲人交互，似乎都重复着同样的事情——“但他们告诉我要勇敢地活下去，不要总是沉溺过往”。

我们问委托人为什么不跟幻象中的人提起时间循环呢？她说自己曾提起过，家人们却都不太知道是怎么回事，而且每次进入他们的记忆有都会刷新。

觉得不能如此，而一切似乎和这个石头有关，但总不放心将这块石头随意丢弃毁坏，于是今早便把石头送去协会，寻求冒险家的帮助。

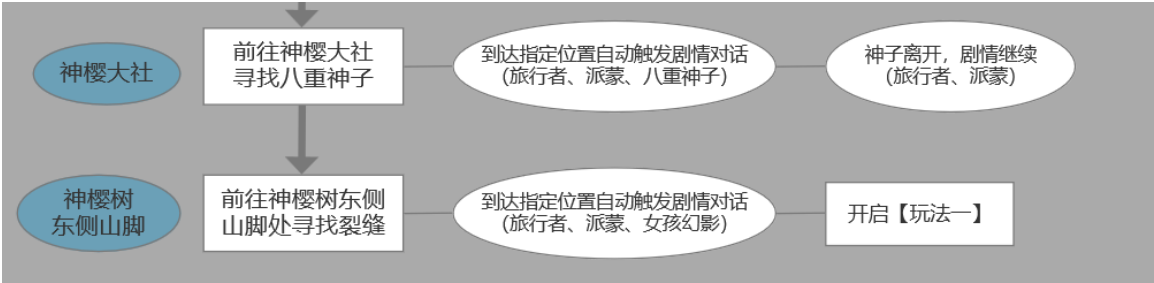


遇到这么奇怪的事情当然要找神子，神子表示“真有趣，但我不清楚”，并表示有一个人一定能问出些结果——那就是幻象里的哥哥/妹妹，他可能对元素力有着更强的感知力，相比起委托人的家人，自身亦能察觉到幻象间的能量流动。

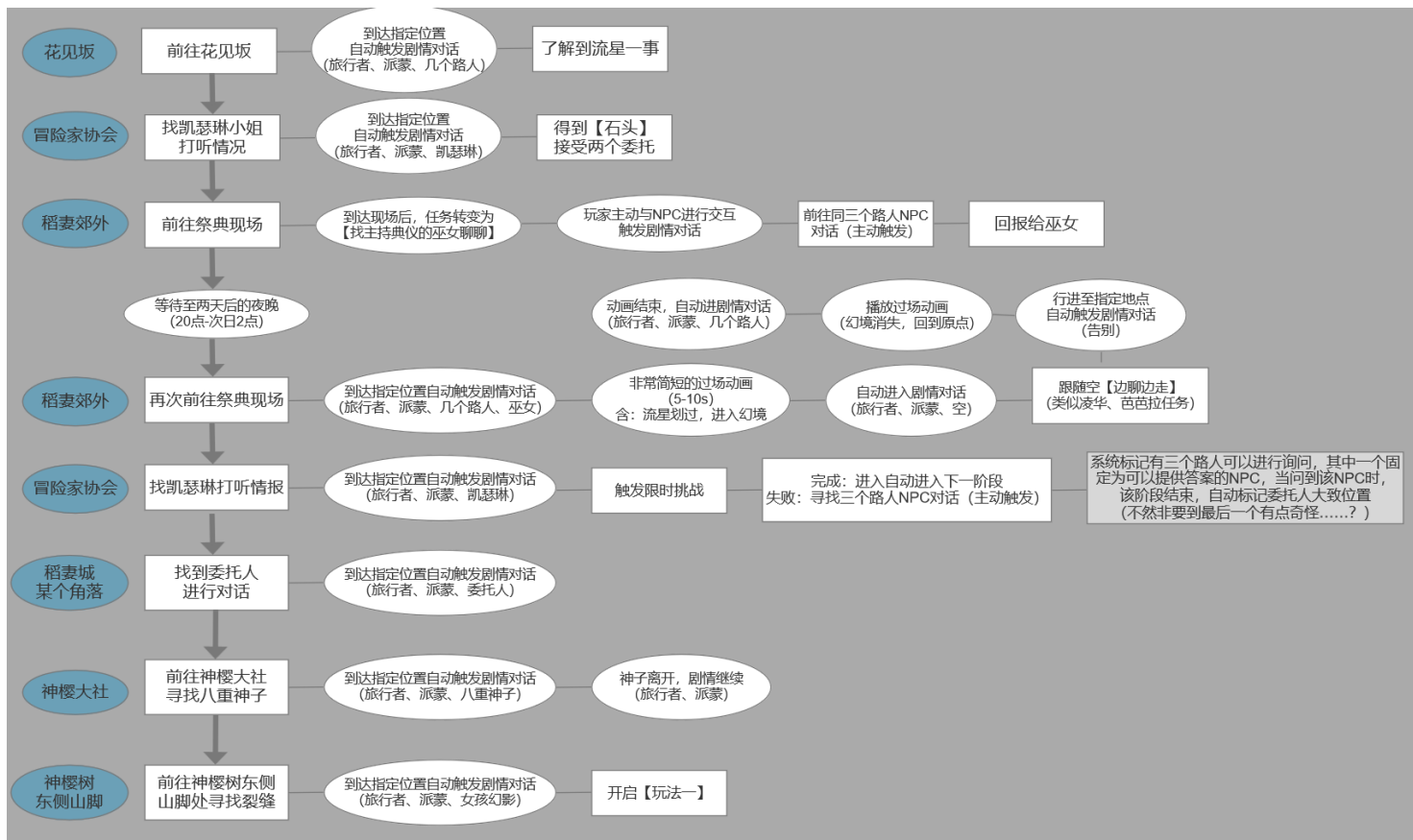
另外，神子也拜托我们前往东侧一块从地底中凸起的神樱树根脉做下调查，估计是响应了流星带来的力量，看我们这么感兴趣便去看看吧。

神子走后，我们倒也不知道具体位置在哪，派梦说，不如试着往石头中注入元素力试一试。似乎石头会指引我们前往某个方向，我们顺着赶到，发现是一处神樱树的根脉从地面中破裂而出，似乎是感受到了流星带来的愿望。

旁边有一个小女孩的幻象，好像是从根脉中流露出的记忆，她说道，或许帮助大家实现一些小小的愿望会补充神樱树的力量，说不定到时候流星实现大家愿望的能力也会更强呢。



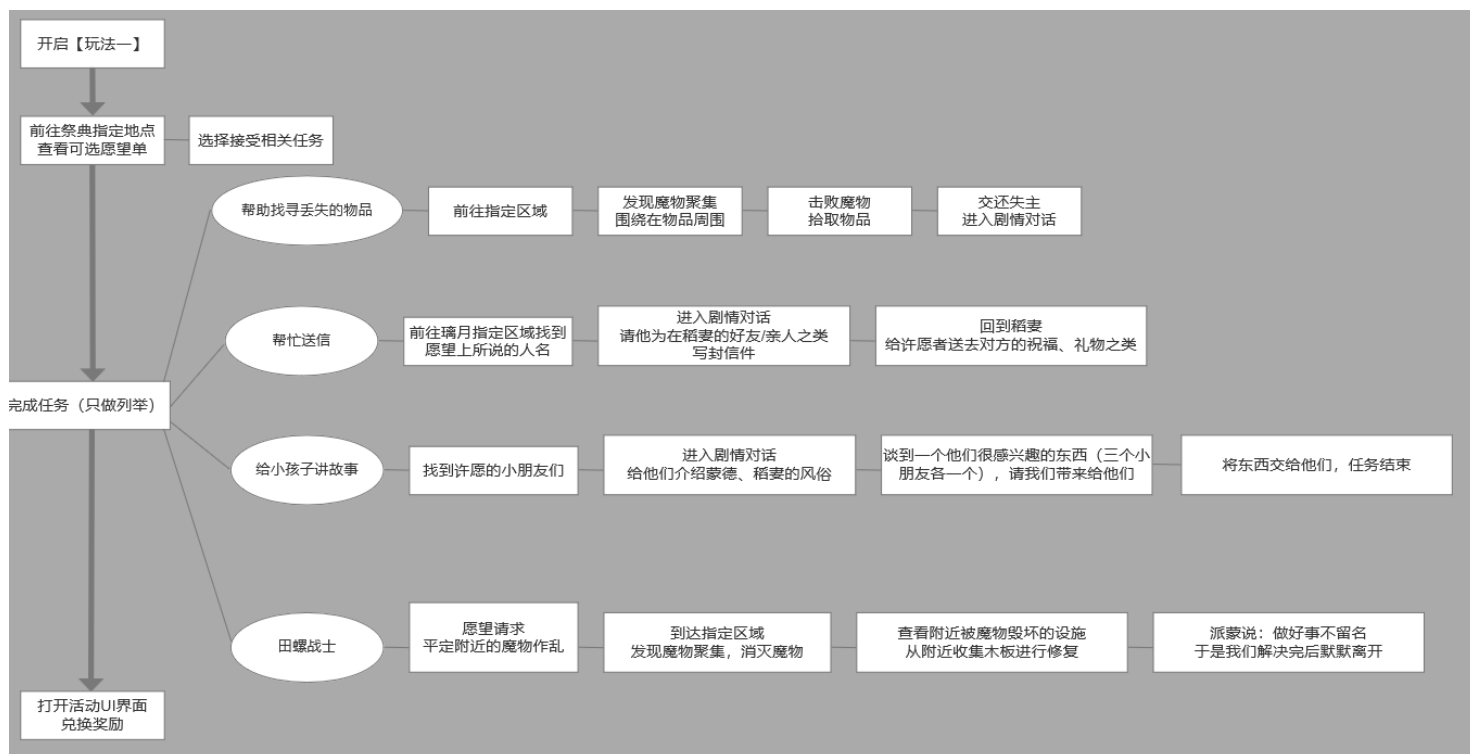
下图为第一幕流程图和动线：



此处开启玩法一，说明如下：

- ①在祭典典礼那边，可以通过大家的许愿树上看到他人的愿望，愿望有大有小，但我们可以通过上面的留言找到许愿的人。
- ②找到许愿的人后，可以在他们那里接取愿望任务，通过完成任务要求即可汲取愿望满足后的心愿，通过石头为神樱树注入能量。
- ③神樱树的注入有一定的冷却期，所以活动分段进行。

下图为玩法一流程图：（其中列举了四个可能的任务形态）

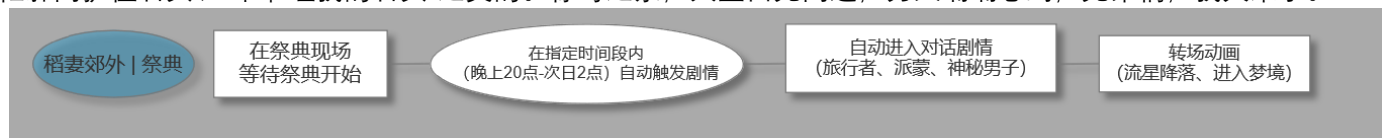


注：具体的 UI 界面、奖励分配就不多谈了，应是活动期间前几天每天放一点任务额（一般这么做来保证日活，UI 大可沿用以往的 UI 稍加修改，就不赘述了）

【第二幕】

等到快降临的时候，我们和派蒙来到了老地方等待流星。

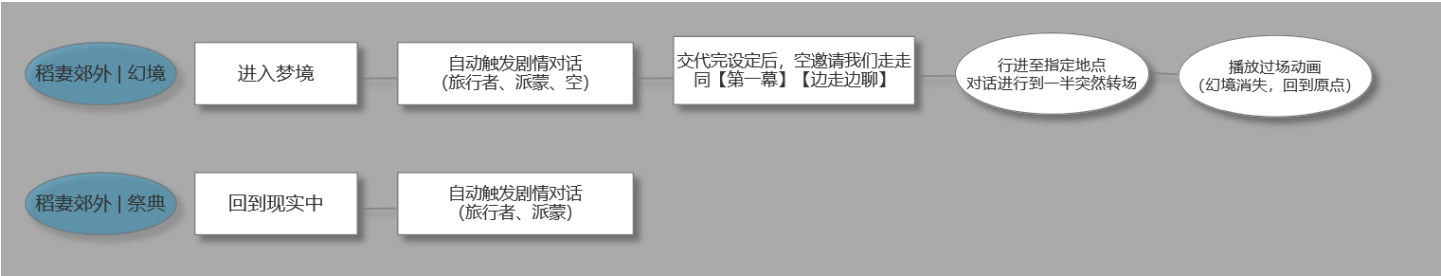
这时派蒙突然发现一个男人，那个人手握一个类似的石头，我们着急向前去对话，想要打探他手中石头的问题，他却连忙躲闪护住石头、“不准碰我的石头”之类的。惊讶之余，天空白光闪过，男人喃喃念到，兄弟们，我又来了。



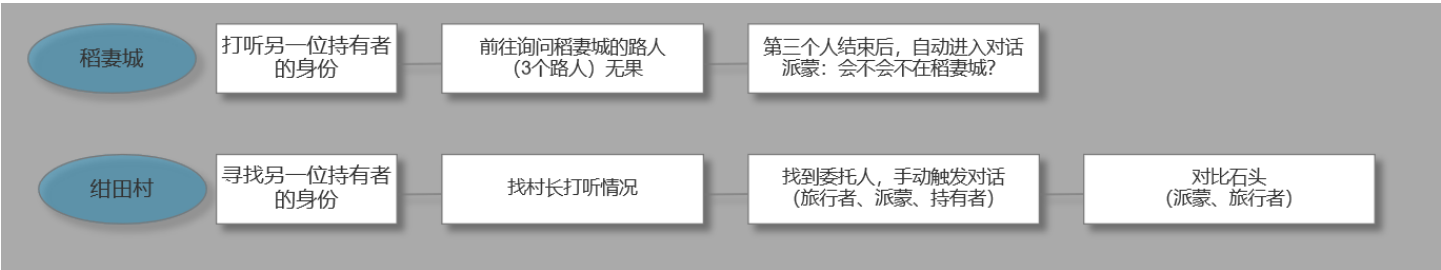
又见到了空（就姑且当是空吧），我们开始和他继续逛，派蒙微弱地提醒，旅行者也开口询问这个幻境的事情，空反应过来说，可能现在的他只是流星中元素力幻化出的记忆，受到玩家手中石头召唤而来；至于时空循环，应该就是那个奇怪的石头中元素力驱使的，而空能感受到，其中元素力正是汲取了持有者的能量（类似生命力的东西）。

我们很惊讶地问道这个循环的破解方法，空说，他能感觉到召唤他而来的能量当中，蕴藏着难以言喻的、浓稠的、破碎的悲伤，似乎还有四股同样的力量存在于稻妻，或许那会是新的线索。

空邀请我们继续走走，不久就又到时候了，道别。

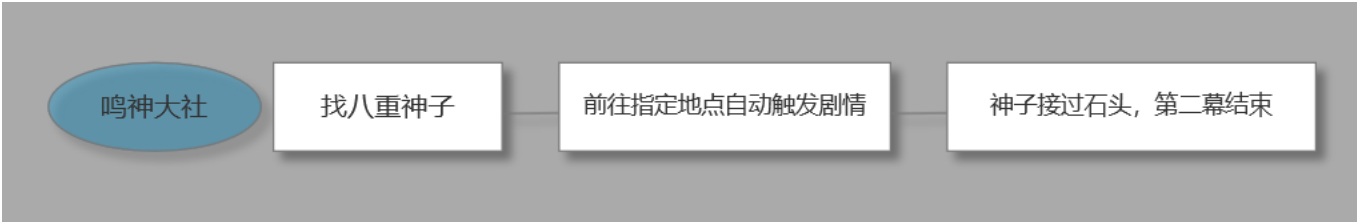


我们醒来后要去找另外几个石头的持有者（四个），最直接的线索便是当初那个男人，他有个明显的外貌特征，比如脸上有伤痕，以及他提到的那个名字，一路问下去，在绀田村找到了他，他起初很警惕，后来讲了自己的故事：原同为天领奉行的士兵，在同反抗军作战（或者其他什么一次平定海乱鬼的作战）中，小队的兄弟们不幸牺牲，最后一个朋友为了救自己牺牲，自此之后他便退役回村，整日浑浑噩噩，怀念当时一起喝酒、训练、合作的样子。“可我感觉，怎么这段时间反而愈发没有力气了呢……”我们向他说明了石头可能会汲取生命力，他感慨一番，或许队友希望他能活下去，可不是在沉溺过往中消耗生命，便给了我们石头。

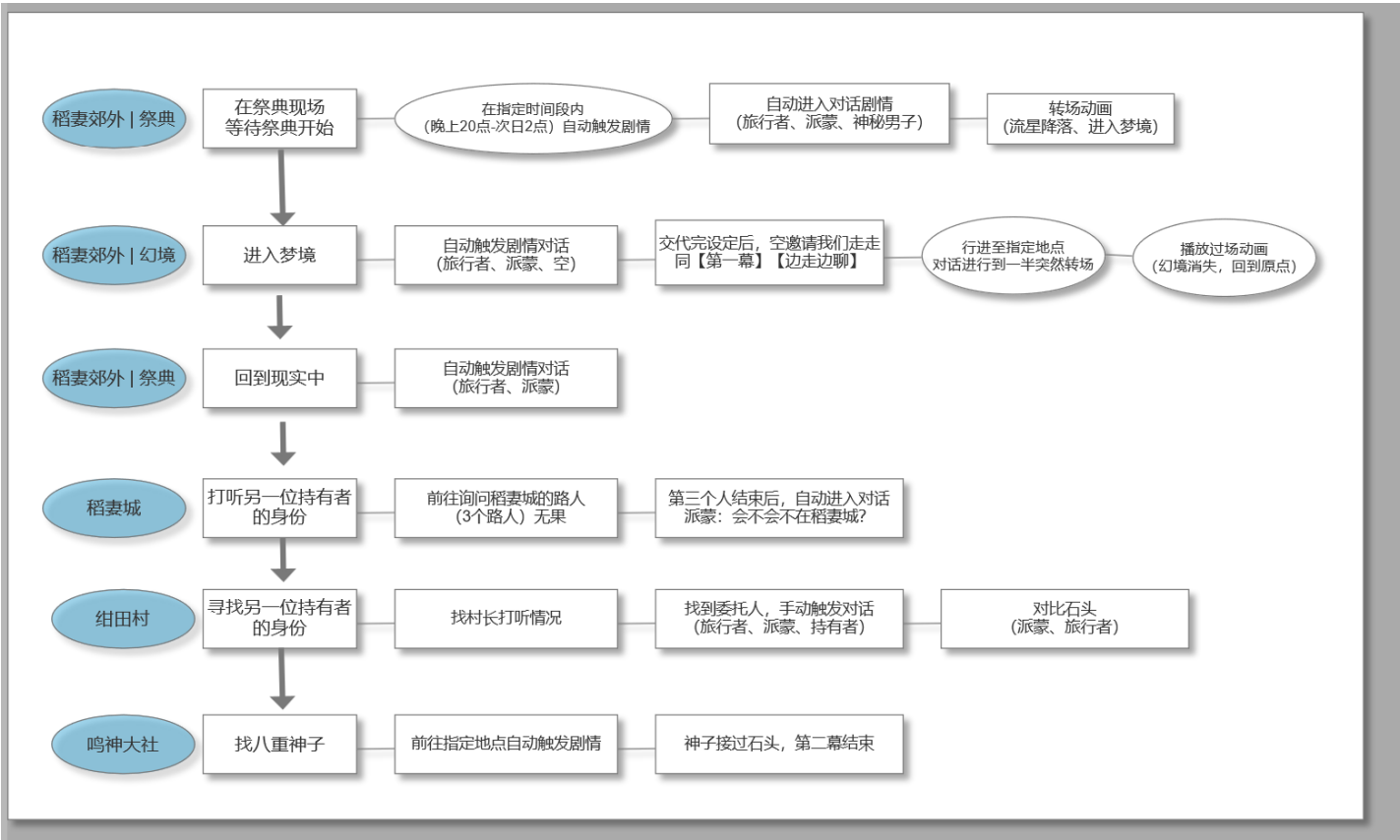


我们对比石块发现，似乎两个石头的缺口似乎有一块可以吻合，果然没错！

看样子还有三块，我们无奈找到了神子，说明前因后果，她说或许可以利用神樱树的力量去匹配同源的元素力，但需要一段时间，“给我一块就够了”，（因为要留一个做活动任务）至此第二幕结束。

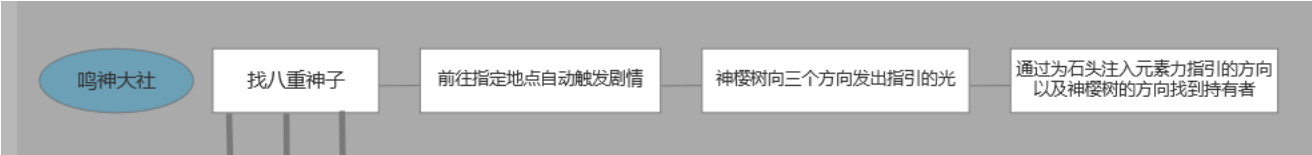


下图为第二幕流程图：



【第三幕】

神樱树为我们指明了方向，【地图不标注具体位置，只是从神樱树指向某处】¹，同时我们也获得了新的哪个石头，往其中注入元素力，石头就会指向离我们最近的另一块石头的方向（不要让玩家迷路了）。



然后我们前往经历三个小故事，一个是已经垂死的老人，似乎是已经在循环中安然度过了余生，尽管只有一瞬，老人描述到，却也满足了；



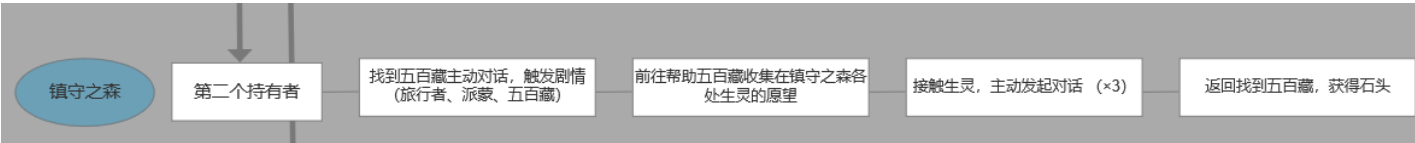
第二个石头找到之时，发现持有者是【五百藏】，对方仅仅乐道和我们聊起了这些日子见到的老朋友，但也浑然不知是时间循环，乐呵呵地聊了一阵后——大致是讲述些过去的事情。他同意交出石头，但以此为条件，给了我们

¹ 最近玩老头环多了，想这个指引的时候，希望能给玩家营造一种自己去探索的感觉，类似于老头环里头赐福点给的指引那样，这样指定一个方向的直线，既不会说太过困难，也不会说纯粹地跑腿，反倒有种自己找到了的感觉。

一个小收音盒兼翻译器，拜托我们去帮他收集些【镇守之森】各地生灵的愿望（跑腿活）。

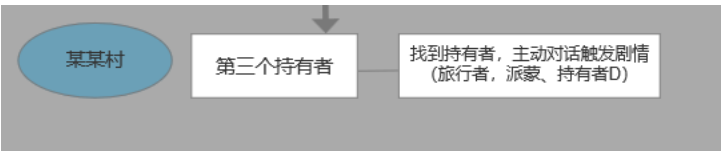
完成任务后，他如约给了我们石头，说自己还要等解除封印那一天去为自己的弟子、镇守之森的朋友们实现愿望呢，怎么能一天天地沉陷在回忆中呢？

此处玩法很简单，找到指定区域的生灵进行对话，与对方进行简单的对话，此处音频可以是奇怪的语言，下方文字则是翻译器翻译的，然后我们选择对话选项“你有什么想要实现的愿望吗？”之类的，收集后结束对话即可。



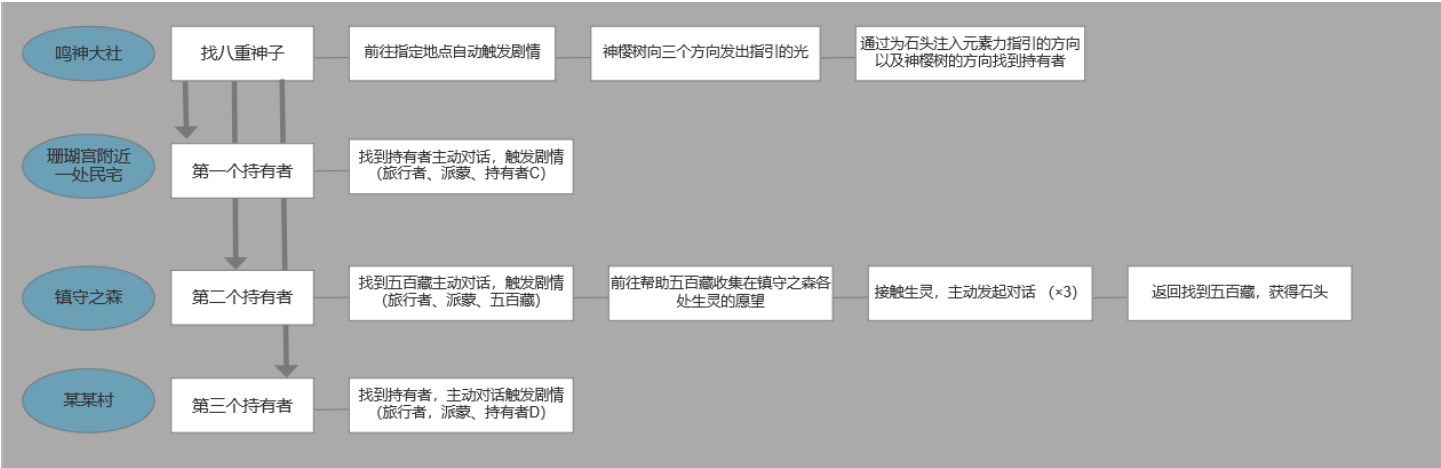
第三块石头就没那么好处理了，我们发现那是一个少女，她说道，自己很小的时候爸爸妈妈便失踪不见了，尽管村子里的人会帮忙照料，却倍感孤独和寒冷。小的时候一天夜里，她便收到了这块石头，她当时只知道有了这块石头，每几天就会在流星降落的时候遇见爸爸妈妈。后来意识到是时间循环后，同父母说了这件事，他们说，爸爸妈妈能陪你走的路也有限，需要去找寻自己的生活呀。在父母的一番鼓励下，他们约定在 18 岁成年那天放弃石头，而下次流星就是约定见面的最后一次。

我们约定在见父母之后给我们石头，顺便也有机会和空再道别。



我们发现也快到了祭典的时候，于是我们继续等待祭典开始。

下图为第三幕的流程图：



【第四幕】

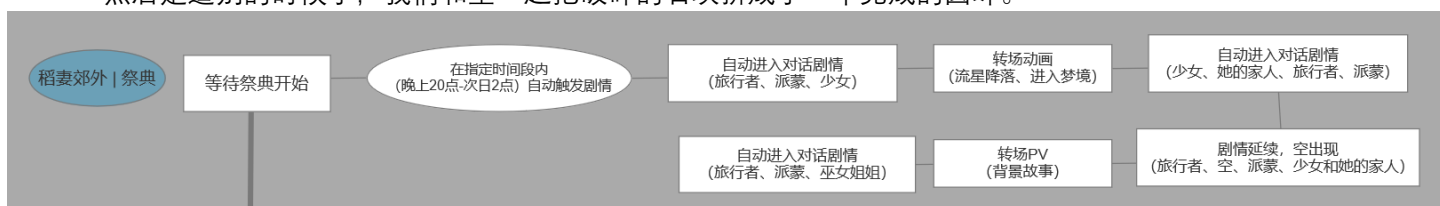
祭典快开始了，我们前往祭典。主持的巫女姐姐告诉我们，不知为何，附近的魔物骚动异常严重，请求我们去帮帮忙，派蒙提醒我们可能是因为散落的石头开始重聚，增强了流星对魔物的影响吧。解决完后找到巫女姐姐，等待到晚上开始祭典。²



我们去找到了那个少女，她也如约而至，流星降临，一道白光，她的父母首先出现，一番家常和泪别后，我们听到身后传来了空的声音……

此行更像是道别，我们说明前因后果后，空默默一笑，说了些道别和期待未来重逢的话吧，然后再次同一开始一样和旅行者走了一遍稻妻的街道，聊着些过去的事情。

然后是道别的时候了，我们和空一起把破碎的石块拼成了一个完成的圆环。



【播放一段 PV，大致是讲述稻妻五百年前的那场灾难中，一个小女孩失去了自己的朋友、亲人之类，后来一天夜里流星划过，她默默许愿希望能够再见到当时的亲友。梦中她回到了灾难之前的平常日子，在不断重复的平常一天里循环了上百天，慢慢在循环中明白，或许自己需要去为灾难的修复贡献出一份力量，便跳脱了梦境，开始行走稻妻。而她凝结的回忆与愿望，也为流星所感召，在又一次的流星陨落之时，降临为人们美好的愿望。】

而那个小女孩正是第一幕里我们见到的那个幻象。

画面切换过来，稻妻中的人们似乎都在这个流星划过之间见到了自己愿望中的那个人，彼此交流关切，道着些稀疏平常之事，然后又不舍却安然的分别。流星降落之时，便是愿望重现之时。

好像一切都结束啦，我们去找到了八重神子交代后续，好奇地问了她见到了谁，对方笑着不说，但交代了我们一个新的事情：



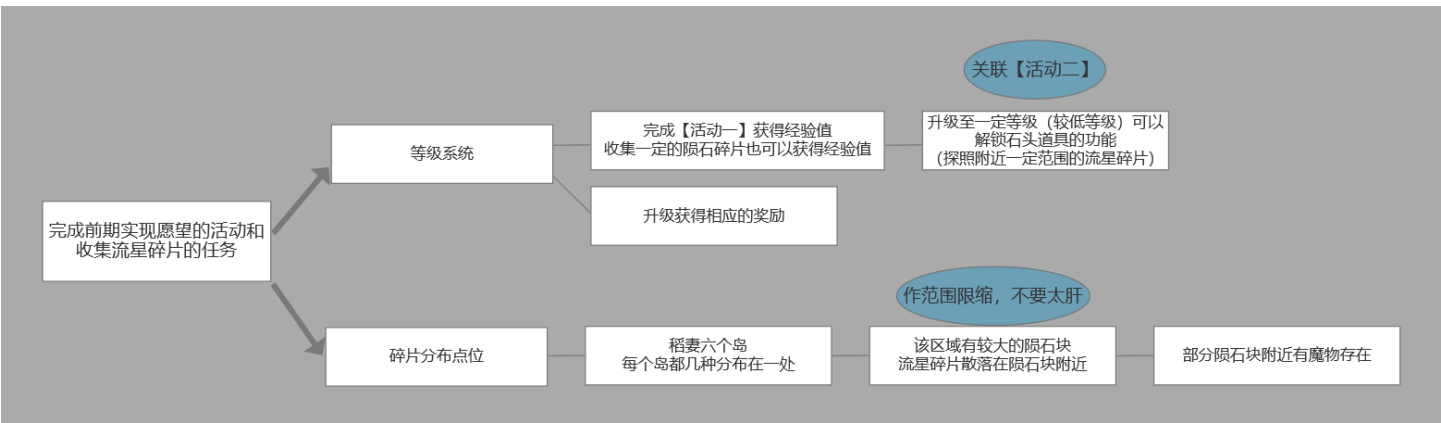
流星结束后，流星散落的能量飘落在稻妻各处，使用我们手中的圆盘，为其中注入元素力，可以寻找到散落的元素能量，收集这些能量可以去神樱树兑换相应的奖励，作为一个剧情后的活动玩法。相较于 1.1 版本的收集来说，把原神在后续版本引入的——如 2.5 三界路飧祭里的用作指示附近宝箱的道具，添加进收集玩法中，会不至于太肝，也会游玩轻松些。

² 这段主要是为了延长一下游戏节奏，因为我想设计成共计四幕，第四幕如果直接开始进入和少女、空的对话、梦境，则略显仓促，通过这样一个缓冲节奏会好些。

下图为第四幕的流程图：



下图为该玩法活动的流程图：

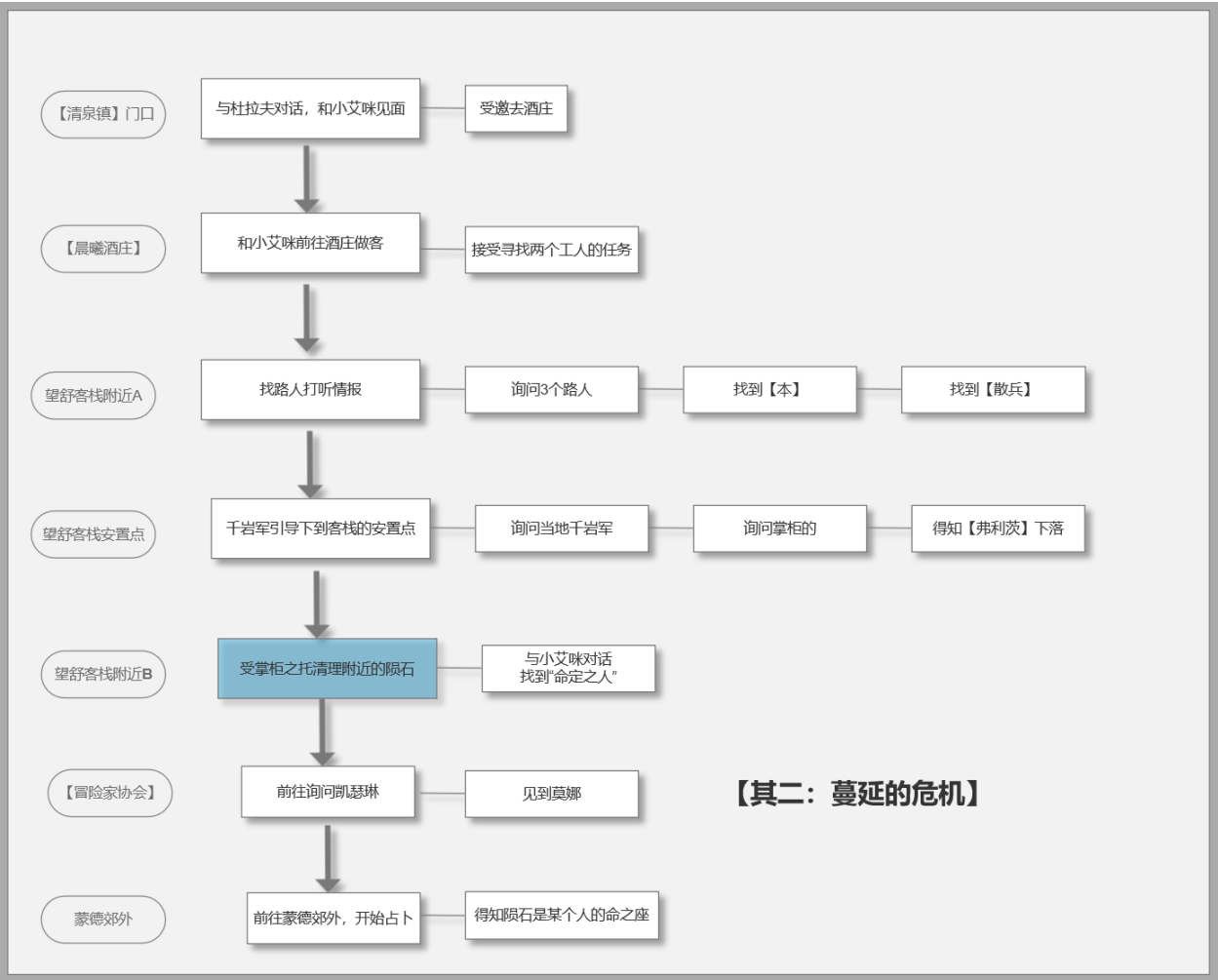
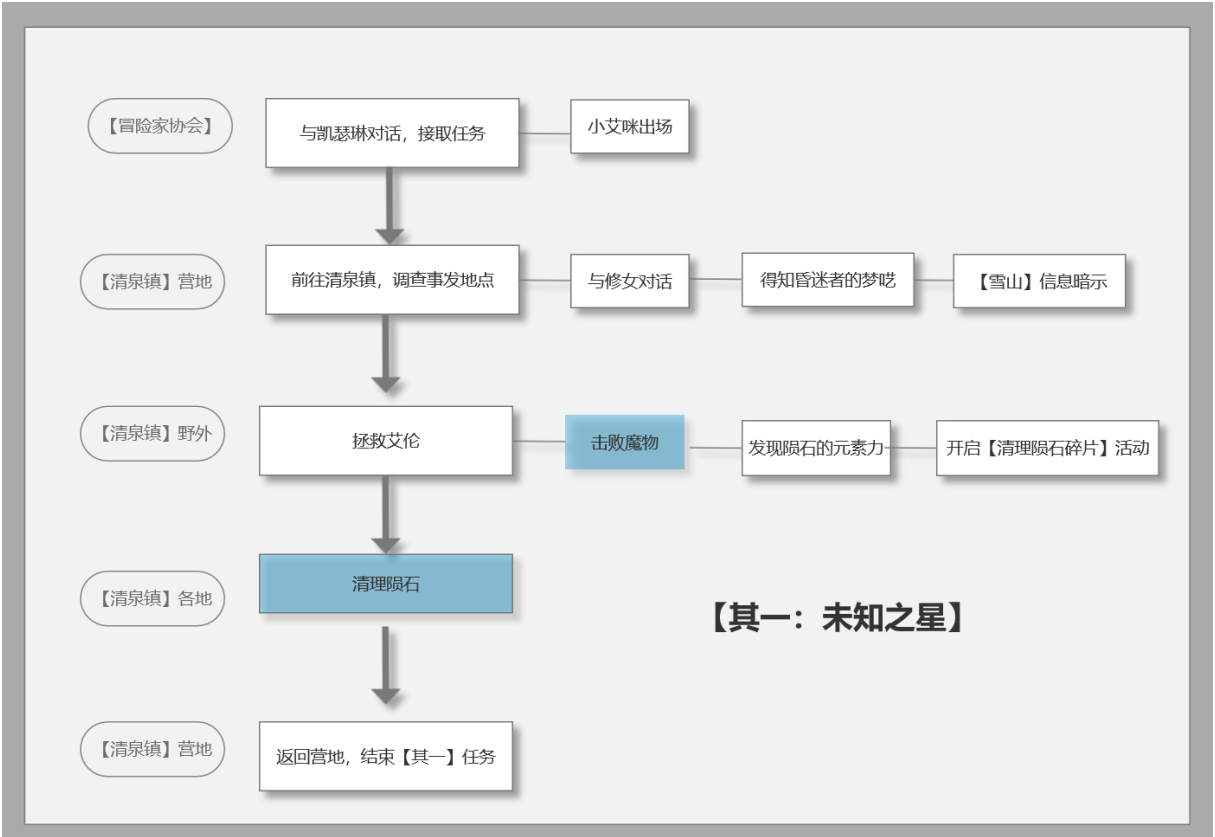


注：

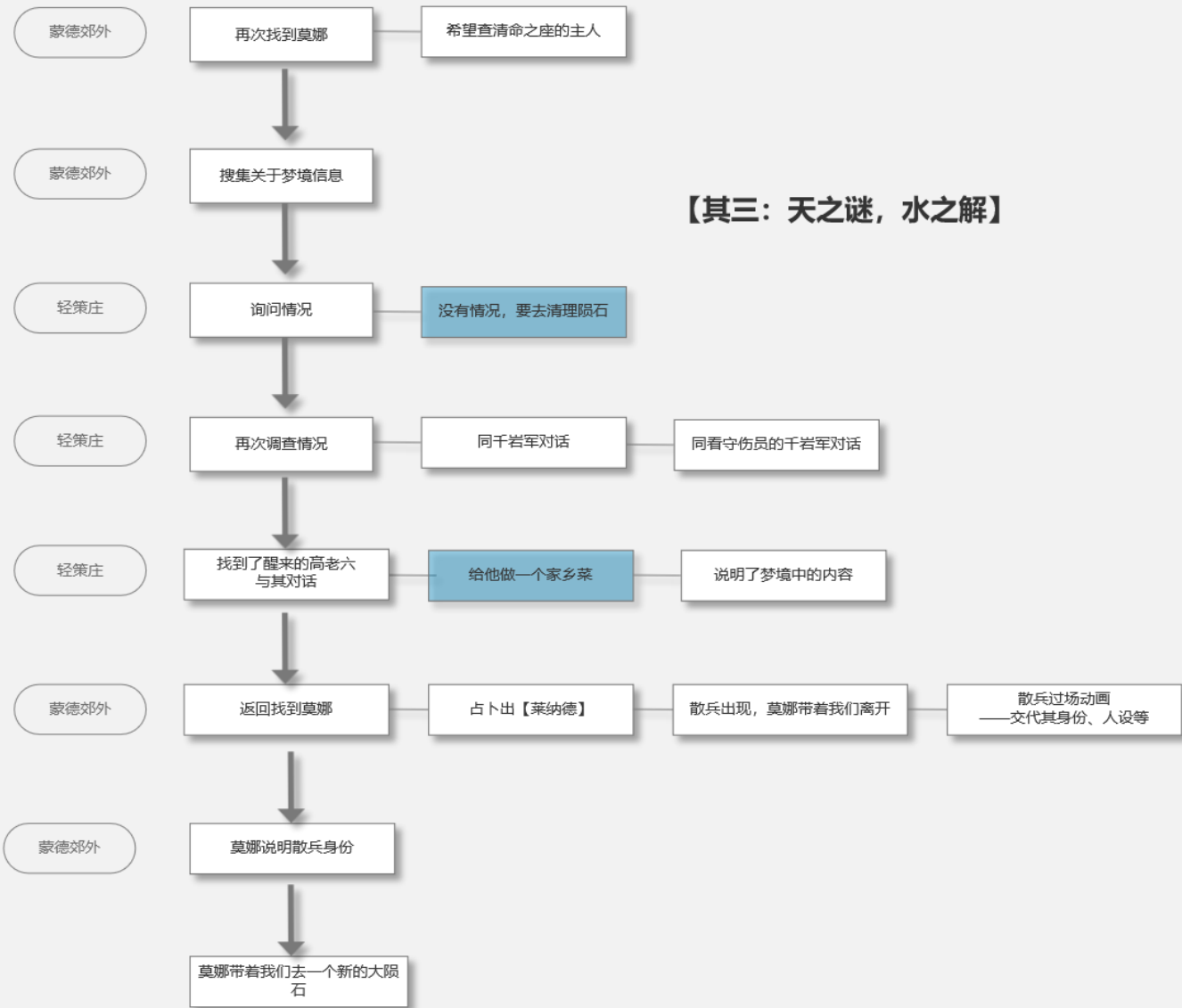
- ① 奖励系统可以**采取等级制**，参考三界路飧祭里面的收集机制；也可以就像正常活动任务一样，以**完成任务直接领取奖励**的方式进行。
- ② 和既有地图强关联的无非是战斗和收集、探索，收集方面，为了防止过肝，应当**限缩范围并添加足够的提示**，这里包括了石头道具、大的陨石块（**视觉引导、锚定和范围限缩**）。
- ③ 陨石附近有魔物，可以引入各种战斗机制，以下战斗机制仅作参考：
 - 魔物会**【夺取并吸收】**陨石碎片（吸收有一段读条时间），吸收后碎片会消失无法拾取，并且魔物会变强（数值和攻击频率），我们需要拾取一定数量的陨石碎片才可以完成挑战。
 - 进入大陨石块范围后，将**【不断】有魔物从四周【生成】**赶来，直到完成该地区的收集才会结束，魔物应保持在一定范围内，如当前魔物数量较小，则生成较多；反之亦然。这样收集本身会变得刺激一点，需要在战斗的同时完成收集。
 - 分三波输入魔物，从四个角度赶来，使用陨石道具可以暂时使得周围的魔物陷入**沉睡、僵直状态**，魔物难度应当设置为正常练度会有一定压力的水平。

另外，活动中可以采取现有游戏系统外的小游戏进行，但这个就不多做讨论了，比如音游玩法，流星降落类似于音游琴键降落、浮现等，具体小游戏形态很多，但这些小游戏本身和任务流程关联不大，就不赘述了。

附录：未归的熄星任务流程拆解（参考用）



【其三：天之谜，水之解】



【其四：古星命定之地】

