

艾尔登法环新手教程体验报告

新手教学关卡往往给玩家带来在游戏中的最初印象，因此一个游戏中出色的新手教学至关重要，我尝试对艾尔登法环的初始教学流程关卡进行拆解（文中涉及到一些与黑魂的对比）。

在引导方式的选择上，本作中则主要表现为以下几种形式：

1. 图文式教学



中断玩家游戏行为，以动画、图片、文字、配音为主的说明书式教学，可随时关闭。

——规则较为复杂的设计，其他形式不好表达其规则。

2. 诱导式教学



完全保留玩家控制权，不使用任何教学图文，直接将教学融入到游戏场景中，潜移默化的使玩家学会游戏规则。

3. 非强制引导

完全保留玩家控制权，通过图文指引玩家去尝试特定行为，玩家可以选择立即尝试，也可以选择忽略，由于玩家的探索欲，大多数玩家是愿意跟随引导进行尝试的。

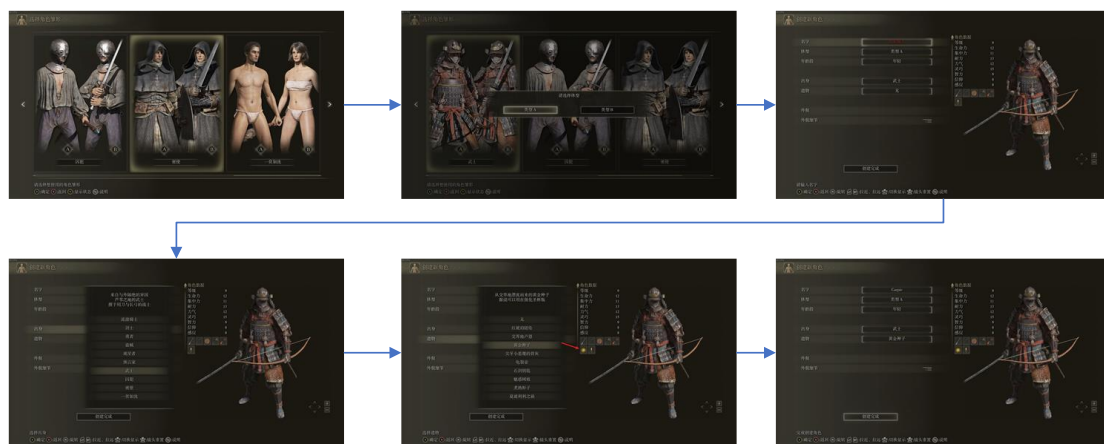


值得称赞的是，在本作的整个整个新手引导过程中都没有出现强制性引导，一般是在玩家困惑时贴心的附上提示。这种引导方式不会让玩家反感。而与之相反的则是王者荣耀的新手引导。由于竞技游戏系统的复杂性，在长达数分钟的战斗中玩家并没有游戏的操作权，只能根据系统的提示点击对应的按钮。

新手引导流程：

点击开始游戏之后，玩家会进入选择职业界面，右下角提示键位操作。玩家在这个界面主要可操作项为选择职业，出生道具和自定义角色外表。法环提供了非常丰富的角色自定义流程，捏脸流程可以增加玩家的代入感。

玩家动线如下：

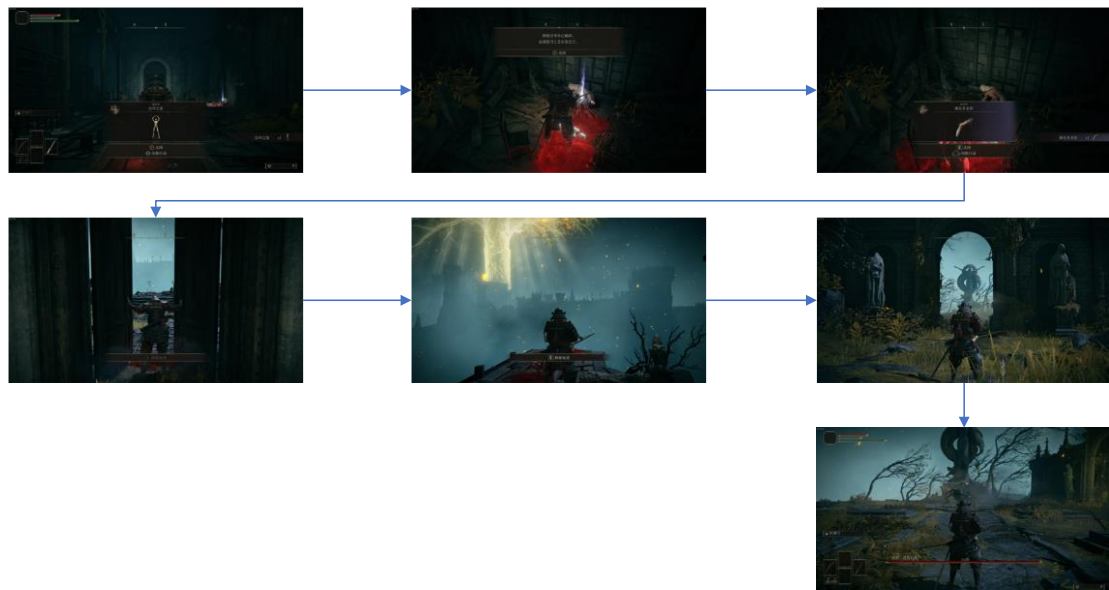


创建完人物后播放一段过场动画，采用的是手绘原画制作的动态效果，类似永劫无间的开场动画。这段动画分为三幕。第一幕介绍游戏背景：“落叶捎来讯息，在交界地法环已经破碎。王者们为了争夺法环自相残杀”。第二幕则分别交代了玩家在接下来会遇到的重要 npc。第三幕说明了我们的出生与目的。



在播放完过场动画后，玩家会在一个哥特式教堂醒来。在宫崎英高的作品中这点似乎很常见，在黑魂 3 的 DLC 环印城和血源诅咒的出生地都有类似的场景。在这个场景中玩家不会看到任何新手引导内容，只有在靠近可交互物品时会在屏幕下方出现文字提示（按 E 拾取物品），可交互物品与黑魂类似，同样采用了物品的发光与环境主色调形成对比的方式让玩家更容易发现。玩家可以在这个场景进行练习移动。

在推门而出之后，玩家可以站在木台上鸟瞰另一片地图的剪影，瞥见接下来会探索的世界。从木台侧面沿着腐朽的木质阶梯下去，在穿过一条木桥，玩家会站在一堵门外。在这里可以看到门两边放置了石制的骑士像，远处则是游戏中的创世女神——玛丽卡的雕像。身边只剩下风声，远处烟雾弥漫。



在这个过程中并没有出现教学，而更像是一段剧情演出。在这堵门后玩家会遇到第一个 Boss，困惑的玩家在被击杀之后开始播放第二段过场 CG。

这段 CG 中游戏场景与 3D 动画互相穿插，首先画面全黑，传来了角色倒地的声音，再播放接下来的动画。这段 CG 引出了重要人物梅玲娜。



下图是 CG 播放结束后玩家看到的第一个画面。画面左侧很黑，右侧则分别由下自上放置着一个坐在椅子上的灵魂，一个黄金书苗和远处的拱门，最右上角还放置着一个光点，共四个兴趣点。这样的画面布置吸引了玩家的视线，而玩家走近最近的兴趣点——椅子老人时会触发第一个 UI 教学提示：求知洞穴，引导玩家跳入洞中。

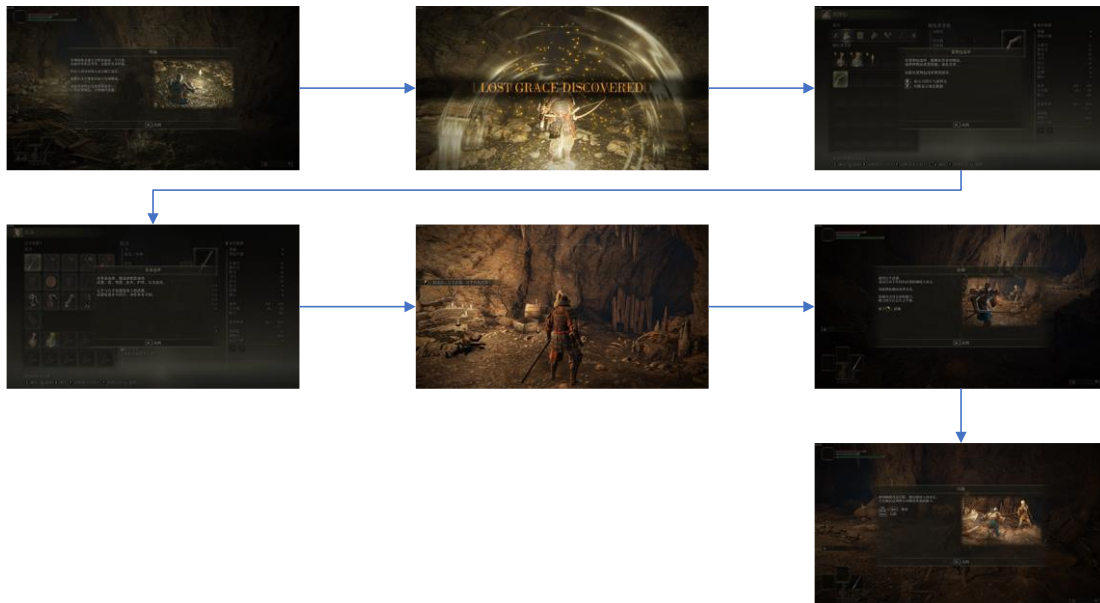
在这里同样没有强制教学关卡的设置，如果老玩家则可以选择跳入洞中自行前进。



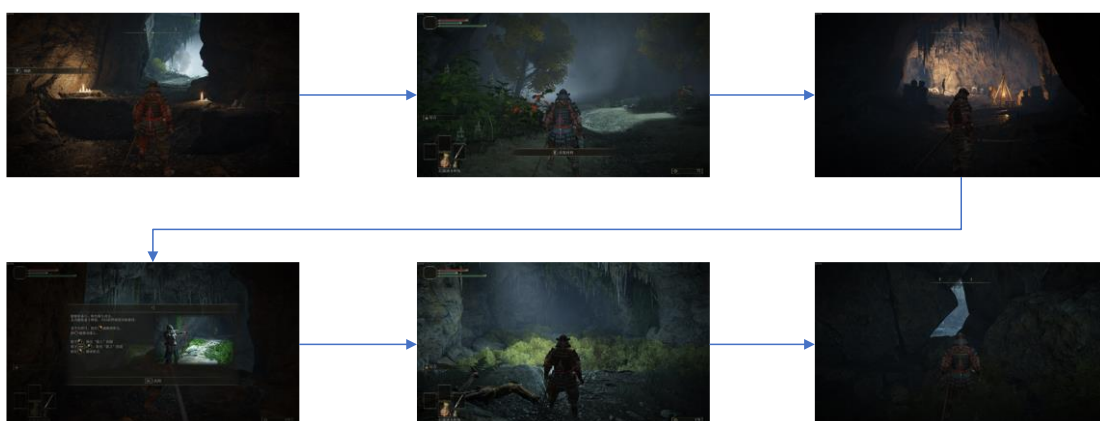
玩家动线如下：



接下来是正式的教学环节，是在一段狭窄的洞穴地图中开始的。首先是关于篝火（复活点）和物品栏，装备的介绍，接下来是最基础的操作，攻击，防御和闪避的教学。整个游戏的战斗系统就是基于这三个操作展开的派生。



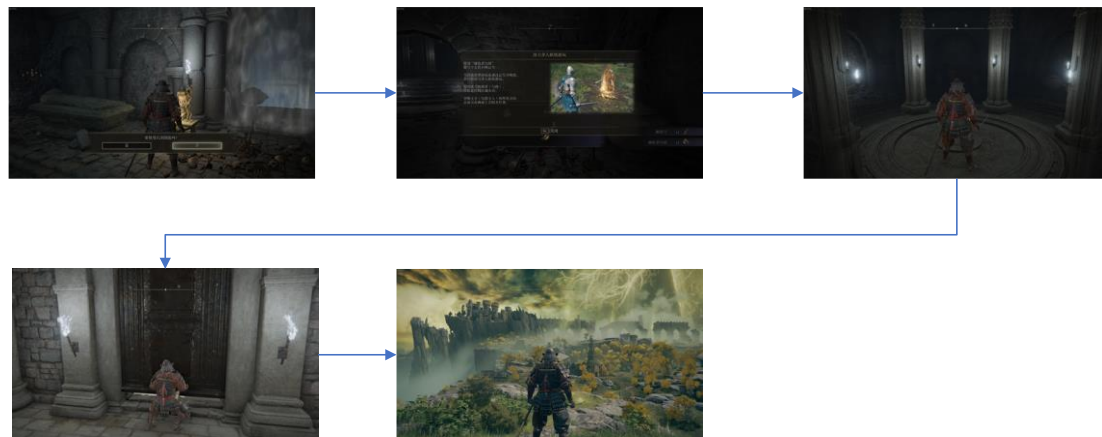
玩家通过之前的教学后会来到一段新地图，分布着一些果实，玩家可以学习到如何采集地图资源。在下一个布置类似的场景玩家可以学习到潜行和弓箭的使用方法，同时在潜行的教学场景中又有一个可以瞥见下一个场景的岩缝。



在进行完这部分操作教学后，玩家会来到第一个雾门前面，雾门背后是一个空旷的场景，里面只放置了一个 Boss 级敌人。击败 Boss 后玩家会回到再开始的场景，并且可以拾取到最开始就看见的那个道具。这部分流程的设计是为了鼓励玩家探索，为玩家建立起行动——回报之间明确的认知。



继续探索，玩家会遇到一个小恶魔雕塑。交互后的 UI 提示告诉玩家需要石剑钥匙开门，如果玩家在初始道具选择了石剑钥匙，就可以打开法环中的第一个副本。继续前进，玩家还会分别遇见可交互的门和电梯（单向门）。在这之后玩家会走出初始洞穴，正式面对法环的世界。



在走出洞穴之后，新手教程其实并没有结束。在此时的玩家面前放置着一个篝火，旁边是一个记号聚集处。靠近之后会弹出相应 UI 提示。并且在篝火旁边还站立着玩家遇到的第一个 NPC，作为引路人，他会告诉玩家接下来要去哪，同时发布第一个支线。这个支线在剧情上对玩家不利，但是也会引导玩家前往一个新地图，这一点反映了法环复杂的，亦正亦邪的世界观。



以上就是法环新手教程的基本全部内容了。虽然随着游戏流程展开，后期还有很多碎片化的教程提示，但受限于时间我就不一一列举了。不过截止到现在的流程，法环的所有需要的游戏机制已经全部在新手教程中讲明了。

回顾这段游戏体验，游戏整体遵循着“学习—尝试—应用—精通”的设计循环，该循环也是吸引玩家逐步进行自我挑战的设计机制，而法环更是拉长了教学的时长，直到游戏的中期阶段教学元素才消失，体现出循序渐进的教学方式，也更能看到自身技术的成长所带来的成就感。

法环虽然有很多 UI 提示嵌入教程当中，并没有做到全程诱导式教学，但是这些 UI 提示并不算生硬，而是在玩家需要的时候弹出，解决了玩家的困惑。因此并没有明显打断游戏的流程。而介于法环系统的复杂性（黑魂+只狼），能在短时间内教会玩家游玩方式已经算是及格。

而魂系列游戏的另一个特点是通过世界观对系统和机制进行包装，以尽可能维持游戏世界的沉浸感。这段新手教程通过两次过场 CG 的演绎，很好的把新手

教程融入到了世界观当中，游玩过程中并不会感到出戏。

- +恰当的新手引导。

- +引导过程清晰易懂

- +引导出现的密度和难度安排合理

- 在教学 UI 跳出时玩家失去了对系统的操作权，不如任天堂。

- 对于一些系统法环并没有安排引导，如韧性系统

- 开放世界部分引导不足，玩家容易困惑的失去目标