

# 一曲献给人类的赞歌：解构米哈游《崩坏》系列的叙事架构与精神内核

## 第一部分：宇宙的宏伟构架 —— 世界观与宇宙论

本部分旨在阐明构筑《崩坏》宇宙的基本法则与概念，论证其宇宙论不仅是故事背景，更是驱动其叙事与主题冲突的关键引擎。

### 1.1 虚数之树与量子之海：多元宇宙的框架

《崩坏》系列的世界观建立在一个宏大而精密的宇宙模型之上，其核心由两大对立概念构成：“虚数之树”与“量子之海”<sup>1</sup>。虚数之树被描绘为稳定世界的源头，其上的每一片“树叶”都代表一个拥有线性、有序历史的独立世界<sup>2</sup>。与之相对，量子之海则是一个混沌、原始的维度空间。当一个世界因无法通过“崩坏”的考验而从树上“坠落”时，它便会沉入量子之海，逐渐衰变为不稳定的“世界泡”或“量子泡沫”，最终走向消亡<sup>1</sup>。

这一宇宙框架为整个系列的故事提供了根本性的叙事功能。它不仅为多款游戏、多条时间线在同一宇宙中的共存提供了合理的设定解释<sup>1</sup>，更将生存的赌注提升到了宇宙级别。故事中的斗争不再仅仅是战胜敌人，而是确保自身所在的世界文明不会从虚数之树上坠落，被量子之海吞噬<sup>1</sup>。这种设定使得《崩坏》系列的故事，从《崩坏3》的地球保卫战到《崩坏：星穹铁道》的银河开拓，都能被容纳于“虚数之树”这一统一的背景之下<sup>1</sup>。

此种二元对立的宇宙论，并不仅仅是物理背景的设定，它更是一种形而上学的引擎，驱动着系列的核心哲学思辨。虚数之树与量子之海的对立，成为了秩序与混沌、存在与虚无、记忆与遗忘等一系列哲学母题的具象化体现。树代表着稳定的现实、可被铭记的历史以及被赋予的意义；而海则象征着虚无的混沌，是世界与记忆消解的归宿。因此，角色们为了让自己世界留在树上的斗争，本质上是一场为了“意义”本身不被抹除的形而上学的抗争。

### 1.2 崩坏：一种形而上学的敌托邦力量

“崩坏”(源自日语“崩壊”,意为“崩溃或腐烂”<sup>4</sup>)是贯穿系列始终的核心设定,它是一种超自然的、具有一定智能的敌对力量,其终极目标是检验并毁灭高度发展的文明<sup>1</sup>。崩坏的强度与该区域人类文明的发展程度总是成正比<sup>1</sup>;只要文明诞生,崩坏便会降临。它可以表现为侵染人类与野兽使其异化,也可以引发瘟疫、自然灾害乃至世界大战等一切可能摧毁文明的形式<sup>1</sup>。

作为故事的主要冲突来源,崩坏的设定并非简单的“邪恶”,而更像是一种宇宙的基本法则,一种周期性的、不可避免的灾难。这创造了一种深刻的悲剧性与存在主义式的冲突:人类文明的进步本身,恰恰是招致自身毁灭的原因。这种设定背后潜藏着一个深刻的“进步的悖论”:为了生存,人类似乎必须停止发展;但不断求索与进步,又是人性最根本的驱动力。整个《崩坏》系列的宏大叙事,便是在试图解答这一无解的难题。故事的核心冲突并非简单的“人类对抗怪物”,而是“人类对抗其自身天性所带来的必然结果”。这使得故事超越了单纯的科幻战斗,成为一场关于人类文明能否在不自我毁灭的前提下继续发展的哲学探讨,与现实世界中人们对于科技、权力和可持续发展的焦虑形成了深刻的共鸣<sup>7</sup>。

### 1.3 律者与圣痕:力量与传承的导体

在崩坏的多种表现形式中,律者(Herrscher)是其最高等的体现。他们是被注入高浓度崩坏能、从而获得神明般力量的个体,能够执掌并扭曲现实世界的某一种权能<sup>2</sup>。律者通常由具有极高崩坏能适应性的人类转化而来,这使得对抗崩坏的力量来源与崩坏本身同源,构成了角色内心巨大的矛盾与冲突。

圣痕(Stigma)则是另一种关键设定。它是一种能够赋予个体抵抗崩坏能、并使用强大力量的基因印记<sup>2</sup>。圣痕的来源多样,有的是前文明遗留的“真圣痕”,有的是自然觉醒,也有人工制造的<sup>2</sup>。它不仅是战斗系统的一部分,更是剧情中“圣痕计划”的核心,一个旨在筛选人类、确保文明火种得以延续的残酷方案<sup>4</sup>。

这两个概念将宏大的宇宙冲突内化到了角色的生理与心理层面。律者与圣痕的设定,使得战场从城市废墟转移到了角色的身体与灵魂深处。对主角团而言,对抗崩坏的斗争,也变成了一场对抗自身体内那股侵蚀性力量、捍卫自身人性与身份认同的战争。例如,琪亚娜·卡斯兰娜的核心成长弧光,便是她与体内空之律者人格的漫长对抗与最终和解<sup>4</sup>。雷电芽衣为了获得保护挚爱的力量,主动选择成为雷之律者,这一抉择从根本上改变了她的命运轨迹<sup>4</sup>。而圣痕作为一种铭刻在基因中的遗产,则象征着跨越五万年光阴的记忆、意志与责任的传承<sup>10</sup>。这些设定并非任意的战力系统,而是服务于角色塑造与主题探索的叙事工具,将“为人类而战”这一抽象概念,转化为主角们具体而痛苦的个人挣扎。

## 第二部分：跨越五万年的抗争与牺牲编年史

本部分将追溯《崩坏》宇宙的宏大叙事脉络，论证其故事是一部庞大的、具有周期性的悲剧史诗。过去时代的事件直接决定了现世冲突的格局，而整个故事的核心问题在于，这一毁灭的循环是否能够被打破。

### 2.1 前文明纪元：英雄们的悲歌

《崩坏3》的现世故事发生在大约五万年前一个科技水平远超当代的“前文明纪元”覆灭之后<sup>6</sup>。前文明纪元的人类为了对抗崩坏，成立了名为“逐火之蛾”(Fire MOTH)的组织<sup>5</sup>。该组织集结了当时最顶尖的战士——“逐火十三英桀”，他们前赴后继地迎战接连降临的十三位律者，但最终仍在拥有终焉权能的第十四律者面前功败垂成<sup>10</sup>。

这段悲壮的历史并非仅仅是背景设定，而是奠定整个系列基调的“创世神话”。前文明的英雄们在绝望中制定了多个延续人类文明的计划，如“方舟计划”、“圣痕计划”和“火种计划”等，并将击败的律者核心制成了拥有强大力量的“神之键”<sup>10</sup>。这些计划、技术以及幸存者们（如最强战士凯文·卡斯兰娜和不朽的守护者符华）所背负的个人创伤与意识形态，直接成为了现世所有主要冲突的根源。可以说，现世的故事，是在前文明失败的阴影下展开的，现世的人们被迫在前人失败的道路上，寻找一条全新的出路。前文明的故事并非独立的篇章，而是这部横跨五万年的宏大悲剧的第一幕。

### 2.2 现文明纪元：往昔的回响，全新的战场

《崩坏3》的主线剧情，是对前文明悲剧的呼应与变奏。故事从长空市的第三次崩坏爆发开始，逐步展开了琪亚娜、雷电芽衣、布洛妮娅三位主角的成长，以及她们与天命、逆熵、世界蛇三大组织之间的复杂博弈<sup>5</sup>。

整个故事脉络与前文明的遗产紧密相连。天命主教奥托·阿波卡利斯长达五百年的阴谋，源于他复活挚爱卡莲·卡斯兰娜的执念，这一悲剧可追溯至1477年<sup>4</sup>。而故事第一部的最终高潮，则是主角团与前文明领袖凯文·卡斯兰娜之间的决战，这场战斗的本质是现世所选择的“希望”之路（以琪亚娜为代表）与前文明在绝望中得出的“存续”方案（圣痕计划）之间的意识

形态对决<sup>5</sup>。

现世的叙事，在很大程度上是对前文明的一次“主题倒置”。前文明的英雄们是孤独、冷酷的战士，他们拥有更强大的科技，却因无法跨越人性的隔阂与猜忌而最终失败。而现世的英雄们，虽然力量相对弱小，却凭借着人与人之间的羁绊、共情以及拒绝牺牲人性的决心，最终取得了胜利。琪亚娜的最终选择不是彻底消灭崩坏，而是接纳并掌控它，化身为终焉之律者在月球守护地球，这代表了一条前文明未曾设想过的道路<sup>10</sup>。她的胜利不仅是物理层面的，更是思想层面的。她证明了“羁绊”才是通过崩坏考验的真正答案，从而打破了长达五万年的毁灭循环。

## 2.3 银河舞台：从垂死地球到无垠星海

随着《崩坏3》第一部故事的完结，以及外传“后崩坏书”(A Post-Honkai Odyssey)和新作《崩坏：星穹铁道》的推出，整个《崩坏》宇宙的叙事舞台从地球扩展到了广袤的银河。这一转变的核心连接点是角色瓦尔特·杨，他是目前唯一被证实从《崩坏3》世界穿越到《崩坏：星穹铁道》世界的角色<sup>11</sup>。

伴随舞台扩张的是主题的演进。开发者明确表示，《崩坏3》的主题是“为世界上所有的美好而战”，核心是“生存”与“守护”<sup>8</sup>；而《崩坏：星穹铁道》的主题则是“开拓”，是“探索新的世界，与新的人建立羁绊”<sup>13</sup>。这一转变象征着《崩坏》宇宙的“主题毕业”。在成功度过了地球上的“崩坏”这一文明过滤器后，人类终于获得了踏足星辰大海的资格。崩坏的核心冲突并未被遗忘，而是被重新定位为一个星球文明在走向宇宙前必须克服的“成人礼”。这为整个系列提供了一个充满希望和前瞻性的发展轨迹，将《崩坏3》的漫长史诗，升华为人类进入银河时代的一部壮丽的“前传”。

## 第三部分：跃动的人心 —— 角色弧光与原型分析

本部分将对关键角色进行深度心理剖析，论证其个人的成长、苦难与救赎之旅，是系列探索其复杂主题的主要载体。

### 3.1 三位一体的主角团：在无尽苦难中成长

- **琪亚娜·卡斯兰娜：从懵懂无知到自我牺牲**  
琪亚娜的登场形象是一个典型的、有些傲慢跳脱的日式动漫主角<sup>14</sup>。然而她的角色弧光，是对这一原型的残酷解构。她被迫面对自己是复制人(K-423)、同时也是空之律者西琳意识载体的真相<sup>4</sup>。她的成长之路充满了巨大的失去(导师无量塔·姬子的牺牲)、深重的负罪感以及对自我认同的艰难求索。她从一个轻视自己生命价值的女孩，成长为理解其分量、并最终选择牺牲个人自由以守护世界的英雄，化身终焉之律者永驻月球<sup>10</sup>。她的成熟并非失去了个性，而是用责任感与对力量的敬畏，淬炼了她原本的性格<sup>14</sup>。
- **雷电芽衣：力量与守护的重负**  
芽衣的故事线由她对琪亚娜炽热而执着的守护之情所驱动。这份爱意，是她鼓起勇气接纳自己雷之律者力量的根源，即便这力量曾让她恐惧<sup>4</sup>。她角色弧光中最具争议也最关键的转折，是选择加入曾为敌对势力的“世界蛇”。这并非堕入黑暗，而是一个充满道德灰度的抉择。她试图寻找一条不必牺牲琪亚娜就能拯救世界的道路，为此不惜背负罪人之名。她的经历探讨了力量的代价，以及为了爱，一个人究竟能走多远。
- **布洛妮娅·扎伊切克：从破碎过往中锻造未来**  
布洛妮娅的弧光是一场“寻回”之旅。作为一名前西伯利亚的少年兵，她在实验中失去了情感与行走能力，是主角团中最为“残缺”的一个<sup>5</sup>。她的成长，是通过与希儿等人的羁绊，一步步重建自己的人性。她从瓦尔特·杨手中继承理之律者核心的时刻极具象征意义：一个曾被剥夺情感的人，成为了纯粹逻辑与创造力的化身，并用这份力量去守护而非毁灭。她代表了从创伤废墟中建立未来的主题。

### 3.2 岁月的重压：守护者与逆行者

- **符华：不朽守护者的痛苦与责任**  
作为前文明幸存者，存活了五万年的符华是记忆、责任与永生之苦的化身。为了守护人类的“火种”，她度过了漫长的孤独岁月，其代价是磨损了绝大部分的情感与记忆，成为一个纯粹由责任驱动的存在<sup>4</sup>。她在《崩坏3》中的主要弧光是一次“重生”：通过与琪亚娜等新一代的羁绊，她重新找回了失落的记忆与人性，从一个静态的、历史的旁观者，转变为一个动态的、积极的参与者<sup>16</sup>。
- **奥托·阿波卡利斯：一场跨越五百年的爱之悲剧**  
奥托是系列中最为复杂的反派。在长达五百年的时间里，他犯下的所有暴行——人体实验、挑起战争、操纵数代人的生——都源自一个单一的、悲剧性的、却又能被理解的目标：复活在他怀中死去的挚爱卡莲·卡斯兰娜<sup>4</sup>。他的动机并非贪婪或权力欲，而是一种偏执到极致的爱。他的最终成功——以自己的彻底消失为代价，在虚数之树上创造了一个卡莲存活的新枝——为整个故事留下了一个意味深长的、充满道德模糊性的结局。

表1: 关键角色弧光与主题功能分析

角色	核心动机	核心冲突 (内在/外在)	叙事弧光总结	主题代表
琪亚娜·卡斯兰娜	守护所有人, 不负姬子老师的最后一课。	内在: 接受自身作为律者的身份与罪孽。外在: 对抗崩坏, 阻止终焉。	从天真烂漫的少女, 历经磨难与牺牲, 成长为背负世界命运的成熟英雄。	希望、成长、救赎
雷电芽衣	不惜一切代价守护琪亚娜。	内在: 驾驭律者力量的恐惧与为爱行恶的道德挣扎。外在: 在不同势力间寻找拯救琪亚娜的方法。	从被保护者转变为强大的守护者, 为爱选择了一条孤独而充满争议的道路。	羁绊、牺牲、选择
布洛妮娅·扎伊切克	保护同伴, 特别是希儿, 并创造一个更美好的未来。	内在: 寻回失去的情感与人性。外在: 对抗过去的操纵者(可可利亚), 继承逆熵的意志。	从情感麻木的兵器, 通过与同伴的羁绊重获新生, 成为理性的、创造未来的新一代领袖。	重生、理性、未来
符华	履行守护神州与人类文明的五万年使命。	内在: 在漫长岁月中磨损的记忆与人性的回归。外在: 平衡不同时代的理念冲突, 引导现世人类。	从一个不朽但孤独的守护者, 重新连接情感与过去, 成为一个完整的人。	责任、记忆、传承
奥托·阿波卡利斯	逆转时空, 复活五百年前逝去的挚爱卡莲。	内在: 我的爱能否为我的罪行正名? 外在: 操纵虚数之树的法则, 与全世界为敌。	历时五百年的策划, 从一个为爱痴狂的少年变成不择手段的枭雄, 最终以自我毁灭换来愿望的实现。	执念、爱、人性的极限
凯文·卡斯兰娜	不惜一切代价战胜崩坏, 履行对前文明的承诺。	内在: 背负五万年失败的创伤与孤独。外在: 其极端	从前文明的最强英雄, 沦为现世的终极反派, 最终在	创伤、过去、极端主义的危险



		功利主义的“圣痕计划”与现世的人本主义理念的冲突。	与后辈的对决中获得解脱。	
--	--	---------------------------	--------------	--

第四部分:故事的艺术 —— 叙事手法与精神内核

本部分将综合全文,从“故事是什么”转向“故事如何被讲述”以及“它为何重要”,分析米哈游独特的叙事策略,并论证其最终的哲学讯息。

4.1 跨媒体叙事:在多平台间编织世界

《崩坏》系列的叙事被有意地分散在多种媒介中:核心游戏(《崩坏3》、《崩坏:星穹铁道》)、大量的官方漫画、视觉小说以及动画短片。<sup>1</sup>这并非叙事上的缺陷,而是一种深思熟虑的跨媒体叙事(Transmedia Storytelling)策略。许多关键的背景故事(如《第二次崩坏》漫画)和角色塑造(如符华的过去)被放置在游戏之外,以此奖励那些愿意深度投入整个内容生态的玩家<sup>17</sup>。同时,制作团队为关键剧情节点(如“最后一课”、“薪炎永燃”)制作的高质量动画短片,以及为不同场景精心谱写的主题音乐,都体现了为每个叙事节拍选择最佳表现形式的理念,创造了丰富、多感官的沉浸式体验<sup>19</sup>。

这种叙事结构可以被理解为一种“冰山模型”。游戏本体是露出水面的冰山一角,所有玩家都能接触到。而水面之下庞大的部分,则是由漫画、小说、设定集等组成的跨媒体内容。这种结构创造了不同的参与层次:休闲玩家可以享受主线故事的乐趣,而核心粉丝则通过探索那些“隐藏”的部分,获得对世界观更深、更完整的理解。它也催生了一个强大的、以考据和信息整合为乐的粉丝社群,他们共同构建了如Hoyostans维基这样详尽的资料库,成为了叙事体验的一部分<sup>20</sup>。

4.2 “同位体”策略:在平行世界中探索命运与身份

米哈游在旗下不同游戏中,频繁地复用同一套角色设计(如琪亚娜、芽衣、布洛妮娅等),但赋予她们截然不同的背景、性格与命运。开发者将这一概念称为“同位体”(Isomer/Expy)<sup>1</sup>。这是一种强大的叙事工具,使其能够在宏大的世界观下探讨宿命论与自由意志的哲学命

题。通过展示同一个“角色原型”在不同世界、不同境遇下做出的不同选择，叙事得以深入探究其身份的核心，以及单一生命所蕴含的无数可能性。例如，开发者曾提及，《崩坏：星穹铁道》中的角色“黄泉”，在某种意义上可以被视为雷电芽衣未能拯救世界的“坏结局”<sup>13</sup>。

这种策略在不同游戏之间建立了一种“互文性对话”。玩家对《崩坏3》中雷电芽衣的理解，会因为他们对《原神》中雷电将军或《崩坏：星穹铁道》中黄泉的了解而变得更加丰富和复杂。每一个“同位体”都成为了对其他版本的一种注脚和参照。这使得游玩一款新的米哈游游戏，变成了一种近似于比较文学的分析行为，玩家在寻找不同故事间的呼应、分歧与主题共鸣中获得了独特的乐趣。它利用玩家在“米哈游宇宙”中积累的知识，创造了更深层次的叙事与情感共振，使得整体大于部分之和。

#### 4.3 主题升华：“为世界上所有的美好而战”

综上所述，《崩坏》系列最核心、最统一的主题，是一种被深情而有力地阐述的人文主义精神。面对宇宙级的绝望、周期性的毁灭和压倒性的苦难，叙事始终如一地颂扬着人与人之间的羁绊、希望以及在废墟中寻找并守护美好的意志。开发者对此毫不讳言：他们的目标就是讲述“献给人类的赞歌”，通过故事让玩家相信生活的美好，并从中获得勇气与温暖<sup>1</sup>。

其核心创作哲学，是构建“能引发共鸣的叙事”，将现实世界中人们面临的焦虑与困惑，投射到角色身上，并最终给出一个比现实“更浪漫、更积极、更理想”的解答<sup>8</sup>。选择以“少女的成长”为主角视角，也是为了能更便捷地展现角色的个人蜕变<sup>13</sup>。这种坚定的理想主义，与开发者所感知的、当下流行的虚无主义思潮形成了鲜明对比<sup>21</sup>。最终，系列想要传达的讯息是：即便身处“终焉”的绝境，人类精神中所蕴含的爱、牺牲与联结，本身就是一种足以改变命运的终极力量。因此，“为世界上所有的美好而战”<sup>22</sup>，不仅仅是一句宣传语，更是整个《崩坏》系列颠扑不破的价值宣言与精神内核。

#### 引用的著作

1. 崩坏系列 - 维基百科，自由的百科全书，访问时间为 六月 30, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%B4%A9%E5%9D%8F%E7%B3%BB%E5%88%97>
2. Terminology - HoYoverse Universe Index, 访问时间为 六月 30, 2025, <https://hoyodex.miraheze.org/wiki/Terminology>
3. Honkai - Wikipedia, 访问时间为 六月 30, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Honkai>
4. 崩壞3 - 維基百科，自由的百科全書，访问时间为 六月 30, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%B4%A9%E5%9D%8F3>
5. 崩坏3 - 维基百科，自由的百科全书，访问时间为 六月 30, 2025, <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%B4%A9%E5%9D%8F3>



6. Honkai Impact 3rd - Wikipedia, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Honkai\\_Impact\\_3rd](https://en.wikipedia.org/wiki/Honkai_Impact_3rd)
7. 新前沿, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://hdr.undp.org/system/files/documents/hdr2020cn.pdf>
8. Why Does the Honkai Series Believe in Human Potential? An Interview with the Story Team - HoYoLAB, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://www.hoyolab.com/article/35878090>
9. Kiana Kaslana - HoYoverse Universe Index, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://hoyodex.miraheze.org/wiki/Kiana\\_Kaslana](https://hoyodex.miraheze.org/wiki/Kiana_Kaslana)
10. Honkai Impact 3rd Timeline - HoYoverse Universe Index, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://hoyodex.miraheze.org/wiki/Honkai\\_Impact\\_3rd\\_Timeline](https://hoyodex.miraheze.org/wiki/Honkai_Impact_3rd_Timeline)
11. 瓦尔特·杨- 维基百科, 自由的百科全书 - Wikipedia, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E7%93%A6%E5%B0%94%E7%89%B9%C2%B7%E6%9D%A8>
12. 瓦爾特·楊- 維基百科, 自由的百科全書, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%93%A6%E5%B0%94%E7%89%B9%C2%B7%E6%9D%A8>
13. Honkai Star Rail x Honkai Impact 3 Defaminico Interview Megathread - Reddit, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/HonkaiStarRail/comments/1h1ty3e/honkai\\_star\\_rail\\_x\\_honkai\\_impact\\_3\\_defaminico/](https://www.reddit.com/r/HonkaiStarRail/comments/1h1ty3e/honkai_star_rail_x_honkai_impact_3_defaminico/)
14. Post-development Kiana : r/houkai3rd - Reddit, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/houkai3rd/comments/1b1rryi/postdevelopment\\_kiana/](https://www.reddit.com/r/houkai3rd/comments/1b1rryi/postdevelopment_kiana/)
15. Kiana's character development : r/houkai3rd - Reddit, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/houkai3rd/comments/ln74yf/kianas\\_character\\_development/](https://www.reddit.com/r/houkai3rd/comments/ln74yf/kianas_character_development/)
16. 乘龙聚势顶压拼搏为推动中国式现代化甘肃实践当好开路先锋 - 甘肃省交通运输厅, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<http://jtys.gansu.gov.cn/jtys/c106510/202406/173931224/files/8afe988c23fe438087cdcc3f17ff5e1f.pdf>
17. Story Guide HI3 - Hoyostans, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://hoyostans.be/explore/honkai-impact-3rd/story-guide-hi3/>
18. Are there chapter summaries available anywhere? : r/houkai3rd - Reddit, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://www.reddit.com/r/houkai3rd/comments/yxb3gb/are\\_there\\_chapter\\_summaries\\_available\\_anywhere/](https://www.reddit.com/r/houkai3rd/comments/yxb3gb/are_there_chapter_summaries_available_anywhere/)
19. 开发者共研计划第三期:《原神》音乐创作故事01 - 米哈游, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://ys.mihoyo.com/news/detail/7215>
20. The Entire History of the Honkai Universe - YouTube, 访问时间为 六月 30, 2025,  
[https://www.youtube.com/watch?v=Jb7pUe\\_fu0o](https://www.youtube.com/watch?v=Jb7pUe_fu0o)
21. The Future of the Honkai Series - Developer Interview HI3 + HSR - YouTube, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://www.youtube.com/watch?v=bWvG1TtKCFA>
22. Honkai Impact 3 Official Site - Fight for All That is Beautiful in the World!, 访问时间为 六月 30, 2025,  
<https://honkaiimpact3.hoyoverse.com/>
23. characters - Honkai Impact 3 Official Site - Fight for All That is Beautiful in the

World!, 访问时间为 六月 30, 2025,

<https://honkaiimpact3.hoyoverse.com/global/en-us/valkyries>