

游戏：《艾尔登法环》

剧情：魔女拉妮支线

深入这段剧情之前，得先聊一下《艾尔登法环》在剧情、任务引导上的一些特色。

该作没有传统 RPG 那样明显的任务系统，没有奖励、UI、明确的任务目标等，玩家除了地形设计、视觉引导和赐福点指向等【相对被动】的引导外，能得到的只有 NPC 的只言片语，而这些只言片语勉强可以称为游戏的【任务】。

首先，他的主线很简单，任务完成情况并不影响地图探索，任务是否接取完全自由。主线的机制（即收集大卢恩——进入王城——火烧黄金树——打败黄金律法等）非常简单，与其说是任务，不如说是通关流程，是一个节点很少（主要是挑战几个 boss）、节点之间跨度很大、相对线性的流程。

节点之间的跨度，则用庞大的地图、关卡和战斗设计填补，同时塞进去了很多支线任务。

第二，该作是一个典型的【任务】让步于【玩家主动探索】的思路。任务浮于水面的东西尽管少，但会跟随玩家【探索情况】进行删减和修正，比如杀死 NPC、探图进度与任务流程不匹配等，系统都会对任务【是否可以接取】、【流程】做出改变。其背后逻辑极其复杂，想靠反推摸清楚每一个步骤的判定逻辑，工作量巨大。

所以下面对剧情作的说明，是一个能够体验到【完整剧情】的流程，而玩家不跟随这个流程探索是完全没问题的，可以不见拉妮直接打碎星，可以跳过和狼哥、塞尔维斯、修女对话直接去打碎星，甚至拿到宝藏再找拉妮都行的——只是剧情流程结构会有所不同。这是个遗憾，后面会谈。

第三，该作的剧情延续了系列特色——【碎片化】且【表述隐晦】。魂系叙事在开放世界的大地图探索下更甚一步，一块剧情往往分布在多个任务支线和地图探索获得的物品中，而这些信息在原本相对线性的关卡中信息至少是容易被收集的。

最后，任务之间的指引极少，有时甚至是需要探索中找到某个物品，在另一个任务中触发该任务后续剧情的。这是一个非常鼓励自由探索的设计，其实仔细看来该作每个【任务】量很少，不同于传统 RPG、开放世界游戏通过【任务来教玩家完成目标的步骤】，该作将中间这些步骤隐藏起来，既是引导玩家探索，也拉长的体验流程（时间上）。

看具体的例子之前，贴一个宫崎英高的原话：

“我个人非常喜欢那些需要你去添加一点儿想象力才能有所理解的故事。在我还小的时候，我就经常阅读一些对我而言晦涩难懂的书，很多时候我可能只看得懂书中一半的内容，然后不得不通过自己的想象力来填补空缺的部分。我想试着将这种体验带入到游戏中，让玩家应用他们的想象力来补充这些故事的空白。”

一、【魔女拉妮线】剧情设计和任务流程（如果你了解的话就不用看啦）

先来梳理一下魔女拉妮线的基本流程。之所以会选择这条线来聊，原因有二：

①个人而言，我很喜欢这个剧情。Steam 上群星结局 4.0%，正常结局 2.9%，说明尽管这个任务隐蔽复杂，更多人还是选择了这条线，大家也很喜欢这个剧情。

②该剧情、或说任务，相对来说体量极大，和其他支线的交错、主线结局、地图探索和世界观交代都有很深入的关联，是个集大成者。

剧情本身应该是这样的（按照时间线）：

第一代艾尔登之王葛弗雷被夺去赐福后，拉达冈（身世存疑）可能是通过征战成为了第二代艾尔登之王，此前同魔法学院的雷娜菈结婚（其第一任妻子，后与女王玛丽卡结婚），由于拉达冈本身可能代表了某种黄金律法的化身，生下的魔女拉妮也是个【半神】。

【神】这一概念同交界地的【律法】相关，当下的【黄金律法】可能只是以拉达冈或玛丽卡女王为具象化，具象化的便是【神】，而【神】的子嗣则是【半神】，都不同程度受到【黄金律法】本身【无上意志】的监控。

魔女拉妮则是一个变量，其本身不知为何，对黄金律法并不感冒，其信仰的律法是星空而非黄金树（感觉可能和她母亲有关），想要推翻整个黄金律法维持的体系（目的和动机都存疑）。

而女王玛丽卡之所以被称为“永恒女王”，则是因为其将艾尔登法环中掌管死亡一环的死亡卢恩拿走，交给【黑剑】保管，游戏【设定】此后有神的血脉的人都将永恒不死，死后会回归黄金树（或许可以解释为什么褪色者每次死亡都会回到赐福点，因为是初代艾尔登之王的后代）。

于此背景下，魔女拉妮联合族人从【黑剑】那里要来了死亡卢恩，发动【阴谋之夜】，杀死了女王玛丽卡和前夫葛弗雷的儿子葛德温，然后用死亡卢恩杀死了自己的肉体，将灵魂寄宿于人偶中，用以躲过无上意志的监控——后续剧情会说明狼哥之于拉妮，便可能是狮子之于初代葛弗雷，都是某种命定般的监视。

随后【黄金树】、或是无上意志、黄金律法便开始派出灾厄影子追杀拉妮，拉妮也开始铺展反抗黄金律法的计划，至此，时间线才到了褪色者初次见到拉妮的时候。

分割线

那我们来看看褪色者视角，也就是玩家视角是通过怎样流程来展现着一个剧情的：

最早见到拉妮，应该是在艾雷教堂的夜晚，拿到灵马后，会获得一个招魂铃，便结束。

然后，在圆桌厅堂，可以和【魔法师罗杰尔】对话，得知【拉妮发动阴谋之夜】、【命定之死和死亡卢恩】、【拉妮身上的咒痕（自杀后留得）】的事情，并告知我们拉妮的位置，这里便鼓励玩家前去找拉妮了。

如果曾经同罗杰尔有这个对话，则会在初次见到拉妮时提起咒痕一事，再进入拉妮支线，如果没有则直接开启——选择是否为她【办事】，其请求我们前往【永恒之城诺克隆恩】寻得【宝藏】。

选择后，会在法师塔下边见到其三个同僚，简单对话后，狼哥会说自己去【永恒之城】了，并透露大致位置，我们也跟过去。

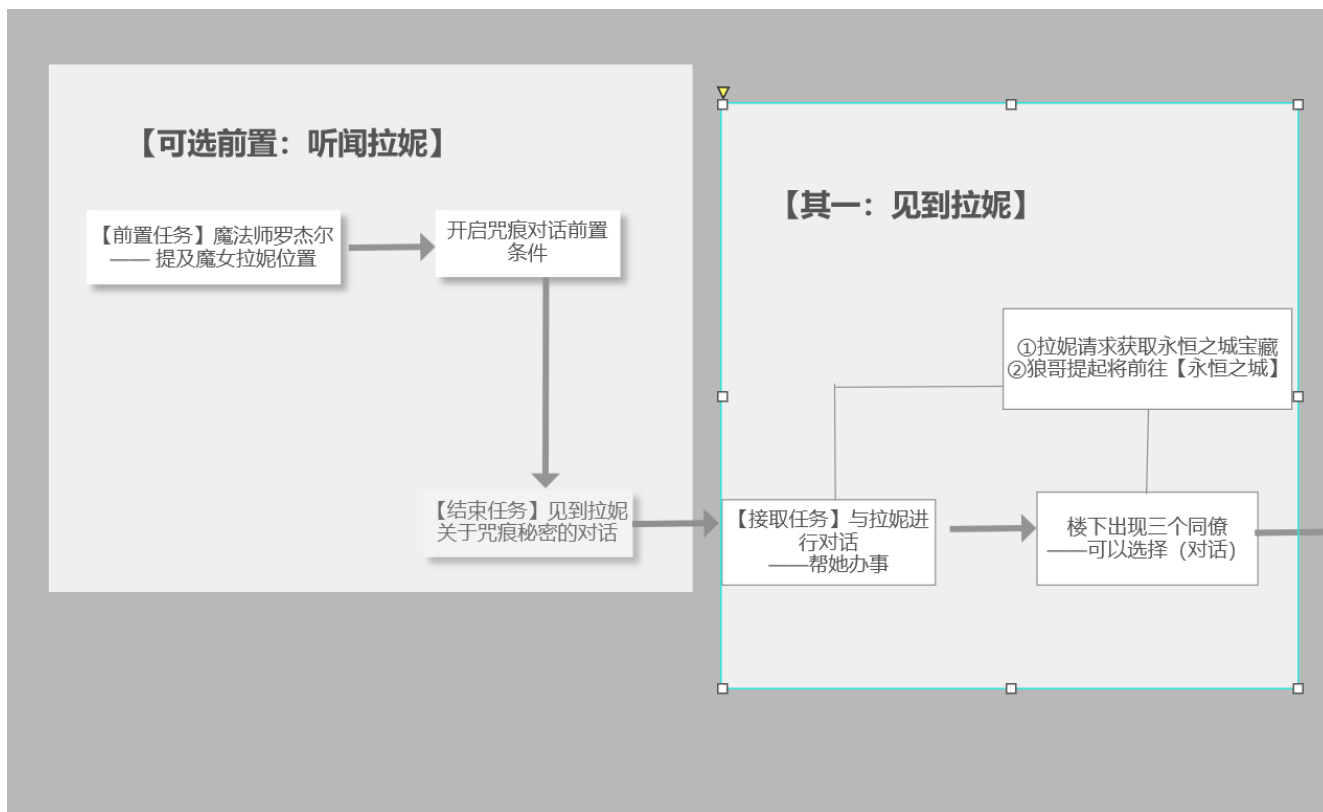


图 1：任务一阶段流程图

随后，在永恒之城我们见到狼哥，他会说目前还无法进入之类的，让我们去找同为拉妮阵营的【塞尔维斯】问问。此时前往对话【塞尔维斯】，则会给我们开启【**涅菲丽-药水线**】，剧情上承接此前一同挑战截肢，但该支线并不依赖于拉妮线之前的对话。

【塞尔维斯】同样会给我们一个【介绍信】，去宁姆格福找一个修女，该修女会告诉我们要打败【碎星】，才可以解封拉妮的命运，星空才可以流转之类。此时，红狮子城入口会出现一个传送门，将我们带进去，然后开启讨伐碎星的祭典。

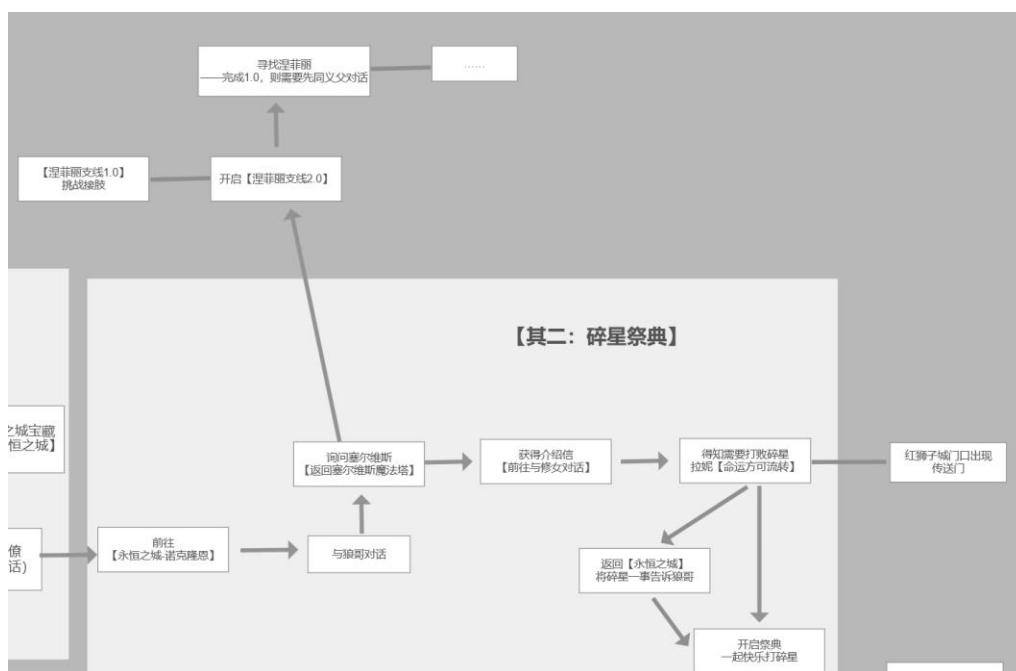


图 2：任务二阶段流程图

击败碎星后，和附近的 NPC 对话，会引导我们前去碎星在宁姆格福附近砸出来的那个洞，顺着下去便可以进入【永恒之城-诺克隆恩】，此后便是一个非常长的探索。

同时，流程出现分支。开启狼哥的另一个支线后续，承接此前其和我们一同与【封印猎犬】战斗、打败叛徒的故事。当我们打败碎星后与军师对话，军师会说狼哥不在，让我们独自去，但当得知狼哥被军师关在地牢中后，此时褪色者再去找军师，才会得知狼哥是无上意志放在拉妮身边的监视者，可以选择是否释放狼哥——释放则会在拉妮线结束后，在拉妮魔法师塔下同失控的狼哥战斗。

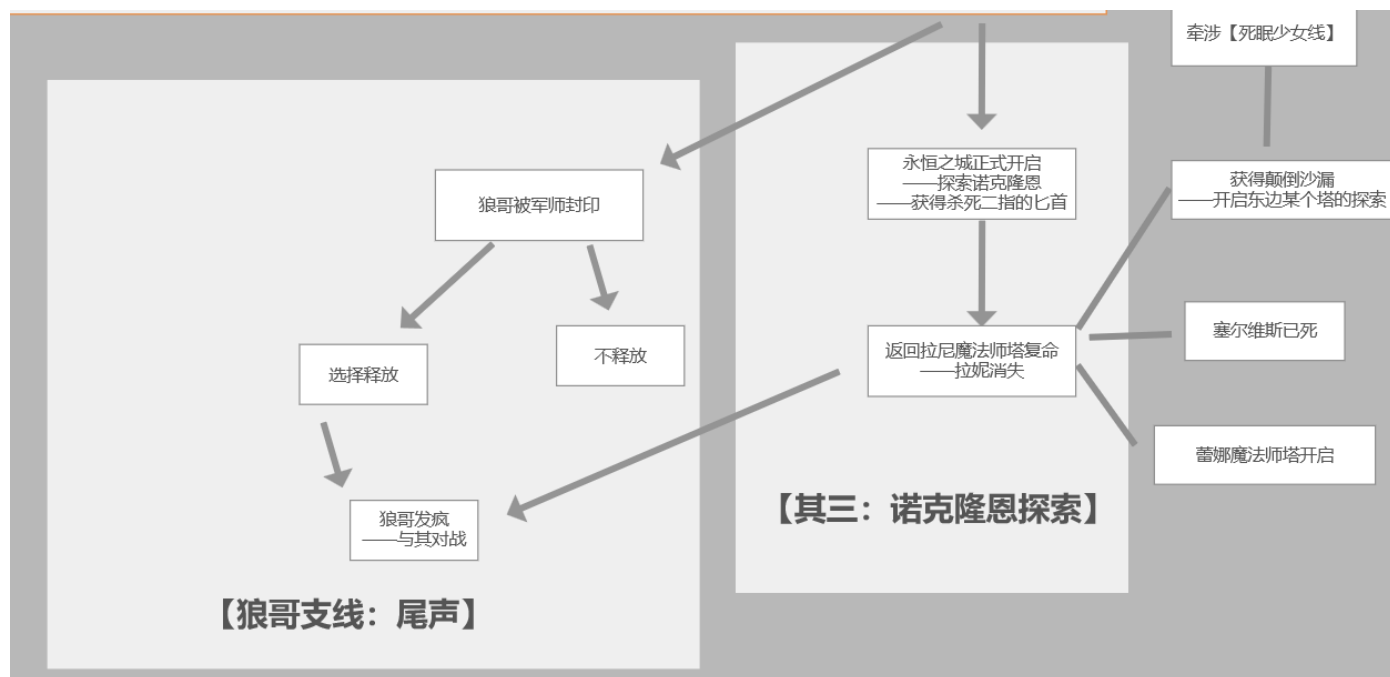


图 3：任务三阶段流程图

拿到永恒之城的宝藏后，返回找拉妮对话，拉妮说，自己接下来的路要一个人走，剧情暂时就告一段落。会得到一个颠倒沙漏，用于在东边一个塔里进行探索，最后得到的物品在【死眠少女线（开启某个结局）】里有用。

同时塞尔维斯也会死，蕾娜魔法师塔开启。前者会死，没有任何交代，不知道是菲涅丽义父所杀、或是拉妮所杀；后者也没有交代，但是登上后会发现一个传送门，传送门出来便是拉妮手办——这段引导是少有的、较为刻意的引导。

与拉妮手办对话（反复尝试）可以开启拉妮支线最后的任务，杀死灾厄影子。和手办的对话是全游戏非常独特的一段剧情，事实证明，在整体压抑晦涩的氛围下，几句傲娇发言便可以如同久旱逢甘露一般狂击玩家内心。

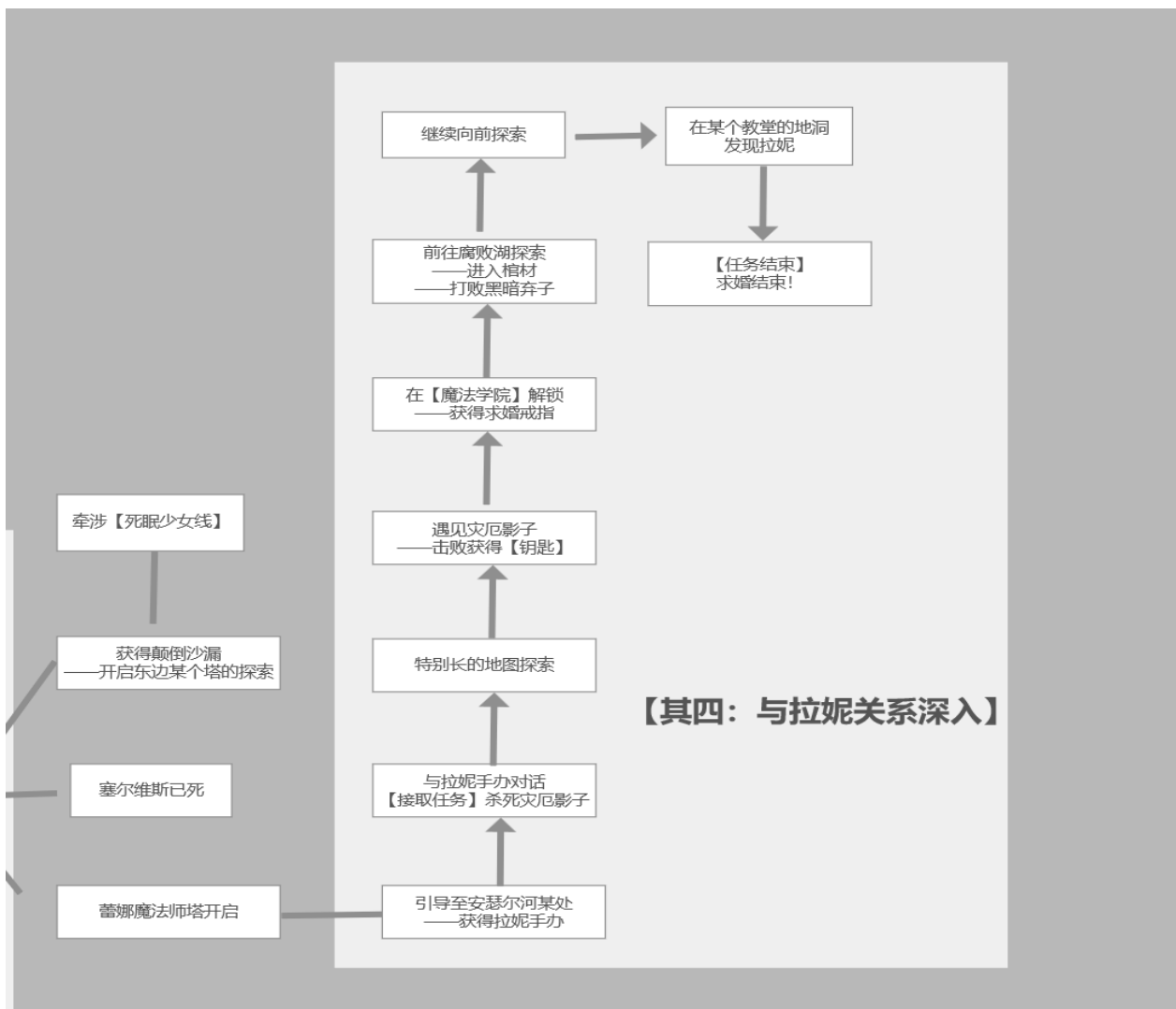


图 4：任务四阶段流程图

但灾厄影子在哪并没有明显的提示，而是经过一段很长的探索，击败后获得【魔法学院】里头一个宝箱的钥匙，获得【求婚戒指？】。

然后就是去找拉妮了，最后的流程较为线性，每个前置流程均必须完成才可以进行后续流程，路上【理应】会途经腐败湖、进棺材、打黑暗弃子之类，最后在一个教堂地洞里找到已经杀死【二指】的拉妮，为她戴上戒指，拉妮线圆满落幕。最后结局，便可以选择召唤拉妮了。

二、亮点

2.1 人情味

最大的亮点，也是该支线在网上火热讨论的原因，是因为拉妮是整个游戏阴暗晦涩的氛围中，极少数有些人情味的 NPC，往上讲，有着反抗黄金律法无上意志、重塑交界地律法的宏大目标，往下讲，会在自己人偶被发现后展现出傲娇的一面（与手办对话，会感受到一股难得的、浓浓的 JRPG 味道），估计这种对话风格全游戏仅此一家了——复杂和多面的人设很容易吸引人，尤其是在普遍阴暗之下给玩家一点甜头，也是为数不多容易被理解为 HE 的剧情。

第一，这种人情味的营造，其实有一个游戏剧情设定很需要考虑的一个点，就是玩家【心理预期的管理】。美好的开头会将人的预期拉向 HE 方向，所以很多番后期所谓致郁、黑深残的反差心理冲击会很大；这一个任务恰恰反过来，除了像魔法老师等极少数人之外，向玩家透露出关怀和善意，以这种有些俏皮方式给予玩家积极情绪，则给了原本以恐惧、压力和孤独感为预期的玩家很强的冲击。

第二，这种心理预期的反差实现地很自然，不仅是人物前后反差——像原神里的雷电影、优菈这样，也是游戏氛围的反差——像是荒野大镖客 2 前后期帮派氛围的转变等。

这种反差需要在前期存在一些**必要的铺垫**，否则看来会觉得僵硬做作。在拉妮线中，拉妮从面见玩家开始，并未以一个【半神】的高高在上的姿态面对，而起初对话就有些傲娇的色彩；而起初给招魂铃的对话，玩家可以否认灵马的存在，便会迎来拉妮挺可爱的一段对话。尤其是手办阶段，对话内容和风格，都渐进地做出改变。而如雷电影的线，最早雷电将军的形象，也是经由了中期神子、雷电影、旅行者一起在一心净土中（天放晴的那段），开始态度上的转变。

像荒野大镖客 2 就是中期愈发疯狂的任务和牺牲作转折伏笔，拉妮起初对话的风格也算是后期人设转折的一个铺垫吧。

拉妮的不仅是自身的反差——其人物塑造较为立体，既有说反抗黄金律法、颠覆交界地规则的那种独立抗争的宏伟计划，也会有各种傲娇、小心思的地方（比如用椅子下面垫的书、杀死二指后端坐着等待褪色者之类），是非常传统的 JRPG 日系王道爱情叙事，还有些两人一同反抗全世界的感觉；同时兼具近几年欧美游戏中主流的独立女性形象，显得有理想有抱负。

（找资料过程中发现一个有意思的视频👉）

https://www.bilibili.com/video/BV1ga41187Xk?spm_id_from=333.1007.top_right_bar_window_history.content.click

第三，剧情非常**私密性**、虽然很短，但是做了很多试图和玩家建立很深羁绊的操作。尤其是玩家对拉妮好感飙升的【手办对话】阶段，是特意营造了一种孤独环境中两人互相倾诉、吐露心声的氛围，这里提一下【**神里凌华**】**传说任务**，都是很私密性的吐露心声，所以会感觉很棒——尤其是一个在以往印象中，深藏不露且看着高高在上的人。

剧情营造了一种很强的【个人羁绊】，这是原神中很少见到的。旅行者大多是和【作为集体】的蒙德、璃月、稻妻人存有关系，而具体到个人，很难说玩家对其究竟有什么【不可或缺】和【被需要】的意义——至少还都到不了拉妮的程度，但这也是好事，**硬凹这块不见得讨喜**，而且这种感情放在原神剧情也有些奇怪。

2.2 破碎感

其次，就是游戏剧情本身就很【破碎】，这在【开放世界+魂系叙事】中更甚一步。由于任务接取无提示、任务进程无提示，任务指示不明确，剧情零散地分布于地图各地，于是任务的进程、理解完整的剧情，就都需要我们按照极为有限的提示，花大量的时间去对某个区域进行探索，从而得到【下一个极少量的提示】，然后通过辛苦探索、击败 boss、结束某个流程后与 NPC 对话、获得的物品信息中补完剧情。

而且【剧情】和【玩法】高度结合，**探索剧情最好的方法就是探索地图**，剧情的获取依赖于游戏的核心玩法，所以相较于被动看剧情，主动去探索不失为一种剧情获取的方式——比如【渊下宫】就是个很好的例子。

相较于传统 RPG 游戏，主要通过【固定点位】的【对话】来表露信息，该作本身剧情的不完整、开头谜语般的设定会拔高玩家的剧情需求，而这种需求会成为玩家探索的动力之一，【剧情】获取本身是一种极强的、对地图探索行为的奖励机制，也是让玩家进行探索的激励机制。高昂的探索成本则会使得关心剧情的玩家，对于

每一个剧情碎片都极为珍视。将本身听起来就很绕、可能直接讲出来玩家并不太会关心的世界观，变相变为一种激励。

所以结果就是：

- **剧情和探图强关联**，剧情和探索互为奖励和激励，使得游戏游玩体验聚焦于探图和战斗；吝啬的剧情信息也强化了这种激励。
- 不同于大多 RPG 的剧情呈现方式，该作将对话、PV 和冗长文案交代的剧情打碎，而**观看冗长的对话**，不仅对于游戏试图营造的紧张、恐惧和危险的氛围遭到冲击，而且蛮多玩家是会觉得无聊的——典型的失败案例是无主之地第三代。
- **优化游戏流程**。相较于毫无信息地自由探索，通过剧情给玩家一些【值得期待的东西】作为可选的目标，使得游戏不至于走向漫无目的探索、速通主线的极端中，也不像同类游戏任务步骤手把手带你去完成探索一样。不仅延长了体验时间，也是【贯彻了自由探索的理念】。

同样，比如探索永恒之城，如果不设定一个“寻找宝藏”的目标，探索动力会少一些，而且玩家会在“觉得探索够了”的时候就走掉；相反，有了目标，探索自然会更上心，精神会更紧张些。

由于魔女拉妮线流程十分长，而且其身世和游戏世界观关系极大，其任务也直接关系到主线群星结局的开启，涉及的地图点也众多，所以上述这些效应在这段剧情种体现尤为明显。

2.3 留白

最后便是剧情之间的牵连性很强，展示了很多悬念或疑问，但大多设定都语焉不详。

举例来说，最明显的悬念，是**拉妮和梅琳娜的眼睛**——这都紧紧闭上且有奇怪的痕迹。但这个点在整个剧情中基本没有提及，玩家想要去给出解释，需要抓住很细枝末节的情节，然后通过根本不严谨的逻辑去推断——比如我看一个很火的帖子，通过最后癫火之王结局梅琳娜睁开蓝色的眼睛，来说明其和拉妮的关系（拉妮也是蓝眼）——这太扯了。

同样也存在局部的悬念：交代了去永恒之城，但不交代拿的东西是什么；说要陷入长眠，为什么？有人偶，那人偶在哪里？说要去办一个很重要的事情，那事情是什么？怎么杀的二指？为什么星空流转和拉妮的命运有关？是谁打开了蕾娜魔法塔，打开了去安瑟尔河的传送门呢？而这些问题有的在后续剧情中得以交代，有的却一直没有——需要通过猜测，比如联系到满月女王、与黑剑的对话之类。

但恰恰是很多不交代清楚的设定，才容易引发玩家猜测和回味，进而在社交平台上广泛传播，【留白】手法用得很妙，就在于剧情给出的信息极少，却都隐隐有些关联，但信息之间无法形成任何确定性的答案，让【留白】有得依据可以猜测，也不至于猜的很确定。

宫崎英高曾表示，他很喜欢这种一知半解然后靠想象力补完的剧情。

他的留白有几个可循的小技巧，都在游戏中处处体现，就不细举例了：

- 掩盖 NPC 动机和目的
- 模棱两可的指代
- 呈现结果而不呈现过程
- NPC 的一些反转和反常行为

三、不足和迭代方案

最主要的问题，就是需要强化一下任务的引导，就在于这个游戏太自由了，以至于剧情往往因为不确定的探索变得稀碎。

最显著的点，就是红狮子城门口的传送门、打碎星时召唤狼哥等。因为太过自由，所以卡 NPC、卡剧情的情况时有发生，而且剧情体验不完整，使得本身就充满疑惑的剧情，变得更加不可理解（原本可能还平衡，剧情稀碎后就完全失衡了）。

至于就这个剧情、任务流程来说，我觉得会有几个节点需要改进一下：

①进入红狮子城并挑战碎星。原本进入红狮子城有两个方法：

- 完成拉妮线前置任务——然后不知道怎么回事桥上有个传送门就可以过去
- 绕过一堆很可怕的敌人——从红狮子城侧面爬梯子绕进去

改进方法可以遵循史东威尔城门口那个老僵尸的方法，在门口放一个可以对话的指路 NPC，说明红狮子城存在侧面的路可以进去；并且提供开启传送门的线索。

②**开启传送门**可以优化一下设定，顺便优化先打碎星再见拉妮这一流程的体验。在没有做拉妮线任务时，门口 NPC 可以指路向拉妮线的某个节点，比较合适的便是【找修女】那个节点，修女处可以【给一个物品用以激活传送门】，顺便【提起拉妮】，不然传送门自动亮起有些不明所以，很多先打了碎星的玩家对拉妮线也缺少体验，会有些可惜。同样，在红狮子城挑战碎星前，要和一个不太起眼的老人先进行对话开启祭典，这个很容易卡住，可以将开启选项多分配给几个 NPC。

③**半狼这个角色的逻辑很怪**。接取拉妮任务后，他约我们在雾林见，见到后派我们去打听情报，而无论接下来是否打听了情报、打听后和他对话与否，打碎星时他都在现场，仔细想来太怪了，这里反倒可以设定为

- 如果未接取拉妮任务，狼哥固定出现在红狮子城。
- 若接取了拉妮任务，则需要返回给他情报，他才会去红狮子城。

④获得拉妮手办后，手办除了聊心事外，可以给玩家更多的指引。整个任务前期很顺，原因是探索目标很明确，至少位置很明确，就是碎星和诺克隆恩的宝藏。但是灾厄影子和黑暗弃子，以及最后杀死二指的位置，应该通过拉妮手办给出更多的提示。

尤其后期地图像是个**迷宫，而且非线性，很容易走丢**。可能设计者为了避免拉妮手办说话重复、限制玩家探索，会在一定对话后消失与其对话的选项，这个应该设计些不太重复、但是能够持续提醒玩家进行任务、给予玩家一些必要的信息。

其实**任务引导不明确是该作的亮点、也是最大的问题**，很多玩家剧情卡住也无法从游戏内提供的信息解决，原因是当他们在设计剧情的时候，预设玩家会进行自发的探索，但对于大多数没什么经验的玩家，**毫无剧情反馈的探索需要承受蛮大的心理压力的，尤其是剧情、场景——整个游戏基调传达出的那种孤寂感**，探索卡住也是难以避免的事情，所以增添一些引导是很必要的——我感觉史东威尔城门口的老僵尸便是个很优秀的设计（这个僵尸之后还会有后续剧情，也是疑点颇多），大致给了个方向，也没有说的很详细。

育碧的一个交互设计师在推特上吐槽老头环没什么玩家交互体验，其实也是如此，该作在往碎片化叙事、自由探索的方向发展的时候，肯定也会舍弃掉一些玩家在某些情况下的探索体验，比较符合大众的设计还是多添加一些信息的提供。