

Level Design Analysis – Persona 5: Pyramid Palace

1. Basic Information

Level Name: Futaba's Pyramid

Game: Persona 5

2. Objective and Narrative Context

► Briefly describe the main goal of the palace and its story relevance.

关卡目标: 在限定的游戏时间内到达金字塔的最深处，并击败殿堂的最终 Boss

叙事目标: 通过“偷心”的方式消灭双叶内心的梦魇，将她从对母亲的愧疚中拯救出来

► What is the player's motivation?

1. 时间限制：玩家需要在规定时间内完成该殿堂，否则游戏失败，需要重来
2. 角色提升：玩家能够在殿堂中获取新的 Persona、通过战斗来提升角色等级和技能
3. 资源获取：玩家能够在殿堂探索过程中获取金钱、装备和用于提升角色和优化战斗/探索体验的物品（如可以用于制作撬锁工具的材料、恢复道具等）
4. 剧情推进：玩家能够在推进殿堂的过程中了解到更多的角色相关信息和背景故事，同时间接挖掘主角被陷害背后的真相，让玩家保持对故事的兴趣和好奇
5. 游戏推进：玩家在解决殿堂后能获得多种奖励，包括新队友、新技能、更多随时间推进解锁的游戏内容等。

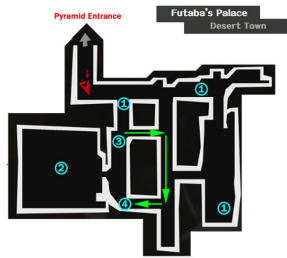
► How does the narrative pressure influence the design of this level?

1. **时间限制与提醒:** 在殿堂外的日常生活过程中，队友会对玩家进行提醒、询问是否要在放学后前往殿堂
2. **剧情冲突:** 通过描写角色的内心冲突与痛苦经历来迫使玩家推进剧情，从而达成救赎殿堂主人的目的，比如殿堂中出现的叙事碎片（描写双叶母亲死亡的壁画、反复出现的双叶阴暗面人格等）

3. **象征意义：**金字塔象征双叶自我封闭的心理坟墓，宫殿中的石棺、墓道、陷阱等元素都强化了双叶认为自己害死了母亲的压抑的死亡意象。同时，布满机关、迷宫的金字塔对应双叶极强的心理防线，而玩家需要破解这些机关，突破双叶的心理壁垒。而殿堂所处的沙漠废墟则代表双叶情感资源的枯竭；沙漠城镇中出现的盗贼则暗示双叶母亲之死的被隐瞒的真相，玩家需要逐步解开双叶被篡改的记忆、找出真相。双叶的人格面具——死灵之书、普罗米修斯则分别代表重生和为团队提供生命之火。
4. **游戏进程：**击败以双叶母亲形象出现的怪物后，金字塔的崩塌标志着她从罪恶感中解脱。

3. Level Flow and Spatial Layout

沙漠城镇：

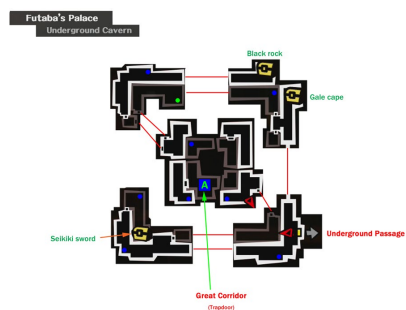


地图要素：

- 共 3 处敌人分布点，强制战斗；广场用于过场动画+迷你 Boss 战（需先完成追逐）；追逐敌人，因此，玩家完成以上任务的流程是：首先消灭 3 处分布点的敌人，然后前往广场观看过场动画，开始追逐战，追到敌人后开启迷你 Boss 战，击败敌人后获取重要道具并返回金字塔入口
- 该地图没有解谜、安全屋和宝箱，为强引导+线性关卡

关卡目标：强制-获取重要道具以进入金字塔内部

金字塔入口的陷阱关卡：

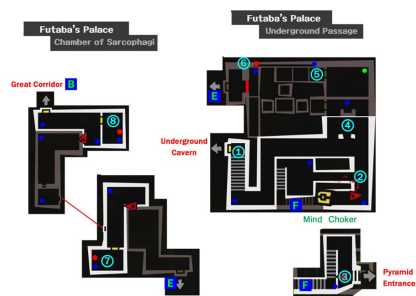


地图要素：

- 每一个独立平台都有可破坏的物品（其中 1 个破坏后有可能获取奖励），共 3 个宝箱。玩家的主要路径为一路向上，以顺时针方向螺旋式前往地下通道，其中，玩家的毕竟路径有 2 个宝箱，可选的探索路径有 1 个宝箱。
- 该关卡没有战斗、解谜和安全屋，同样为强引导+一本道设计

关卡目标：强制-一路往上，离开陷阱并返回金字塔入口；可选-获取宝箱

地下通道关卡：



地图要素：

- 该关卡没有安全屋，玩家只能传送到关卡外的走廊或是一口气打通。
- 玩家进入地下通道后可选择：一，先前往左侧的迷你 Boss 处进行战斗；或二，先前往右侧开启前往金字塔通道的捷径，同时能够获取一个宝箱。这里后者相较前者的重要级偏低，但也算是对玩家探索的奖励，且实行成本不高。
- 击败左侧的迷你 Boss 后，玩家将会进行平台跳跃，并被引向开启墓室的钥匙，玩家需要获取在后续开启走廊门锁中用到的宝石，该流程需要玩家观察并获取被镶嵌在雕

像中的宝石，墓室这一部分的整体流程偏线性，没有多余的分支道路可选，如果玩家没有在首次获取宝石，则无法开启大门，需要走回头路。

关卡目标：强制-解锁长廊的大门（前置条件为获取两个相应的宝石），击败迷你 Boss；
可选-获取宝箱，打碎可破坏物品并有一定几率获得奖励

墓室 A (Chamber of Rejection)：

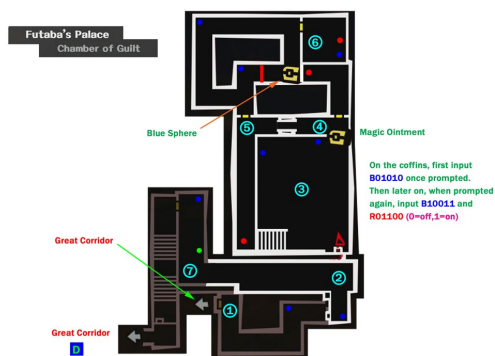


地图要素：

- 该关卡内部同样没有安全屋
- 在关卡的开头有多条分支路径可供探索，但最终的正确路径只有一条。如果玩家一开始选择前往关卡的中央广场，则需要在这之后重新折返去触发机关，这么设计的目的应该是为了充分地利用游戏资源，让玩家在关卡内进行充分地探索，并通过伪分支路径和高低差异的空间结构来减少“一本道”感。
- 关卡内共 3 个宝箱，皆被放置在二层，这应该也是为了奖励玩家的空间探索，并且刻意地让玩家远离似乎是“被设定好”的路径。
- 关卡中有 4 个可互动要素，如开关、按钮等
- 每一个大型关卡（所有的 Chamber）结束后玩家需要进行一个拼图的小游戏，这个拼图画像展现了人物的背景故事。

关卡目标：解开谜题和机关、击败敌人并寻找前往金字塔最深处的路径

墓室 B (Chamber of Guilt)：

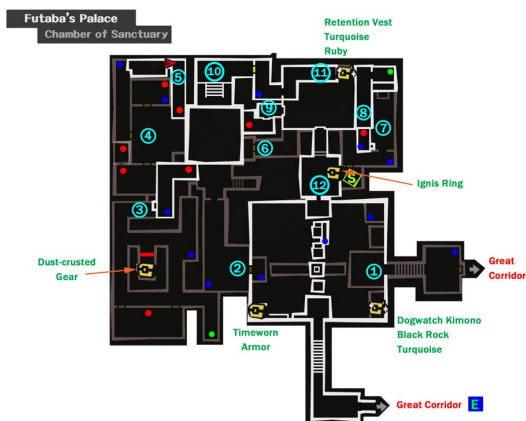


地图要素：

- 该关卡内部没有安全屋
- 该关卡高低层次不明显，主要专注在解谜部分（玩家需要寻找一个球形全息图的密码，并按顺序触发这些全息图）
- 关卡共两个宝箱，皆被摆放在玩家的必经之路
- 玩家需要在该关卡中保持对游戏环境的专注度，并适当地和环境物品互动以解锁新路径和解谜

关卡目标： 解开谜题和机关、击败敌人并寻找前往金字塔最深处的路径

墓室 C（Chamber of Sanctuary）：

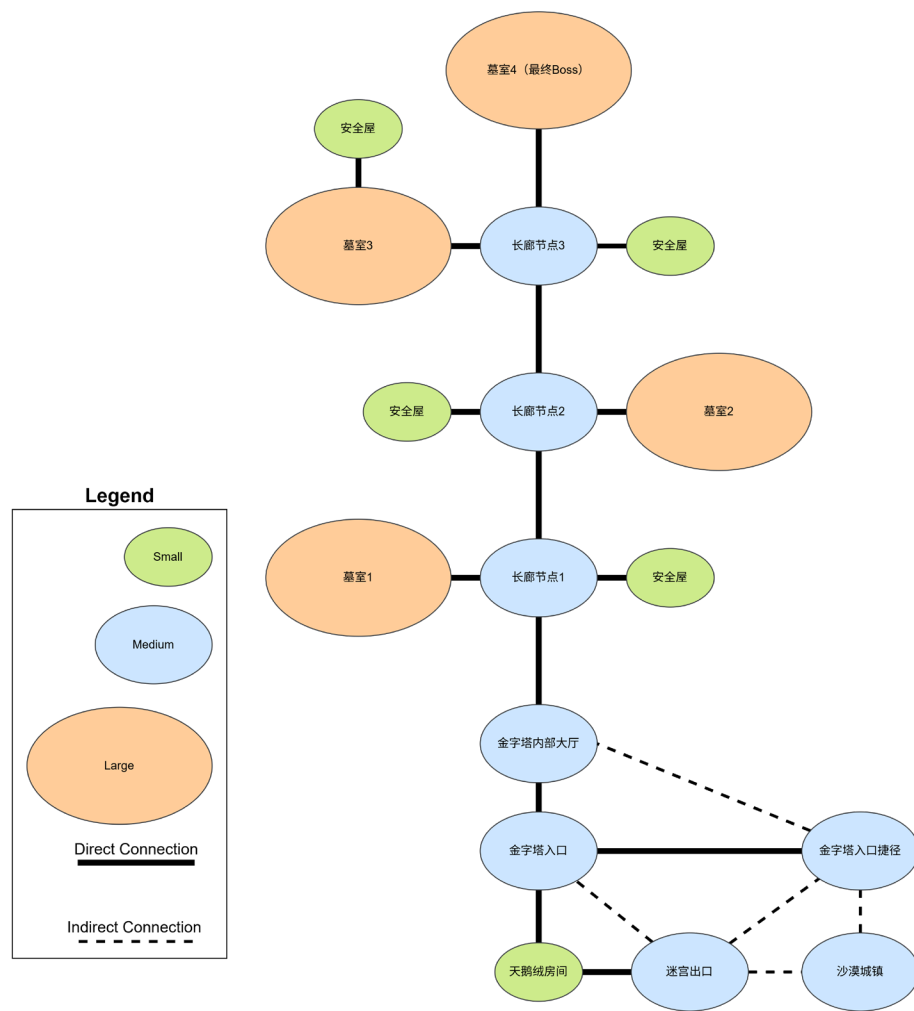


地图要素：

- 相比起之前两个墓室，这个墓室更大、地形更加复杂，且需要触发的机关更多，且包含一个安全屋。

- 玩家需要在关卡中多次触发机关后进行折返（因为能够开辟新的道路，或是触发了回头路的机关），且关卡中有一场迷你 Boss 战。玩家需要使用他们的“第三只眼”来观察周边的物品和环境来解谜。
- 关卡中有 5 个宝箱，其中 4 个宝箱在高层。
- 墓室 A 注重于机关触发（如按下开关来解锁某个地方的物品，然后把该物品放到指定的地方），且流程更加线性，可探索分支较少；墓室 B 注重于环境解谜，且难度比墓室 A 更高，涉及更多的记忆解谜和推理；墓室 C 则试图在战斗和解谜之间做平衡，虽然不再要求玩家进行记忆和推理，但解谜的步骤和工序更加繁琐，玩家需要不断折返和开辟新路径，同时还融入了迷你 Boss 战，让战斗更具挑战性。
- **关卡目标：**解开谜题和机关、击败敌人并寻找前往金字塔最深处的路径

Futaba's Pyramid Bubble Diagram



4. Gameplay Structure and Mechanics

节点一：该关卡第一次介绍了迷你 Boss 战（沙漠城镇）

节点二：使用第三只眼来观察周边环境以找到关键线索、物品或是跳跃点（地下通道）

节点三：获取宝石并放置在特定位置以解锁路径（墓室）

节点四：上一谜题的扩展，获取宝石会触发陷阱，且玩家需要进行一定的折返才能够开启路径（墓室 A）

节点五：拼图谜题（5 块长方形，简单难度）

节点六：记忆谜题+推理谜题。玩家需要通过记忆谜题提示来进行解密，触发相应的光球（墓室 B）

节点七：上一谜题的升级版，玩家需要记住的信息更多，这次需要记住两组光球的开启顺序

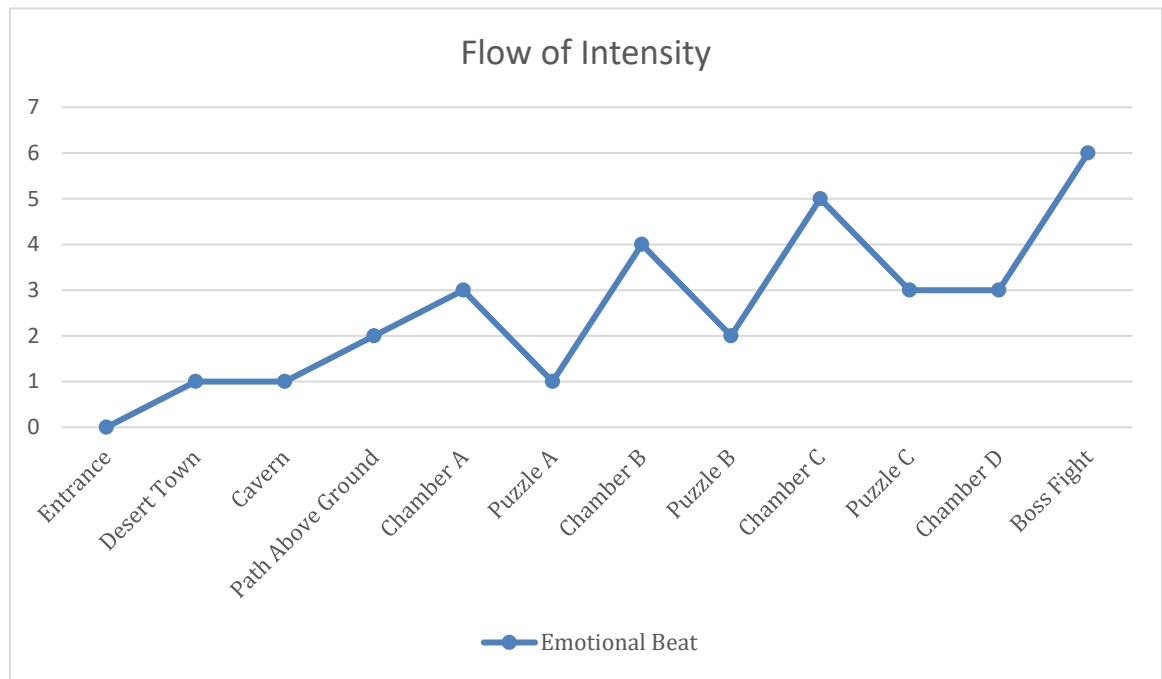
节点八：拼图谜题（8 块三角形，中等难度）

节点九：玩家需要使用第三只眼来找到对应的机关（墓室 C）

节点十：节点三的扩展，地图地形更加复杂和多样化，玩家可能需要多次折返，且宝石会生成绿色平台

节点十一：拼图解谜（10 块正方形，最高难度）

5. Pacing and Emotional Beats



金字塔入口→沙漠城镇→地下通道：为初段引导和空间过度，以战斗和平台跳跃为主，节奏紧凑，难度在简单和适中之间。

墓室 A/B/C 构成关卡中段的认知挑战核心：A 强调空间机关组合；B 加强记忆与逻辑顺序的挑战；C 整合战斗、折返和物理解谜，构成本关卡最复杂的节奏点

情绪高潮点：每段墓室结束后的拼图小游戏在作为游戏机制点的同时，也作为“剧情线索揭露点”，给予玩家情感释放。而在最终 Boss 战之前，玩家被强制脱离迷宫，为剧情高潮做铺垫的同时给予玩家休息、整合的时间。最终 Boss 战在金字塔最深处、双叶母亲人格显现前设置，标志着关卡和剧情的共同高潮，完成情绪闭环。

关卡通过节奏梯度的构建，有效避免了线性地图的单调感，并通过节点式剧情嵌入维持玩家的情绪投入。

6. Player Agency and Exploration

多路径选择和可选内容：该关卡皆为线性，但在探索上给予了玩家一定的自由度，比如鼓励他们探索关卡的每一个角落，并在这些角落摆放相应的奖励（如不在必经之路的保险、可破坏的物品等）；在皇家版中，玩家可以探索出了主线关卡之外的额外内容（欲石），

这一部分是可选的，但完成它能够带来额外的奖励。但整体而言，关卡的解谜部分只有一个正确答案、真正的出口和目标也只有一个。

探索体验：由于关卡是线性且相对强引导，那么避免玩家出现厌倦就十分重要，对此可以发现关卡中引入了很多高低差、平台跳跃、解谜和剧情点来绕过这一点，让玩家感觉到他们在推动游戏的进程，并在此期间穿插如宝箱怪、宝箱和可破坏物品来增强探索感。

容错&失败设计：墓室 B 中的光球顺序失败将会面临惩罚（敌人出现），如果玩家持续输入错误，则要不断地进入战斗，但敌人的数量和强度适中，不会对玩家造成太大的影响。墓室 A、B 皆没有设置安全屋，玩家有可能要重打整段流程，但这两个墓室关卡较小、且游戏有自动存档功能，间接构成了一定容错。玩家如果在墓室中错过了机关宝石则需要折返，虽然构成了一定的节奏断裂，但也激励玩家养成观察习惯，随时使用第三只眼进行全局扫描。而机关的周围存在引导式提示，玩家可以直接通过视觉信息判断可交互物品，减少无意义试错。

7. Summary and Takeaways

该关卡为了避免玩家感觉他们在被牵着鼻子走而加了很多以上所述的内容，但这在一定程度上也会让玩家觉得“绕路感”很重，同时一些解谜的部分也让玩家感觉到重复，且有可能会迷路。我认为如果要提升这一方面的玩家体验的话，可以适当地通过开启捷径来奖励玩家的探索，让他们不要重复地走回头路；同时让关卡内部结构更加有差异化（无论是地形还是视觉表现），减少玩家迷路的几率，同时让玩家保持专注。