



《夺宝奇兵：古老之圈》

丛林神庙至梵蒂冈部分 关卡拆解

刘彦廷 2025.1

游戏概述

一、 概念叙述

第一人称动作冒险游戏，以高自由度、涌现式叙事以及沉浸式模拟体验而闻名。

二、 游戏概述

平台：PC、XBOX

目标受众：欧美、冒险游戏爱好者、印第安纳·琼斯电影系列爱好者、**18-30**岁男性群体

玩法：第一人称动作冒险

故事背景：在第一人称单人冒险中揭开历史上最伟大的谜团之一。这一年是 **1937** 年，邪恶势力正在全球搜寻与大圆有关的古老力量的秘密，只有一个人可以阻止他们——印第安纳琼斯。

三、 目标市场与预期成果

市场定位：**3A**、第一人称沉浸式体验

付费方面：买断制游戏本体、DLC

玩家口碑：**XBOX86 / PC8.4**^[1]

Steam好评：**91%**

总营收：**\$16.8m**

平均游玩时间/游玩时间中位数：**17.3 小时 / 12.8 小时**^[2]

游戏拆解

一、关卡基本信息

序章 - 第一章：南美洞穴探险、大学、潜入梵蒂冈、梵蒂冈城部分

主要玩法类型：战斗、潜行、探索、轻解谜

二、关卡背景与叙事

1. 故事背景

序章背景：南美神庙与黄金神像的梦境

游戏以一段梦境般的序章拉开序幕，玩家扮演印第安纳·琼斯，与同伴深入南美丛林中的“血色神庙”。这段剧情完美复刻了电影《夺宝奇兵》第一部开场的经典场景，包括陷阱机关、蜘蛛群、黄金神像的争夺等元素。玩家需解开砖块机关（通过推动带有圆孔的石砖）并躲避坍塌，最终拿到黄金神像后，发现这一切是主角的梦境，时间线回到1937年的现实。

梦境结束后，故事正式切入1937年。琼斯在马歇尔学院调查一起神秘失窃案——一件近期出土的古代文物被盗。这场失窃牵出更大的阴谋，暗示邪恶势力（如纳粹和黑衫军）正在追寻与“古老之圈”相关的远古力量。

第一章背景：梵蒂冈之旅

为追查失窃文物的线索，琼斯抵达梵蒂冈，目标是找回被盗的“猫木乃伊”。这一任务需潜入梵蒂冈城的地下区域，包括使徒图书馆、忏悔之泉下方的秘密修道院等场景。玩家需利用“巨人吊坠”开启隐藏通道，并拍摄散布在城内的古代刻文以推进调查。

圣伤谜题（Sacred Wounds）：在尼古拉五世塔楼的地下室，需将葡萄酒倒入黄金盆中，通过残留痕迹与壁画上的基督受难部位匹配，解开机关。

忏悔之泉（Fountain of Confession）：调整龙雕像方向，疏通水流路径，开启通往地下修道院的大门。修道院内设有“黄金之路”与“白银之路”试炼，需通过调整石柱与链条完成挑战。

黑衫军的阻挠：在探索中，琼斯频繁遭遇法西斯黑衫军的袭击，需潜行或战斗突破封锁。

深入地下墓穴后，琼斯发现猫木乃伊被藏于神秘修道院的宝库中。此时，反派角色洛克斯（Locus）现身抢夺文物，引发BOSS战。击败洛克斯后，游戏通过过场动画引出主线反派埃默里希·沃斯（Emmerich Voss）——一名试图利用古老之圈力量掌控世界的纳粹考古学家。

梵蒂冈篇以琼斯与盟友吉娜（Gina）登上沃斯的飞艇结束，为后续前往吉萨金字塔、上海等地的冒险埋下伏笔。

2. 剧情核心冲突与主题

- 历史与虚构的交织**：梵蒂冈章节融合真实历史背景（如法西斯势力崛起）与神秘主义元素（如古代铭文、宗教谜题），强化了“夺宝奇兵”系列的探险氛围。

- **角色与阵营对立：**琼斯与盟友（如安东尼奥神父、吉娜）的合作，对抗纳粹与黑衫军的阴谋，凸显正邪对抗的经典叙事。
- **解谜驱动的叙事：**通过文物收集、铭文破译等玩法，逐步揭示“古老之圈”的全局秘密，推动剧情层层递进。

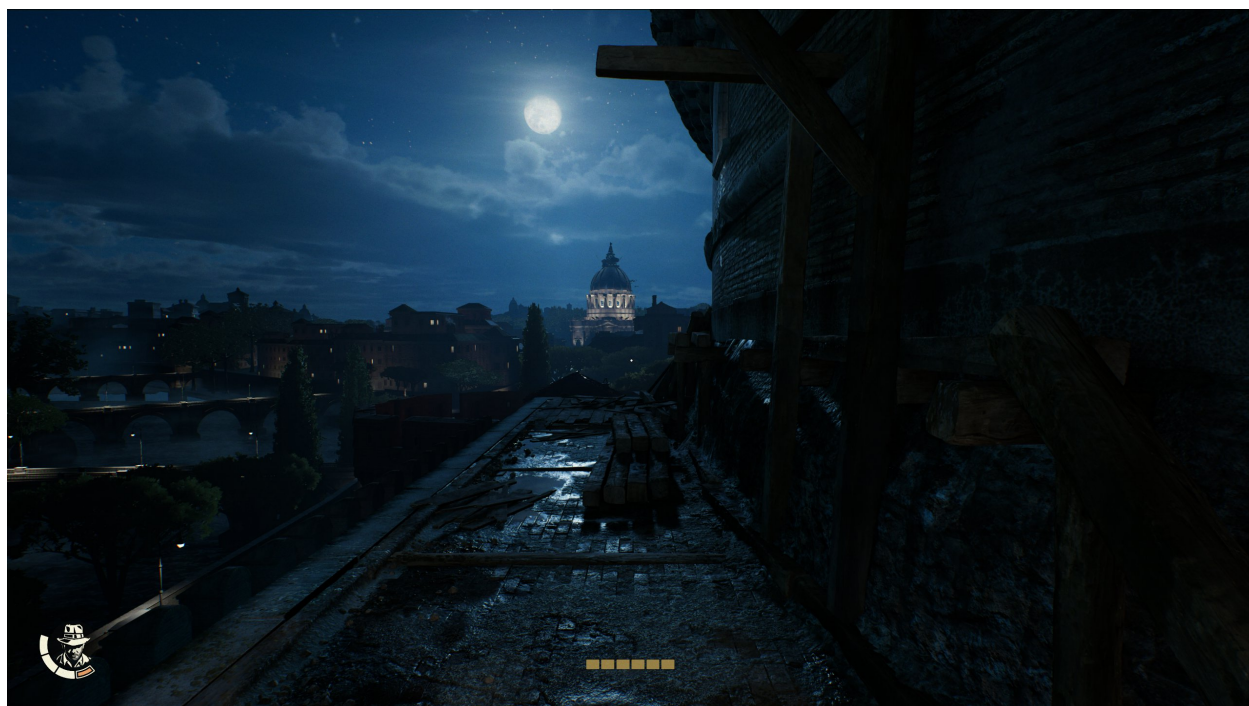
3. 视觉与音效

《夺宝奇兵：古老之圈》通过视觉与音效的高度协同，将玩家拉入印第安纳·琼斯的冒险世界。视觉上，历史细节与动态环境的结合强化了探索的真实性；音效上，经典元素的还原与创新设计则让每一次挥鞭、解谜和战斗都充满电影级的张力。这种视听联动的设计不仅致敬了系列传统，更以现代技术重新定义了冒险游戏的沉浸标准。

3.1 游戏主视觉：

《夺宝奇兵：古老之圈》的视觉效果以历史写实与电影级沉浸为核心。从序章复刻电影经典的南美丛林神庙（藤蔓缠绕的废墟、黄金神像的光泽），到梵蒂冈章节对宗教建筑与地下墓穴的精细刻画，游戏的场景设计兼具史诗感与真实感。

解谜环节通过视觉线索（如壁画与机关的对应关系、动态水流与链条机关）引导玩家互动，而高对比度模式与第一人称视角则强化了探索代入感。无论是1937年马歇尔学院的历史细节，还是反派飞艇的蒸汽朋克风格，视觉语言始终服务于“冒险考古”的主题，将玩家拉入印第安纳·琼斯的传奇世界。



2.1潜入梵蒂冈任务游戏内截图 - 夜色下的教堂



2.2 梵蒂冈城探索阶段游戏内截图 - 被纳粹控制下的梵蒂冈广场

3.2 游戏音效

音效设计通过经典元素与现代技术营造沉浸式冒险氛围。序章重现约翰·威廉姆斯的恢弘配乐，搭配坍塌逃亡的压迫音效，奠定紧张基调；梵蒂冈章节则用教堂钟声、修女低语与墓穴水滴声构建层次分明的环境音效，空间音频技术让声音随玩家位置动态变化。动作音效精准还原电影质感——鞭子的破空声、拳击的骨骼碎裂声、机关启动的齿轮声，均强化了操作反馈。叙事上，反派语音的混响压迫感、盟友的柔和语调，以及解谜成功的“奖励音效”，将音效与剧情深度绑定，形成听觉驱动的电影化体验。

三、关卡结构与布局

1. 整体架构

从序章到梵蒂冈章节，游戏关卡采用“线性流程嵌套半开放探索”的混合架构，具体可拆解为以下层级：

1.1 宏观框架：线性剧情驱动

关卡以主线目标（如“寻找猫木乃伊”）为核心，按“序章→学院调查→梵蒂冈潜入→地下修道院→飞艇过渡”的顺序推进，形成清晰的线性链条。

每个章节内部通过“目标链”串联：例如梵蒂冈章节中，玩家需依次完成“进入使徒图书馆→破解圣伤谜题→疏通忏悔之泉→通过试炼→击败BOSS”，确保叙事连贯性。

1.2 微观布局：半开放场景嵌套解谜

每个章节的主场景（如梵蒂冈城）设计为“中心辐射式”结构：以核心区域（如忏悔之泉广场）为枢纽，连接多个分支路径（图书馆、地下墓穴、塔楼）。

分支路径内包含“探索→解谜→战斗→奖励”的循环单元，例如：

- a. 圣伤谜题区：探索地下室→拍摄刻文→匹配黄金盆机关→获得钥匙→解锁新区域。
- b. 黄金之路试炼：调整石柱→触发链条→躲避陷阱→进入宝库。

1.3 节奏控制：张弛交替设计

通过“高强度事件（坍塌逃亡、BOSS战）→低强度探索（图书馆调查、文物收集）→解谜挑战”的交替，避免玩家疲劳。

例如序章：梦境中的神庙逃亡（紧张）→学院调查（舒缓）→梵蒂冈潜入（紧张+策略）。



3.1 梵蒂冈章节关卡布局

2. 路径设计

从路径设计的角度看,《夺宝奇兵: 古老之圈》的关卡结构通过“关键路径主导+分支探索嵌套”的方式,平衡线性叙事与自由探索的体验。

2.1 路径设计的核心目的

在体验关卡后,该关卡的核心目标应有以下几点:

- **叙事驱动:** 确保玩家沿主线接触核心剧情,同时通过分支丰富世界观。
- **节奏把控:** 通过路径宽窄、敌人密度、解谜难度调节玩家情绪曲线。
- **探索激励:** 隐藏路径与回溯机制鼓励重复探索,提升关卡复用性。

此设计既保留了“夺宝奇兵”系列的线性电影化体验，又融入了现代游戏的自由探索元素，形成独特的冒险沉浸感。

2.2 路径类型和核心功能

2.2.1 主线路径（关键路径）

定义： 玩家完成核心目标的必经路线，通常串联关键剧情节点与核心玩法（如解谜、BOSS战）。

设计特点：

- **线性引导：** 通过视觉焦点（如发光文物、敌人聚集点）或环境提示（如单向门、坍塌通道）强制推进。
- **节奏控制：** 路径上交替布置战斗、解谜与剧情过场，避免单调。例如梵蒂冈章节中，主线路径为：使徒图书馆（探索）→圣伤谜题（解谜）→忏悔之泉（环境互动）→黄金之路试炼（挑战）→BOSS战（高潮）

2.2.2 分支路径（探索/奖励路径）

定义： 偏离主线的可选项，通常通向隐藏道具、支线任务或剧情补充内容。

设计特点：

- **视觉诱惑：** 利用宝箱微光、刻文符号或NPC呼救声吸引玩家偏离主线。
- **风险回报机制：** 分支路径常伴随更高难度挑战（如密集敌人、复杂谜题），但奖励更丰厚（如技能升级资源）。示例：梵蒂冈地下墓穴中的“密室入口”需收集3枚符文（分支任务），解锁后获得剧情关键日记。

2.2.3 循环路径（回溯与复用设计）

定义： 玩家需多次经过同一区域，但通过机制变化（如机关开启、敌人刷新）赋予玩家新体验。

设计特点：

- **解谜驱动回溯：** 例如获得“巨人吊坠”后，可返回图书馆开启此前无法进入的密室。
- **动态环境：** 同一场景在不同阶段呈现差异（如白天/夜晚、陷阱激活状态）。

2.3 路径类型和核心功能

2.3.1 “中心辐射式”布局（梵蒂冈章节为例）

- **核心枢纽：** 忏悔之泉广场作为中心区域，连接多条分支（图书馆、塔楼、地下墓穴）。
- **路径关系：**
 - **单向主路径：** 从中心向修道院入口延伸，不可逆推（如通过试炼后门锁死）。

- **多向支路径：**中心区域可自由选择探索方向，但需完成对应支线才可深入。
- **视觉引导：**广场中央的龙雕像作为地标，帮助玩家定位方向。

2.3.2 “线性嵌套箱庭”布局（序章神庙）

- **结构特点：**看似线性的逃亡路径，实际通过隐藏岔路（如侧室、天花板通道）嵌套小箱庭。
- **路径设计：**
 - **逃生前置条件：**玩家需在有限时间内探索侧室获取钥匙，否则触发坍塌死亡。
 - **动态封锁：**部分路径在触发陷阱后封闭，迫使玩家选择新路线。

2.3.3 垂直分层路径（地下修道院）

- **层级划分：**
 - **上层：**试炼大厅（黄金之路），以横向移动为主。
 - **中层：**链条机关区，需上下攀爬调整石柱。
 - **底层：**BOSS战场（开放空间），结合地形高低差战斗。
- **垂直动线：**通过升降梯、可破坏地板连接不同层级，增强空间利用率。

2.4 路径设计中的核心技巧

2.4.1 视觉引导与阻碍设计

- **引导手段：**
 - 光线投射（如修道院入口的烛光聚焦）。
 - 敌人行为（黑衫军向主线区域移动，暗示玩家跟随）。
- **阻碍手段：**
 - 物理封锁（如需要钥匙的门、坍塌的通道）。
 - 动态威胁（如巡逻敌人、周期性触发陷阱）。

2.4.2 路径宽度与玩家心理

- **狭窄通道：**用于制造压迫感（如墓穴中的低矮隧道），强制玩家专注前方目标。
- **开阔区域：**提供战斗/解谜空间（如试炼大厅），同时暗示多重路径选择。

2.4.3 路径与叙事的绑定

- **环境叙事路径：**例如通过刻文拍摄点的分布，引导玩家逐步拼凑“古老之圈”的背景故事。
- **剧情封锁：**关键路径需触发过场动画（如与吉娜对话）后才解锁，确保叙事连贯性。

四、玩法与机制

《夺宝奇兵：古老之圈》通过解谜、探索、战斗的有机融合，将印第安纳·琼斯的冒险精神转化为可操作的游戏语言。其挑战设计既保留了“夺宝奇兵”系列的硬核特质（如复杂谜题、资源管理），又通过动态难度、叙事化惩罚等现代设计降低门槛，在怀旧与创新间找到了平衡点。

1.核心玩法

《夺宝奇兵：古老之圈》以“解谜、探索、战斗”三轴驱动，构建了一个充满历史厚重感的互动剧场。解谜并非孤立存在的智力测验，而是与场景叙事深度绑定——例如梵蒂冈章节中，玩家需通过拍摄墙上刻文、倒酒触发机关、调整水流方向等一系列动作，逐步还原一场千年前的宗教仪式，最终解开猫木乃伊的藏匿之谜。

探索则赋予玩家考古学家的身份特权：在使徒图书馆的穹顶下，每一本倾斜摆放的书籍、每一处被尘土覆盖的雕像底座都可能暗藏线索，而撬开地窖木箱时可能遭遇毒蛛突袭的设计，将资源收集转化为风险与机遇并存的博弈。

战斗系统则刻意削弱“无双式”爽快感，转而强调策略性——有限的弹药迫使玩家在枪战、近战与潜行间抉择，而鞭子的勾拽能力既可用于触发机关，也能在近战中缴械敌人，形成玩法层面的多线程复用。

2.挑战设计

游戏的难度曲线既有对硬核玩家的尊重，也不忘为新手铺设软着陆点。在梵蒂冈地下墓穴的“黄金之路”试炼中，玩家需同时应对链条机关的实时调整、地刺陷阱的规律性触发以及黑衫军的间歇性骚扰，这种复合压力测试的设计绝非单纯堆砌难度，而是通过明确的视觉提示（如链条颜色区分可操作节点）和分阶段解锁机制（先解谜后战斗）降低认知负荷。

资源管理系统则像一道隐形的栅栏——医疗包仅在地图边缘的密室刷新，困难难度下相机胶卷的限量迫使玩家在拍摄关键证据与保留探索容错率之间权衡，而敌人巡逻路线的动态变化（如发现尸体后增援路径调整）让背板攻略彻底失效。即便是看似残酷的限时逃生（如序章神庙坍塌），也会通过环境中的闪光标识与琼斯的语音提示（“快！走左边！”）提供隐性引导，确保紧张感与完成度之间的微妙平衡。

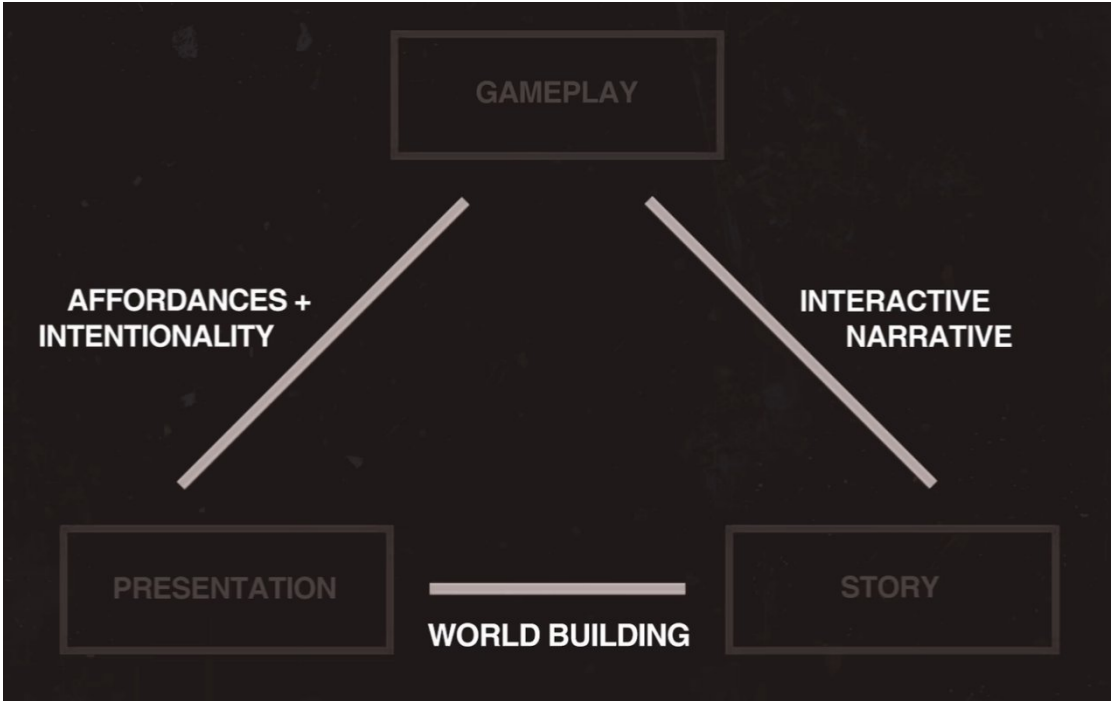
3.玩法与挑战的融合

当游戏将解谜、探索、战斗融合进关卡时，其真正精妙之处在于让玩家意识不到系统的切换。比如在破解“圣伤谜题”的过程中，玩家首先需要观察壁画上的基督受难图（解谜），接着潜入酒窖取得葡萄酒（探索），却在折返时遭遇巡逻队拦截（战斗）——这三个环节共享同一套空间逻辑，使得智力挑战与肢体对抗自然过渡。

更值得称道的是“环境叙事型挑战”的设计：地下修道院的石柱机关表面是物理谜题，实则通过柱面雕刻讲述着“古老之圈”教派的兴衰史，玩家在旋转石柱解锁通道的同时，也在不自觉间拼凑出世界观的全貌。

而BOSS战中的阶段转换机制（如洛克斯召唤援军时会破坏部分场景结构），则让战斗结果直接改写后续探索路径，这种因果纠缠的设计模糊了玩法界限，让每次挥鞭与射击都成为推进考古发现的必要仪式。

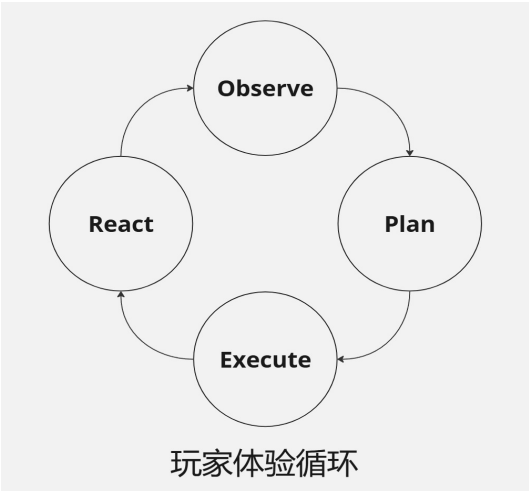
五、基于关卡设计的分析



结合《耻辱2》与沉浸式模拟游戏整体性设计思维，《夺宝奇兵：古老之圈》的序章至梵蒂冈章节通过玩家意向性、环境叙事与交互式叙事的深度融合，构建了一个兼具自由探索与叙事驱动的冒险世界。以下从三方面展开分析：

1. 玩家意向性：自主性与引导的平衡

玩家意向性指通过设计手段让玩家自发产生行动目标，并在理解逻辑的前提下主动推进流程。其核心要素包括选择权（多路径可能性）、驱动力（目标吸引力）、信息透明度（环境提示）与时间管理（节奏控制），实现方式需与玩法机制深度绑定。



玩家意向性设计的核心在于让玩家“自主选择但目标明确”。序章通过视觉可供性（**Affordance**）引导玩家行动：黄金神像的微光、坍塌路径的碎石分布、藤蔓覆盖的可攀爬点，均以环境语言替代UI提示，让玩家自然感知行动方向。例如神庙中的圆孔石砖机关，其表面纹理与周围环境的对比暗示可交互性，玩家无需教程即可理解推动操作的逻辑，这与《耻辱2》中“诺曼门”的设计理念一致——通过视觉语言传递功能信息。

梵蒂冈章节进一步强化了多层次意向性。忏悔之泉区域的“黄金之路”试炼中，玩家需调整链条与石柱，而链条的金属光泽与石柱的雕刻符号形成视觉焦点，暗示其可操作性。同时，黑衫军的巡逻路线与对话内容（如提及“猫木乃伊藏匿点”）通过声学引导玩家关注核心目标，形成“观察→计划→执行”的行为循环。这种设计避免了强制指引，却通过环境细节让玩家“自认为”主导了决策，这正是沉浸式模拟游戏的核心理念——玩家的选择需兼具自由与逻辑。

2. 世界构建（环境叙事）

环境叙事指通过场景布局、物件排布与空间关系传递故事信息，其有效性依赖于空间符号系统的构建（如建筑风格暗示时代背景、破损程度反映事件冲击）。序章的南美神庙复刻电影经典场景，藤蔓缠绕的废墟与蛛网覆盖的陷阱不仅服务于玩法，更暗示了文明的衰败与掠夺者的贪婪。梵蒂冈章节则通过分层空间设计强化叙事：

1. 地表与地下对比：使徒图书馆的华丽穹顶与地下墓穴的阴森甬道形成视觉对立，前者象征教廷的权威，后者揭露其掩盖的阴谋。
2. 动态遗迹：圣伤谜题室的壁画描绘基督受难，而黄金盆上的血迹残留则暗示现代势力对宗教符号的滥用，呼应纳粹“篡改历史”的野心。
3. 物件叙事：黑衫军营地散落的酒瓶、被撕毁的教会文件，以及密室中残缺的冒险日记，共同拼凑出“古老之圈”教派与法西斯勾结的线索。

这种设计借鉴了《耻辱2》的“机关宅邸”关卡，通过空间变形（如可调整的龙雕像水流）与场景细节的呼应，将叙事嵌入环境交互中，而非依赖文本堆砌。





3. 交互式叙事

交互式叙事强调玩家行为对故事的影响，其核心是建立因果网络——玩家的选择会触发连锁反应，且结果需具备逻辑合理性与情感冲击力。序章中，玩家若未能及时逃离坍塌神庙，过场动画会以琼斯的自嘲台词（“下次该带把更大的铲子”）弱化挫败感，同时通过梦境闪回暗示后续剧情。梵蒂冈章节则通过多重路径选择与动态反馈深化叙事：

1. **潜行与战斗的叙事权重：**玩家若选择潜行绕过黑衫军，可能触发神父安东尼奥的隐藏对话，揭露教廷内部矛盾；若正面冲突，则导致后续区域敌人增援，强化“暴力引发更多暴力”的主题。
2. **解谜与叙事的绑定：**拍摄古代刻文的过程不仅是解谜步骤，更通过相机胶卷的显影动画逐步揭示“古老之圈”的历史，使玩家的探索行为成为考古叙事的一部分。
3. **工具驱动的回溯叙事：**获得“巨人吊坠”后，玩家可返回序章神庙解锁隐藏密室，这种“时空折叠”设计让工具升级与历史重构同步，类似《耻辱2》中“时间仪”关卡的时空交互逻辑。

此类设计体现了沉浸式模拟游戏的“沙漏哲学”：玩家从广泛探索（沙漏上半部）逐渐聚焦到核心目标（沙漏腰部），最终通过行为影响叙事结局（沙漏下半部）。

六、设计分析

1. 优点

《夺宝奇兵：古老之圈》序章至梵蒂冈章节的设计，可视为对沉浸式模拟游戏理论的系统性实践。玩家意向性通过可供性设计与心流调控实现自主引导，环境叙事借助空间符号与动态遗迹构建历史厚度，交互式叙事则以工具媒介与因果网络赋予玩家重构历史的权力。从序章至梵蒂冈章节，《夺宝奇兵：古老之圈》展现了沉浸式模拟游戏的典型设计优势，但也存在部分可优化空间。以下从设计亮点与改进方向两方面进行剖析：

1.1 环境叙事与玩法的高度融合

- 符号化引导：梵蒂冈章节的“圣伤谜题”将宗教符号（基督受难壁画）与机关设计（黄金盆倒酒）结合，玩家在解谜过程中同步解读历史背景，实现了叙事与玩法的无缝衔接。这种设计符合符号学理论的“能指-所指”关系，让符号不仅是装饰，更是交互的媒介。
- 动态遗迹的考古隐喻：玩家调整忏悔之泉的水流路径时，水流与墙面腐蚀痕迹的重合暗示前人失败尝试，通过环境可供性传递“历史层累”的考古学逻辑。

1.2 玩家意向性的自然引导

- 视觉-声学协同引导：序章坍塌逃亡时，黄金神像的微光与碎石坠落声形成跨感官引导，避免UI提示的突兀感。这种设计借鉴了《耻辱2》的“环境语义学”原则，让玩家自主感知目标路径。
- 工具驱动的探索循环：鞭子既是战斗武器，也是解谜工具（如勾拽吊灯跨越陷阱），符合功能可供性理论（Affordance），使玩家行为自然聚焦核心玩法。

1.3 节奏调控与心流管理

- “探索-解谜-战斗”的交替循环：如梵蒂冈章节中，使徒图书馆的低强度探索→圣伤谜题的中强度解谜→黑衫军遭遇战的高强度对抗，形成符合心流理论的节奏曲线，避免玩家疲劳。
- 动态难度调节：玩家若频繁触发警报，后续敌人会携带防弹装备，但同步增加环境炸药桶数量，既提升挑战性又提供新解法，符合平衡补偿机制设计原则。

2. 可以改进的点

2.1 谜题节奏与反馈优化

部分的解谜存在冗长操作问题：圣伤谜题中反复倒酒匹配的流程（需多次往返酒窖）破坏节奏，可借鉴《传送门》的“即时反馈”设计，允许玩家直接调整液体比例，减少机械操作。同时，关卡的失败反馈较为单一：解谜失败时仅触发敌人增援或受伤，缺乏叙事差异化（如不同错误解法触发不同敌人类型），未能充分利用动态叙事系统的潜力。

2.2 战斗深度与策略性提升

武器与敌人交互单一：当前战斗以枪械射击与拳击为主，缺乏环境互动多样性（如《耻辱2》中可组合超能力与陷阱）。例如可设计“用鞭子勾倒烛台点燃敌人”等复合战术。其次BOSS战机制创新不足：洛克斯的战斗阶段仅通过血量阈值切换（P1近战→P2召唤援军），可引入场景互动机制（如击毁立柱改变战场地形），强化空间策略性。

总结与展望

一、关卡设计的核心理念

- 整体性关卡设计原则
- 线性流程嵌套半开放探索架构设计理念

二、对自身设计的启发

关卡不仅是空间容器，更是由规则、反馈、叙事交织而成的动态系统。设计者应聚焦以下原则：

- **环境即引导：**视觉可供性（Affordance）的自然化运用，用视觉、声学、空间语义替代显性提示，通过材质、光影、空间比例、层级化的声学引导等元素传递目标路径，减少对UI的依赖，提升沉浸感。；
- **工具即叙事：**将玩法与叙事进行“系统耦合”，赋予道具多重功能，使其成为玩法与故事的纽带；
- **行为即变量：**通过空间复杂度控制心流强度，通过微观选择构建非线性叙事网络；
- **失败即演进：**将挫败感转化为叙事推进力。

引用

[1] <https://www.metacritic.com/game/indiana-jones-and-the-great-circle>

[2] <https://vginsights.com/game/indiana-jones-and-the-great-circle>

[3] [《耻辱2》以及沉浸式模拟游戏中的整体性关卡设计思维—GDC浓缩版
https://www.bilibili.com/video/BV1YQ4y1H7ui/?share_source=copy_web&vd_source=3871ef0fe62d343d61a670b4c035bc](https://www.bilibili.com/video/BV1YQ4y1H7ui/?share_source=copy_web&vd_source=3871ef0fe62d343d61a670b4c035bc)