

任务剧情分析：《鸣潮》3.5 – 自星海尽处 回响

朱博阳

2026/5/20

boyangz@arizona.edu

13903310817

一、任务选择与整体评价

我选择分析《鸣潮》拉海洛版本最新的主线任务：自星海尽处回响。它一方面承接 3.1 中爱弥斯与隧门留下的悬念，另一方面进行绯雪、达妮娅的塑造，隧者和阿列夫一，以及对整个拉海洛版本的剧情进行阶段性收官。它同时包含长线剧情回收、版本角色塑造、电影化演出、玩法插入、Boss 危机设计和商业版本节奏等多个问题。

总体来说，这段任务是瑕不掩瑜的。它完成了版本收官的基本职责，也提供了足够高规格的动画、实机演出、音乐和剧情内容。问题不在于“做得不够多”，而在于部分核心设定过于抽象，导致后续剧情表现、玩法高潮和玩家感知都被同一个设定雷牵连。

二、爱弥斯：拉海洛版本真正的剧情核心

虽然爱弥斯并不是当期 up 角色，但我认为爱弥斯毫无疑问是拉海洛版本剧情塑造的重中之重。从制作资源投入、玩家反响、商业成绩到这个版本的主线剧情收尾，讨论拉海洛的剧情就无法避开爱弥斯

这一角色。拉海洛剧情的一个核心任务就是处理她在 3.1 中留下的阶段性结局：她与隧门、拉海洛、漂泊者之间的悬念，这是贯穿整个阶段的情感主轴。当期 UP 角色绯雪、达妮娅当然需要塑造，但在这次收官任务中，她们更像是围绕拉海洛终局展开的并行线或陪衬线。换句话说，拉海洛版本的情感核心并不完全在当期卡池，而在爱弥斯身上。因此，即使她已经是三个月前的版本角色，也应该在这次任务分析中重点展开。

（一）爱弥斯的情感设计：更高级、更共性、也更可知

爱弥斯塑造成功的核心，是这里使用了一种比常规二游“男欢女爱 / 版本老婆”更高级、在社会结构以及人类关系中更具有普遍性的情感关系，即亲情、养育、成长，以及父母对子女最基本的期待。不是每个人都有恋爱对象，但每个人都有父亲母亲，或者至少能理解“被养育”“被期待”“希望孩子幸福”这种人类社会最基础的情感结构。因此，当爱弥斯问出“长大后你希望我成为什么样的人”这一类问题时，它触发的是更普遍的生命经验。我自己也问过我父母相同的问题，而父母给出的回答同样是“希望你幸福快乐地活着”。这种情感设计理念最大的优势在于其是可知的、可被代入的。

在这里点出这个问题的目的是和后文我认为的不足形成对照：阿列夫一塑造的过于抽象化，带来的是一种更偏向“不可知危机”的形式，也即爱弥斯让玩家知道自己为什么难过、为什么被触动；阿列夫一却让玩家很难感知自己到底在对抗什么。

（二）投入、产出、商业反响

《鸣潮》在制作层面上没有辜负爱弥斯的角色定位：大约 8 小时的长篇剧情、动画、实机演出，都围绕这个角色进行了大量的堆料。

需要注意的是，这里的堆料不是贬义词，而是强调一种玩法、角色设计、文案、音乐、动画等多个部门之间的成熟协作，产出的高规格版本内容。这种投入与角色情感定位是相匹配的，也使她成为了拉海洛版本的主题承载点。

需要注意的是，这种方式不能够无限复制。也就是说亲情牌不能每个角色都打，不然会迅速造成稀释效果，让玩家感到疲劳甚至是产生逆反情绪。因此爱弥斯的成功恰恰在于她是一次特殊的集中塑造，后续的角色也回到了常规二游的塑造方式。

三、绯雪：遗憾与拯救的对照

绯雪用了一种少而精的方式去进行角色塑造，这种时长和比重上的分配将在后文提到。此处只对绯雪个人剧情做出评价：绯雪在塑造上的有效之处在于很好地使用了对照关系。漂泊者在今州、黎那汐塔等事件中被不断塑造成成功的拯救者，而绯雪在面对穗波灾难时留下了无法弥补的遗憾。这种塑造的高明之处是，拿一个已有角色的经历，去通过映照关系来塑造一个新角色，省下笔墨的同时又可以很好的向玩家突出绯雪的角色情感底色。

而后续残星会会长的蛊惑也正是建立在这种对照带来的差异上，这种对照比单纯花大篇幅去讲背景故事更能解释绯雪的动摇与最终选择。

说白了，这是一种很高明的做法，这其实是在用玩家经历过的漂泊者的故事来讲绯雪。天然的创造了戏剧冲突。

会长蛊惑绯雪时，可以进一步强化镜头语言。现在的版本已经有轻微视角晃动，但还可以更明确地服务心理变化：随着会长的蛊惑性话语推进，镜头震动逐步加大，空间也逐渐出现类似《盗梦空间》里

梦境崩塌的失稳感；当绯雪坚定自己的立场时，震动突然停止。这样玩家会更直观地感受到：她确实被自己的过去触动，但自己的立场从来没有发生过改变。

四、达妮娅追逐戏：意象有潜力，但当期没有回收

达妮娅追逐戏中的跷跷板、俄罗斯方块等机关并非完全没有意义。跷跷板可以被理解为心理状态的不平衡、不稳定，也能对应达妮娅作为阿列夫一容器时，自我意识与阿列夫一之间的对抗和拉扯。俄罗斯方块式机关则可以被理解为容器、填充、嵌合、被塞入某种外来内容的意象，同样能对应“容器”这一角色处境。也就是说，这些机关不是不能解释，而是它们的象征潜力没有被剧情明确承接。

但说到底，这一段更像是在给编剧找补。跷跷板可以解释成心理失衡，俄罗斯方块可以解释成容器和填充，但这些意象都没有在当期被真正回收。原因也能理解：达妮娅是 42 天版本下一个周期的 UP 角色，从商业角度讲，制作组可能有意把她更完整的人物塑造留到角色 UP 的时候再展开。这无可厚非，也没什么特别好的办法，商业模式就是这样。但从单段任务体验来看，这会导致当前追逐戏有一些“看似有意象，但落地不足”的问题。

五、阿列夫一：不可知概念带来的设定成本

阿列夫一的核心问题，并不是单独的 Boss 战问题，也不是单独的演出问题，而是一个从设定阶段就埋下的结构性问题：它被定义成一种过于抽象、不可知、无知无识、没有明确好恶的现象或概念。它不是一个具有明确欲望、行动逻辑和情感动机的敌人，而更像一种接近“虚无”“天意”或“不可知现象”的存在。

这让我想到《一世之尊》里“自古天意高难问”的感觉。把这种

接近“天意”或“虚无”的对象当作核心冲突，本身并不是不可以，但它会给后续任务设计、Boss 战设计、演出设计和玩家感知带来巨大的设定成本。因为玩家很难理解一个“不可知的虚无”到底如何伤害世界，也很难在击败它时获得明确的情绪宣泄。

所以，阿列夫一表面上看是设定问题、Boss 战问题、剧情表现问题和演出问题，但归根结底是同一个问题：核心敌人太抽象，缺少足够清晰的感知入口。这个雷一旦在设定层面埋下，后续所有部门都需要承担这个设定成本。

纯概念敌人最危险的地方在于缺乏实感。地震、火山爆发、台风、海啸也是现象，但它们是可知的、可感的。即使玩家没有亲身经历过，也能通过新闻、影像和现实经验理解它们的破坏力。而“虚无的消解”“不存在”“不可知论”这类概念则太过形而上。除非创作者能把它转化成玩家能看见、能理解、能感受到的危机，否则就容易变成创作者单方面的自我表达，而不是玩家能够实际感知到的剧情体验。

在实际游玩中，阿列夫一的问题也正体现在这里。它不是“不够强”，而是“强得太抽象”。地图、环境叙事、Boss 战都没有让我充分感受到危机的严重程度。甚至爱弥斯消失和牺牲带来的情感触动，都比阿列夫一这个终局危机更强。玩家知道它是最终危机，但未必真正感到它正在压迫自己。

Boss 战中也存在同样的问题。阿列夫一作为概念性敌人，战斗里更多变成了机甲战和一些抽象词语的堆叠。玩家的注意力会被机甲本身吸走，而那些“未知”“虚无”“不可知”式的词语，如果没有通过战斗机制或场景变化表达出来，就很难真正转化成情绪宣泄和战斗高潮。

和今州、黎那汐塔相比，这个问题会更明显。今州的危机可以对应战争，黎那汐塔中的利维坦更接近精神瘟疫、集体潜意识海洋、恐惧。这些概念虽然也有抽象性，但都能在现实生活中找到对应经验。玩家即使没有亲身经历，也能凭借已有经验和现实参照补足实感。

阿列夫一的问题在于，它太接近不可知的虚无或形而上概念。它不是战争，不是瘟疫，不是集体潜意识，而是更接近“天道”“虚无”“不可知现象”的东西。这样的东西概念上看起来很大，但玩家很难判断它到底如何作用于现实世界，也就很难产生稳定的危机感。

因此，如果制作组坚持使用阿列夫一这种不可知、无知无识、近似克苏鲁式的设定，就必须明明白白地交代它的逻辑：它的投影体、人间体，或者说可被玩家战斗的实体，究竟是怎么被投射出来的？它为什么能从一个不可知存在变成一个可以被玩家攻击的对象？击败这个投影体意味着什么？是消灭、封印、削弱，还是只是暂时驱离？

这个逻辑甚至可以用说明文的方式交代，因为这不是可说可不说的细枝末节，而是玩家理解最终危机的基础。创作文艺作品不能只停留在创作者脑内的完整图景里。只有创作者自己知道设定如何成立，但玩家感知不到，那就不成立。观众必须能感知到创作者传递的情绪、信息、设定和概念。

因此，如果我是任务策划，我会在设定阶段就要求补足阿列夫一的投影体逻辑，并把危机具象化：它怎么来，怎么走，为什么必须现在解决，和它战斗究竟意味着什么。否则玩家不是被故事推着走，而只是被 UI 任务提示推着走。

六、解决思路：用“存在证明”对抗“虚无”

针对阿列夫一这种“虚无”“空洞”“不可知”的核心冲突，我

认为更好的解决方式，不应该只是把它做成一个可以被打倒的实体 Boss，而应该让玩家看到“存在”如何反过来否定“虚无”。

这里我想到小说《天启预报》906、907、908 章“生命、宇宙，以及一切”中的处理方式。主角槐诗同样遭遇了存在主义危机，迷失在宇宙和黑暗中。这个时候，拯救他的不是单纯的战斗，也不是一个更大的设定解释，而是他曾经拯救过的人、帮助过的人、影响过的人，用一种“姓名，一个普通人的视角；姓名，一个普通人的视角”的结构，形成了星海之间的回声。

这些姓名、这些普通人的自白、这些来自远方的感谢和呼唤，像频率一样在宇宙中回响。槐诗不是凭空找回自己，而是根据这些回声、这些频率、这些共鸣，重新确认自己与世界之间的联系，重新找回自我。也就是说，它用“存在证明”对抗“虚无”：不是告诉你虚无被打死了，而是让无数具体存在的人站出来，证明虚无不能吞没一切。

这种结构的强处在于，它用一个个可知、可感、具体的人，去对抗抽象的虚无。每个普通人的生活片段都不宏大，但所有姓名叠加在一起，就能形成比概念设定更强的情感重量。它的关键不是某一句台词，而是整体结构和镜头想象：

- 反复用“姓名”作为场景入口，把宏大危机拆成一个个普通人的生活切片。
- 每个普通人视角都很小，但组合起来形成巨大的社会回声。
- 镜头或文字在不同地点、不同人群、不同生活状态中跳切，形成平行蒙太奇。
- 这些名字和声音不是背景板，而是主角曾经行动产生的回响。
- 最后不是“主角独自拯救世界”，而是世界中的人反过来证

明并拯救主角。

这个思路放到《鸣潮》的拉海洛版本里，其实非常合适。拉海洛作为一个研究型学院，本身就天然适合“姓名”这种结构。学院、实验室、档案、病历、申请表、学生登记、研究者记录，每天都少不了姓名。它完全可以通过这些“姓名”让拉海洛的人具体化，而不是只让他们作为宏大危机背景里的群体存在。

具体来说，可以让学院中的研究者、学生、罗伊族群、被鸣式影响的人、被爱弥斯或漂泊者帮助过的人，以姓名和短片段的形式出现。每个片段只呈现一个普通人的愿望、恐惧、感谢或日常，再通过隧者、频率、共鸣机制汇聚起来，成为对抗阿列夫一虚无性的证据。

还可以把 1.0、2.0 版本中与主角有更深刻羁绊的角色拉回来，让他们成为这段共鸣里的“重音”。普通人的姓名构成底噪与星海，老角色的回应成为旋律中的强拍。这样既能服务周年版本或收官版本的情绪，也能证明主角此前旅途并非无意义。

《鸣潮》结尾本来已经出现了“不是英雄拯救世界，而是世界拯救英雄”的方向。我的想法不是推翻原剧情，而是把这条线做得更强、更可感：让“世界拯救英雄”不仅停留在解释文本里，而是在演出、镜头和玩法中被玩家亲眼看见。

七、幕布 / 电影放映式演出

幕布放映式演出有明确风格化意图：它把角色记忆和剧情回顾包装成“被观看的影像”，符合幻境、记忆和操控主题。但如果处理成短视频无限循环，沉浸感会下降，玩家会意识到自己在看一段循环素材。此处主要指绯雪个人幕间的问题。

优化建议：

1. 玩家接近指定区域后触发镜头聚焦。
2. 镜头自动靠近幕布/屏幕，播放一次关键片段。
3. 播放结束后屏幕花屏、断讯或黑掉。
4. 玩家恢复行动，继续进入下一段。
5. 若担心玩家错过，可允许靠近后重播，而不是默认无限循环。

这样既保证玩家接收到关键信息，也能强化幻境空间的不稳定和诡异感。

八、隧者战：契诃夫之枪得到了兑现，但尺度感还可以加强

隧者这条线在我看来是被兑现了的。前文一直在铺垫隧者，最后也确实让它参与了终局战斗。换句话说，这把契诃夫之枪是响了的。战斗本身的表现力也不错，镜头调度、机甲战斗的重量感，以及偏泽野弘之式的大编制燃向配乐，都符合我对“高达式巨物战”的期待。

所以我对隧者战的问题，并不是“它没有做出来”，而是“它还可以把巨物战的尺度感做得更明显”。现在的问题在于，战斗场景缺少足够具体的参照物。虽然地面做成了类似月球表面的地表，但这个空间本身缺少现实尺度，也没有交代这个战斗场景为什么出现。玩家能看到两个巨大存在在战斗，却不一定能直观感受到它们到底有多大。

巨物战最重要的不是单纯把模型做大，而是通过参照物建立尺度。这里可以借鉴特摄作品的思路，用城市、楼房、车辆、港口、桥梁等人类尺度下的物体来衬托巨物的压迫感。

我的优化思路是，可以复用之前已经创建过的模型，比如今州的归墟港市，等比例缩小后作为战斗场景的一部分。剧情上可以解释为：这是一个曾经被阿列夫一吞噬的文明碎片，隧者进入了这个文明碎片

中的城市，与阿列夫一的投影体战斗。这样一来，战斗场景不再只是“为了放下 Boss 战而创建的一片空地”，而是和阿列夫一吞噬文明、消解存在的设定绑定起来。

如果工期足够，可以加入楼房被撞碎、桥梁断裂、地面塌陷等物理破坏效果。如果工期不足，也可以把这些破坏放进 Boss 战阶段性 CG 里表现。例如隧者被阿列夫一击倒，镜头给到倒在城市废墟中的隧者，再通过楼房、车辆、街道等参照物对比它的体积。这样就能更直接地制造巨物战的尺度感。

在整体节奏上，我会考虑把达妮娅战、隧者战和最终概念对抗结合得更紧密。达妮娅单体战可以作为终局战的前奏和渐强，隧者战作为视觉和战斗层面的主高潮，而最后“存在证明 / 共鸣”的段落则作为情感层面的第二次高潮。这样不是简单地连续堆 Boss，而是让玩法高潮、视觉高潮和情感高潮形成递进关系。

这也和前面爱弥斯剧情使用的延宕手法有关。爱弥斯在 3.1 中留下的是一个不完整、充满遗憾的阶段性的结局。她的个人命运和拉海洛的命运被捆绑在一起，玩家的情绪也因此被压住了数个版本。到了收官阶段，这种被延宕的情绪需要一次足够彻底的宣泄。

因此，最终战可以被设计成类似乐章推进的结构：达妮娅战是渐强，隧者战是主高潮，短暂受挫后，由普通人、旧角色和世界本身的回响形成第二次情感高潮。最后隧者驱逐阿列夫一，危机落幕，视角再回到普通人身上，留下余音。这样既能回应隧者的铺垫，也能让爱弥斯线、达妮娅线、阿列夫一危机和“世界拯救英雄”的主题真正合流。