

Shrine Level & Player Onboarding Analysis Template (Zelda: Breath of the Wild)

1. Basic Information

Shrine Name: Oman Au Shrine

Location in World: The Great Plateau

Core Mechanic Introduced: Magnesis

2. Player Experience Flow

1. 初始信息呈现 (Initial Information Presentation)

◆ 玩家开始神庙时看到的第一个提示/视觉元素，如何通过地形、光线、图腾、摄像机引导视线？

神庙 1 (Magnesis Trial, Oman Au Shrine)： 在神庙附近触发过场动画，摄像机转向神庙，强制玩家将视线专注在神庙，通过对白可得知，通关该神庙将会有滑翔翼的奖励，促使玩家进入神庙，推进剧情以离开初始台地。神庙本身在平原中较为突出，且有高光围绕，让其更加显眼。玩家进入神庙后，通过 UI 提示告诉玩家神庙用于测试玩家的吸铁石能力。

2. 玩家受限/被引导点 (Constraint & Guidance Nodes)

◆ 玩家在哪些地方被迫停下思考或寻找解决方式？

玩家首先被困在神庙中，四周是墙，中间是栅栏，皆是不可通往的地点，中间是两块暂时不可互动的铁板。由于无法前进，也无法和物品互动，玩家将被迫停下并观察四周，直到他们发现在一旁的希卡石互动点，并在此处获得吸铁石能力。

◆ 是否有隐性引导或显性强制路径？

隐性引导：被阻碍的道路、显眼但暂时无法互动的铁板引导玩家寻找解决方法。

强制路径：玩家必须前往希卡石互动点以触发下一步流程

3. 机制使用与反馈点 (Mechanic & Feedback Nodes) , 使用机制后获得的即时反馈类型 (音效/动画/解锁通道等) :

玩家获得吸铁石能力后出现 Meta 界面, 界面显示能力的名字、图标以及如何使用。使用说明中清晰提到该能力适用于金属物品, 玩家能够通过该能力自由地抬起或移动物品。

◆ 玩家首次使用核心机制的地点与方式:

0 玩家可能会尝试攀爬墙壁和栅栏, 但他们会在此处学会这两者都是不可攀爬的。

1.1 首次尝试: 玩家尝试用吸铁石移动地面上的铁块, 此时他们无需对铁块进行过于复杂的操作 (如抬起、大幅度移动等), 他们只需将其平移开来便可以发现铁块下面的隐藏路径。

1.2 二次尝试: 玩家需要在石块中找到夹在其中的铁块并将其移开以开辟新路径, 这次的谜题相较之前增添了石块障碍物和更高级的吸铁石移动的要素。玩家被教会两件事: 一, 移开石块和金属块以前进; 二, 铁块和石块可以通过移动形成楼梯状, 帮助玩家攀爬得更高并翻阅障碍物。

2.1 战斗插入: 玩家通过 1.2 后发现一名敌人, 游戏提供给玩家不同的战斗选择: 一, 玩家操控在一旁的大铁块攻击敌人; 二, 玩家使用手中的武器进行战斗

2.2 三次尝试: 玩家通过观察可发现在高处的宝箱, 四周没有可攀爬物, 引导玩家使用吸铁石将金属宝箱拿到跟前。宝箱本身奖励玩家的观察和能力的运用。

3.0 玩家使用吸铁石打开铁块大门, 完成神庙, 并接受奖励 (Spirit Orb) , 随后玩家自动被传送出神庙。

4. 奖励与出口结构 (Reward & Exit)

◆ 奖励设置是否与挑战强度相符?

玩家在神庙中获得的显性奖励有两种: 一, 完成神庙的基本奖励 (Spirit Orb) ; 二, 隐藏宝箱 (一把弓) 。考虑到这是在游戏初始台地的新手关神庙, 且用于希卡石能力教学, 其

目的不只是用于挑战，更多的是用于教会玩家如何使用吸铁石能力，因此学会能力本身也是一种隐性奖励，这样的设置是合理的。

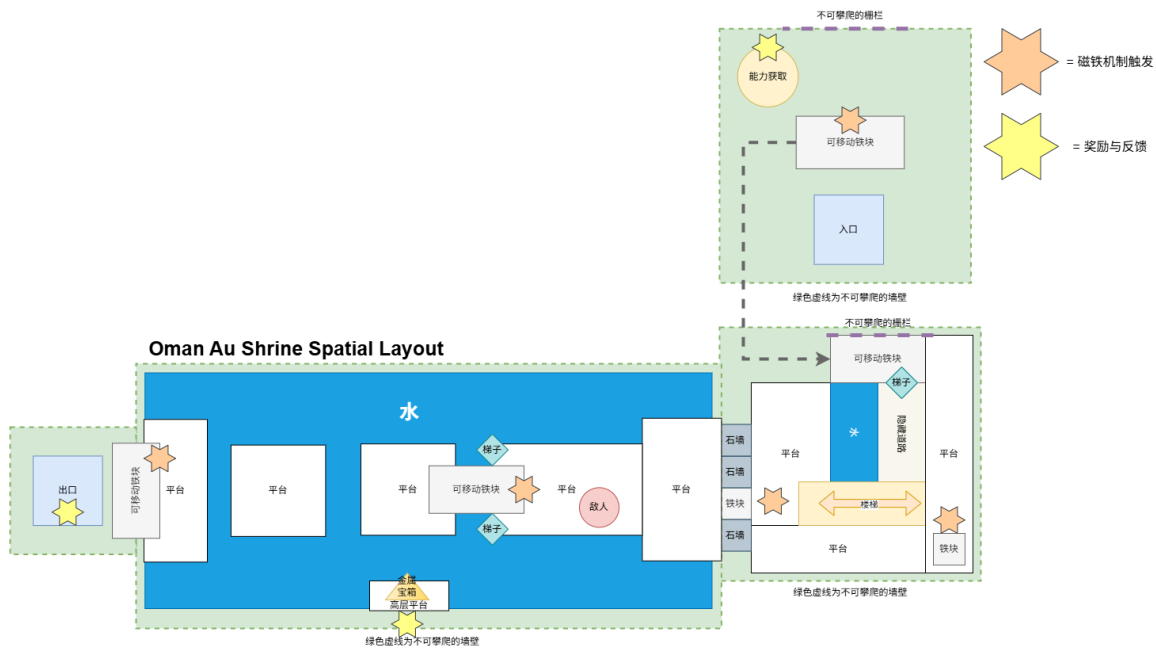
◆ 出口呈现方式是否暗示流程结束或下一步行动？

关卡的重点为没有明显出口的一座雕像，暗示玩家需要前往互动而不是寻找出口。玩家获得奖励后被自动传送到神庙外，而神庙发散的橙色光芒也变为蓝色，暗示流程结束。

备注：可结合结构图一起使用，绘制每个关键节点在空间中的位置与顺序。

3. Shrine Structure Diagram (Draw Separately)

Spatial layout/Key mechanic triggers/Feedback/Reward points:



Key Findings:

- 机制触发点分布平均，三个空间的分布比例为 1:2:2，每个空间对磁铁机制的操作要求和思考深度逐渐上升。

- 我的疑问：为什么放置那么多水？目的是什么？

1. 空间限制+引导思维：迫使玩家寻找上方/远处的通路，营造了线性探索路径，避免玩家绕过教学机制，强制玩家思考垂直移动（如用吸铁石吸出水里的铁块，或当桥梁）。**设计目的是迫使玩家“想”而不是“走”。**

2. 视觉对比与吸引焦点：金属物品与水之间有明显反光对比，强化提示感。在平坦墙壁+石头构成的神庙中，水面提供了“活的元素”，打破空间单调。**设计目的是聚焦视线，引导探索欲望。**

3. 教学机制的托底容错功能（降低惩罚、保护学习过程）：玩家掉入浅水区域中不会死亡，而是在失败后重新尝试。而当玩家看到物品掉入水中时，会本能尝试使用吸铁石去捞起，反而更容易学习。**设计目的为降低惩罚，保护学习过程。**

4. 构建空间层级感（Verticality）：水面下是基础层，上方平台式目标区域，神庙虽小，但通过水+高低落差营造出复杂度和空间深度。**设计目的为在小空间里创造立体谜题结构**

4. Design Analysis

► What is the designer trying to teach here?

1. 吸铁石可以移动金属物体（不同形态的铁块、金属宝箱等）或抓取远处的金属物体，非金属物品则无法被移动（如石块）
2. 吸铁石可以被摆放成行进路径（楼梯状、桥梁等）
3. 通过操纵金属物体来对敌人进行攻击（下落冲击、挥动以造成伤害等）

► How is spatial limitation used to guide the player?

1. 关卡一开始玩家处于一个半封闭空间（有不可攀爬的高栅栏隐约提示玩家需要去的地方），且有显眼但无法移动的铁块，迫使玩家进行探索，并和同样显眼的希卡石互动点互动
2. 空间 2 和空间 3 皆为线性，玩家只需一直前进便可到达终点，这一点作为教学关来说是合适的，玩家在这一关的重点是学会并相对扩展吸铁石功能。

► Are there multiple solutions or just one intended solution?

1. 空间 1 只有一种解决方法，那就是移开放在地板上的铁块，玩家无法把空间 1 的大铁块带到下一空间
2. 空间 2 有两种解决方法：一，使用多余的铁块制造出新路径或是推开石块；二，不使用多余的铁块，直接操控嵌在石墙中的铁块。

3. 空间 3 的战斗有两种解决方法：一，使用武器击败敌人；二，使用吸铁石操纵铁块对敌人造成伤害。空间 3 的解密有两种解决方法：一，使用放在平台上的大铁块制造桥梁；二，使用石墙和多余的铁块当做台阶。

► **How is curiosity rewarded, if at all?**

1. 玩家如果在空间 1 的时候关注到了对面的多余铁块（进入吸铁石模式后会发现栅栏对面有高亮），他们便能够在之后的解谜中用到它。
2. 玩家如果没有在空间 1 看到铁块，但是在上完楼梯后往后看了一眼，也能够发现铁块。
3. 如果玩家在进入终点前观察四周，他们便能够发现在高处的宝箱。

► **Are there multiple solutions or just one intended solution?**

该神庙的核心路径是高度诱导式的，设计者有意通过：

- 空间限制（不可攀爬高墙）
- 显眼物件（被石块部分掩盖的金属）
- 一步步解锁的线性空间

将玩家引向预设路径，以确保机制教学的完整性。但也在神庙中暗藏部分可供玩家自由发掘的路径，如能够被提前发现的金属宝箱和多余的铁块，产生“提前解”的可能；某些玩家也可能尝试跳跃叠加、物理堆叠或战斗绕过，尽管设计者有限制，但依旧给予一定的解法偏差空间。这样的强引导+弱自由的组合保证了教学目的，也留有好奇心探索的回报路径。

► **How does the shrine handle failure or trial-and-error situations?**

该神庙以低惩罚、高反馈为核心教学思路，允许玩家大胆尝试、探索，不怕在学习时出错，从而形成正向反馈循环，提升学习效率：

探索类失败：如果玩家初期未能发现金属块，通常会在数次观察后尝试使用吸铁石功能检索，而机制本身设计成高亮显示金属，引导玩家快速找回正确路径。

战斗类失败：若玩家在空间 3 中被敌人击中，附近没有致命掉落或陷阱，确保可反复尝试，帮助玩家迅速重返战斗，不造成学习中断。

操作类失败：如果玩家将铁块不小心掉入水中，仍可再次吸起，不会导致谜题无法完成。

5. Reflection

► What part of this shrine design impressed you the most? Why?

1. 对玩家循序渐进的教学引导，将一个全新的游戏机制与解谜/战斗结合，从而让玩家在不知不觉中掌握该技能。
2. 技能与其他游戏机制的相结合（如攻击、抓取、搭建），让玩家在今后的游戏中能够对该机制有更加深入的思考，也方便在后续的设计中扩展该机制。
3. 教学引导自然而不生硬，不依赖 UI 提示或是强制的镜头运动，完全靠空间结构、空间叙事来教会玩家。

► How would you modify this shrine to improve pacing or choice?

- 我会修改玩家的战斗遭遇点，让玩家能够在和敌人保证一定距离的前提条件下进行思考（如是否能使用铁块来砸伤敌人或是进行战斗），而不是在破坏石墙后马上进入战斗。