



[封面]

# 暮魂寻乡

版本 1.0

设计者：马潇  
文档日期：3/19/2023  
任务提交日期：3/20/2023

## 文档修改表格

版本	描述	对接对象	日期
1.0	设计文档		3/19/2023

## 文档目录

文档目录	2
图表目录	3
任务信息	4
任务梗概	4
设计目的	4
背景补充	4
背景故事	5
任务后续	5
任务预览	5
任务图表	5
任务创意简图	6
任务流程/动线	7
兰温小镇-1	7
兰温小镇-2（夜间）	9
雅典城--城北村落	10
雅典城--城北村落-2	11
兰温小镇--雅典城--城北村落	13
后续任务	14
玩法设计/修饰	15
剧情设计	19
角色设计	20
角色 1: 安德斯	20
角色 2: 薇勒	20
角色 3: 那费勒议员	21
角色 4: 克勒翁	21
其余角色	22
开发计划	22
流程优化/迭代	23
美术参考	24
关键素材需求（美术/程序）	26
参考(资源备注)	27

## 图表目录

图表1[1]: 创意简图	6
图表2[1]: 兰温小镇-1	7
图表3[1]: 兰温小镇夜间	9
图表4[1]: 雅典城--城北村落	10
图表5[1]: 雅典城--城北村落-2	11
图表6[1]: 兰温小镇-- 雅典城--城北村落	13
图表7[1]: 侦察玩法演示	15
图表8[1]: 谈判玩法演示	16
图表9[1]: 格力德斯谈判设计框架	17
图表10[1]: 阿卡德谈判设计框架	17
图表11[1]: “窃听” 信息表格	18
图表12[1]: “窃听” 流程示意图	18
图表13[1]: 思绪之屋-1	24
图表14[1]: 思绪之屋-2	25
图表15[1]: 斯巴达军营-1	25
图表16[1]: 斯巴达军营-2	26

# 任务设计文档

---

## 任务信息

### 任务梗概

“暮魂寻乡”是一个基于“刺客信条：奥德赛”世界观的单人支线任务，玩家需要前往位于大雅典区南部的小镇并调查此处的“怪事”，而后玩家会接受亡魂的委托并驱逐侵占土地的“清税人”。此外，玩家会在该支线任务中和重要主线人物克勒翁交谈，并发现秩序神教成员的踪迹。任务包含以脚本演出为主的引导流程，玩家需要与不同NPC对话了解故事背景。玩家可以选择多种方式推进任务流程，包括但不限于：对话中选择不同处理方式、选择不同的战斗体验（潜入、战斗）等。

**标签：** 姐弟羁绊、地缚灵、人文情怀、多选择推进

**任务流程视频：** [https://www.bilibili.com/video/BV1ev4y1L7Pa/?vd\\_source=4d9a0b6226e690c6a1ab6eda11babdf7](https://www.bilibili.com/video/BV1ev4y1L7Pa/?vd_source=4d9a0b6226e690c6a1ab6eda11babdf7)

**玩家任务收获：** 了解雅典发展历史；熟悉雅典城及周围路线；和主线人物形成认识；获得秩序神教信息

### 设计目的

该支线任务设计目的和玩家任务收获相互绑定。

- 补充世界观：帮助玩家了解雅典的发展历史及其城市化带来的影响。
- 增强地图认知：让玩家熟悉雅典城及其周围路线，方便后续主线或支线任务推进。
- 与主线人物交织：和重要主线人物“万人迷”克勒翁交互，建立玩家对其的进一步认识。
- 神教刺杀玩法循环：继续玩家神教成员信息，循环“猎杀神教成员”的核心玩法。
- 考验玩家能力：涉及多个基础玩法模块（对话、交互、战斗），考验玩家的能力。

### 背景补充

- “暮魂寻乡”是“刺客信条：奥德赛”前中期的可选支线任务，当玩家刚刚进入大雅典区并结识克勒翁（重要主线人物）后。在此任务阶段，玩家需要了解并使用“刺客信条：奥德赛”中大部分交互、战斗技巧，但玩家不需要做到事事精通。
- 该任务核心体验点和动线主要分布于大雅典区中南部城区及北部营寨、乡村。当玩家第一次同步“雅典娜雕像”（快速移动）后，玩家会在大雅典区南部找到任务委托人薇勒（quest giver）。
- 此后，玩家可以随时开启并游玩该支线任务，但该任务中NPC对话、演出部分会随着主线的推进而改变。（**当玩家揭露克勒翁“秩序神教”真实身份后，克勒翁将不会出现在该支线任务中。**）

## 背景故事

兰温小镇位于大雅典区南部，其中大多居民随着雅典城市化从北部乡村移居而来。随着城镇发展，“秩序神教”试图通过压榨小镇居民谋取利益。薇勒，是小镇的居民之一，她委托玩家调查小镇最近夜晚发生的怪事。然而，随着调查的进行，玩家发现了薇勒已故弟弟的亡魂和秩序神教成员的线索。

## 任务后续

- 玩家将“阿卢斯短笛”交还至薇勒，薇勒提到她知道一直是弟弟的灵魂在保佑小镇和居民。薇勒拒绝了短笛，她认为交给玩家保留为好。
- 玩家搜集了“秩序神教”成员——那费勒议员的线索，并可以在之后再雅典城内进行刺杀。

## 任务预览

### 任务图表

类别	子类别	特征列表
主角（玩家）	考验玩家能力（涉及底层交互、玩法模块）	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 潜行、暗杀</li> <li>● 战斗（非隐匿状态）</li> <li>● 护送</li> <li>● 呼叫伊卡洛斯侦察</li> <li>● 劝说、威胁（对话系统）</li> </ul>
AI NPC	敌人	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 雅典 弓箭手</li> <li>● 雅典 轻装士兵</li> <li>● 雅典 重装士兵</li> <li>● 雅典 勇猛卫兵</li> </ul>
	友方	n/a
游戏挑战	玩法方面	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 呼叫伊卡洛斯进行夜间侦察并找到浪迹于城镇间的“可疑者”</li> <li>● 在潜行状态下从议员宅邸中了解安德斯关押地址，或是在战斗状态下查找信件并了解相关信息</li> <li>● 从军营中解救并护送安德斯至村庄旧址</li> </ul>
	障碍/危险	n/a
	交互方面	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 通过对话获取信息、劝说或威胁那费勒议员和“清税人”放弃对兰温小镇的控制</li> </ul>
美术参考	环境	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 议员宅邸：双层环形建筑，由雅典精英士兵守卫</li> <li>● 雅典军营：大型军营，由各种类型的雅典士兵驻守</li> </ul>

任务创意简图

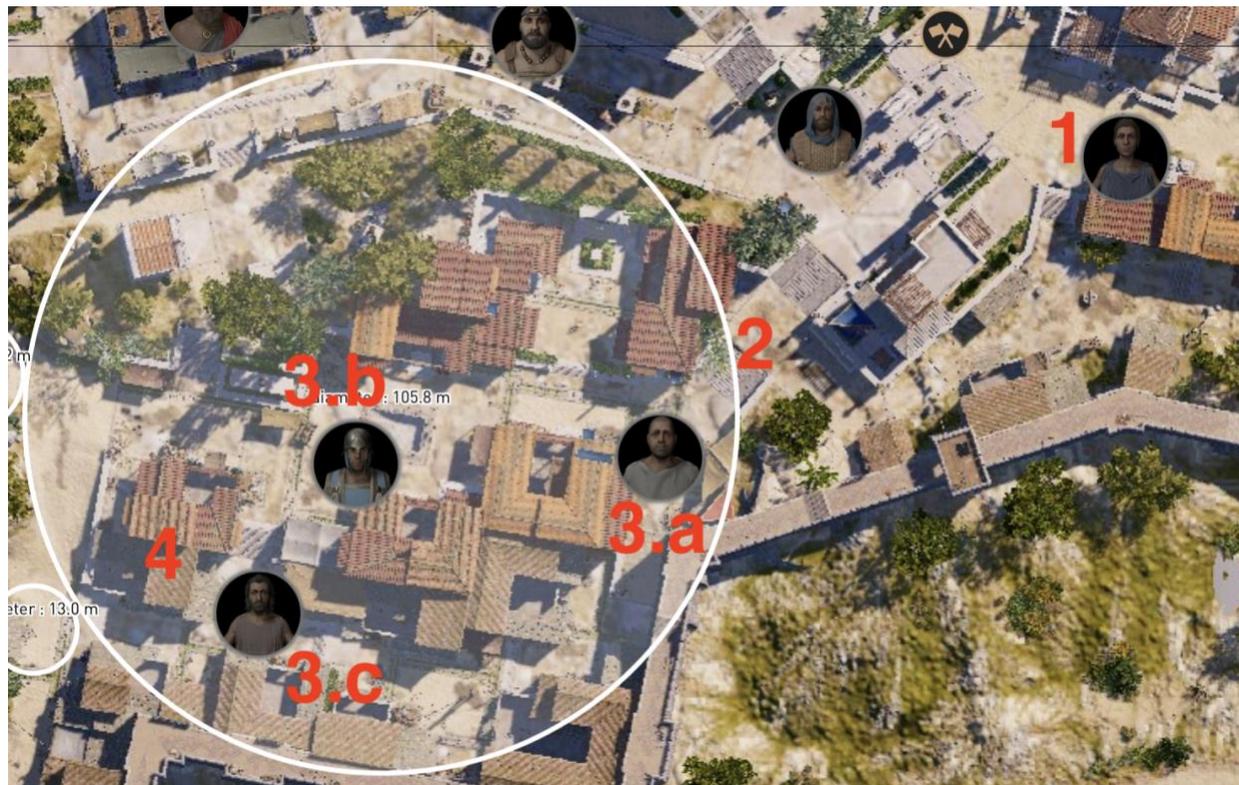
任务创意简报

	兰温疑云			城南旧事				
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5
设计目的	介绍故事背景，制造悬疑气氛	制造冲突从而再次渲染悬疑气氛；介绍薇勒的家世背景；交代“清税人”组织	战斗体验：考验玩家能否合理使用伊卡洛斯侦查，并在城镇中逐步嫌疑人	剧情衔接点1，铺垫后续任务	开启薇勒组差的副线故事；引出后续任务	交互体验：考验玩家能否利用对话信息，劝说或威胁“清税人”	任务中点（虚假胜利）；节奏高潮点1	玩闹游戏；交代小镇的完整背景故事
核心体验	剧情	剧情	探索/战斗	剧情	剧情	剧情/交互	剧情/交互	剧情
剧情梗概	玩家找到薇勒领取任务，并被告知小镇的怪事	玩家向其他小镇居民打听怪事，并了解小镇和薇勒的故事	玩家在夜间探索小镇，并追踪“秩序神教”嫌疑人，获得掉落物品“阿卢斯风笛”	玩家询问希罗德“风笛”来历，并得知源自于雅典北部村落	玩家结识安德斯，安德斯以“神教成员”信息为条件，委托玩家驱逐兰温小镇的“清税人”	玩家来到兰温小镇并以口头威胁等方式驱逐“清税人”	玩家直面“清税人”的上级那费勒议员，后随着克勒的出现，那费勒做出“妥协”	安德斯感谢玩家为小镇居民所做的一切，并聊起小镇的过去，随后答应玩家第二天告知“神教成员”信息
玩法/交互	/	/	通过呼叫伊卡洛斯侦查并找到嫌疑人	/	/	对话（威胁）	对话（威胁）	/
场景	兰温小镇	兰温小镇	兰温小镇	雅典城南像旁	雅典城北村落	兰温小镇	兰温小镇外	雅典城北村落
时常(分钟)	1	3	4	1	2	5	3	2
难度	0	0	3	0	0	3	1	0
节奏	1	2	4	1	2	3	4	1
暮魂归乡								
	3.1	3.2a	3.3b	3.3	3.4	3.5		
设计目的	剧情衔接点2，铺垫后续战斗体验	战斗体验：考验玩家能否保持隐匿状态	战斗体验：考验玩家在隐匿状态失效后，能否处理临时战斗	战斗体验：考验玩家综合能力（战斗+护送）	节奏高潮点2	结局；交代任务后续		
核心体验	剧情	战斗	战斗	战斗	剧情	剧情		
剧情梗概	玩家和安德斯失去联系，被小镇居民告知可能那费勒关押	玩家潜入府邸，得知安德斯关押位置，和那费勒的神教成员身份	玩家潜入行动失败，清理守卫后，调查信件得知安德斯关押位置，和那费勒的神教成员身份	玩家前往雅典军营解救安德斯，并护送其至城北村落	安德斯交了自己的身份，并向玩家道别	玩家找到薇勒，并交给她“阿卢斯风笛”		
玩法/交互	/	潜行（隐匿状态）	战斗（非隐匿状态）	潜行、战斗、护送	/	/		
场景	兰温小镇	议员府邸	议员府邸	雅典军营、城北村落	城北村外	兰温小镇		
时常(分钟)	1	5	6	7	2	1		
难度	0	3	4	5	0	0		
节奏	1	2	3	4	5	3		

图表1[1]：创意简图

任务地图/动线

兰温小镇-1



图表2[1]: 兰温小镇-1

标记	事件概括	事件细节	难度 (0-5)	所需时间
1	玩家找到薇勒领取任务。	<p>玩家获得任务基本信息：兰温小镇发生种种怪事，薇勒委托玩家解决怪事，还给小镇安宁。</p> <p>薇勒给予的额外信息：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 卡里西斯声称有戴面具的怪人在夜间出现（疑似“秩序神教”成员的出现）</li> </ul>	0	1:00
2	玩家接受任务并前往小镇。	玩家步行前往兰温小镇。	0	1:10
3	玩家向其他小镇居民打听怪事。	玩家和城镇居民、清税人对话并打听消息。	0	1:10
3.a	玩家向埃勒姆（居民1）打听消息。	埃勒姆同情薇勒的遭遇，但告诉玩家他认为薇勒的推测并不属实。	0	1:40

		<p>埃勒姆给予的额外信息：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 关于薇勒：薇勒幼年失去父母，和弟弟相依为命，而后弟弟也失踪了。现在又被“清税人”欺压，整个人变得疑神疑鬼。</li> <li>● 关于“清税人”：他们是那费勒议员的爪牙，时常向小镇居民收取高昂的土地税，否则就会吞并居民的土地。</li> <li>● 关于兰温小镇：小镇居民大多来自雅典城北的村落，随着雅典城市化而移居进城。</li> </ul>		
3. b	玩家向清税人打听消息。	清税人会不耐烦地督促玩家离开此地，并警告玩家不要管闲事。	0	1:50
3. c	玩家向卡里西斯（居民2）打听消息。	<p>卡里西斯证实了薇勒的说法，并告诉玩家在夜间会有带着面具的怪人（神教成员嫌疑者）在城镇游荡。</p> <p>卡里乌斯给予的额外信息：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 他认为面具怪人有种似曾相识感</li> </ul>	0	2:10
4	玩家决定在夜间调查兰温小镇。	玩家需要长按“M”键进入冥想状态，来到夜晚。	0	2:20

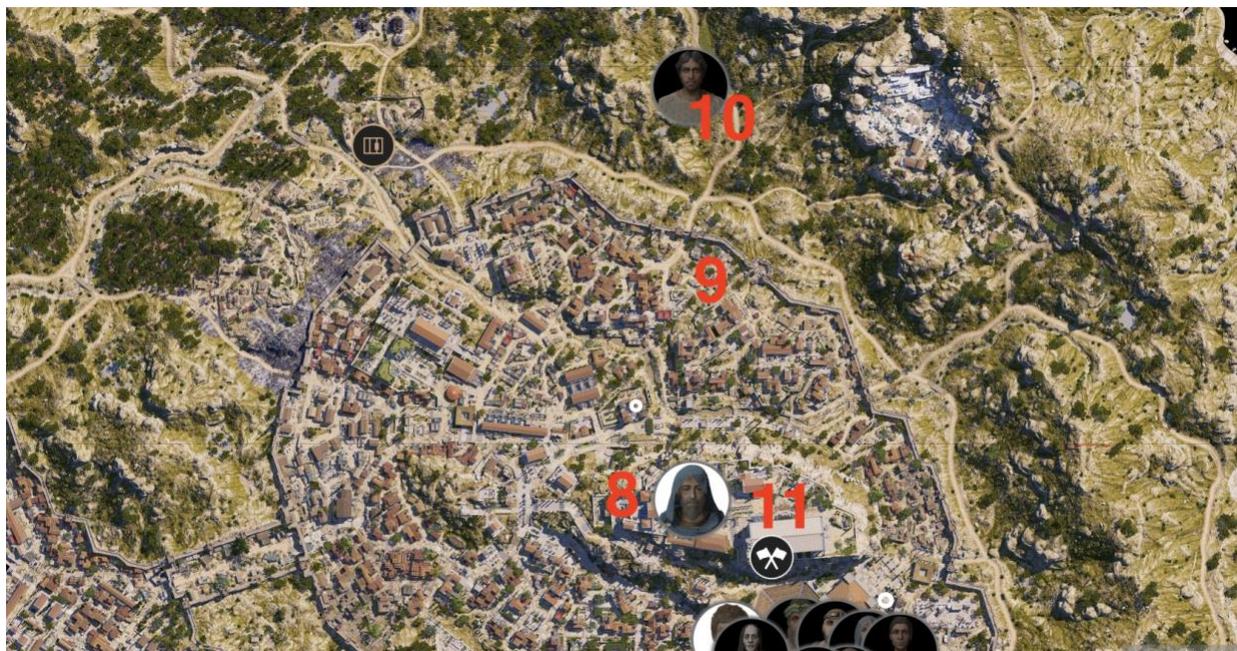
兰温小镇-2 (夜间)



图表3[1]: 兰温小镇夜间

标记	事件概括	事件细节	难度 (0-5)	所需时间
5	玩家需要前往两处可疑区域进行调查。	玩家前往城镇中两处区域进行调查： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 区域1: 居民正常交谈，并无异常。</li> <li>● 区域2: 乌鸦聚集而后飞散，诡异却没有其他怪事发生。</li> </ul>	0	3:00
6	玩家使用伊卡洛斯之眼调查小镇中的可疑人。	玩家需要按“V”键呼叫伊卡洛斯，并感知小镇周围的可疑人物。	2	4:00
6.a	玩家找到可疑人物，并进行追踪。	探索/战斗体验：玩家通过伊卡洛斯定位到戴面具的怪人，并前往追踪。怪人会想尽办法逃离玩家。 考验玩家的能力：跑酷（水平移动、攀爬跳跃能力）	3	5:00
6.b	可疑人物逃离，玩家拾取到其掉落的物品。	玩家最终追上可疑人物后，还是被其挣脱离开。在争斗过程中，玩家获得物品——“阿卢斯短笛”。	0	5:10
7	玩家前往希罗多德所在处。	玩家利用“雅典娜雕像”快速移动，前往希罗多德所在处。	0	5:20

雅典城——城北村落



图表4[1]: 雅典城—城北村落

标记	事件概括	事件细节	难度 (0-5)	所需时间
8	玩家向希罗多德请教风笛的出处及相关线索。	希罗多德向玩家介绍了“阿卢斯风笛”的背景，其来自于雅典城北村落。  希罗多德给予的额外信息： ● “阿卢斯风笛”是数十年前村落孩子喜欢吹奏的乐器，现在已经逐渐消失了。	0	5:50
9	玩家前往雅典城北村落调查。	玩家骑马前往雅典城北村落调查。	0	6:50
10	玩家和神秘男子沟通。	玩家在村落旁边遇到神秘男子（安德斯）并与其沟通。神秘男子以“秩序神教”成员信息为条件，委托玩家驱逐兰温小镇的“清税人”，还予小镇安宁。	0	7:50
11	玩家动身前往城内。	玩家利用“雅典娜雕像”快速移动，前往清税人所在处。	0	9:00

雅典城—城北村落-2



图表5[1]: 雅典城—城北村落-2

标记	事件概括	事件细节	难度 (0-5)	所需时间
12	玩家劝说或威胁“清税人”停止对兰温居民的压榨。	玩家通过对话交互（劝说、威胁）等方式让清税人停止对于小镇居民的侵扰。	3	9:00
12.a	玩家和格力德斯（清税人1）沟通。	在沟通前，安德斯告知玩家格力德斯也曾经是兰温镇居民，与其威胁不如好言相劝。  交互体验：玩家需要通过选择合适的对话选项（劝说）与“清税人”沟通。  考验玩家能力：甄别对话信息、选择合理选项  <b>具体设计见“玩法设计/修饰”部分</b>	3	10:00
12.b	玩家和阿卡德（清税人2）沟通。	在沟通前，安德斯告知玩家阿卡德是个欺软怕硬、自私自利的恶棍。  交互体验：玩家需要通过选择合适的对话选项（威胁）与“清税人”沟通。	4	11:00

		<p>考验玩家能力：甄别对话信息、选择合理选项</p> <p><b>具体设计见“玩法设计/修饰”部分</b></p>		
13	玩家前往那费勒议员所在处，并与之交涉。	<p>玩家步行来到那费勒议员所在处，并与之进行交涉。</p>	1	11:30
13. a	玩家与那费勒议员交谈。	<p>玩家与那费勒正式进行交涉。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 如果玩家在先前收集到相关“证据支持”，玩家可以在那费勒议员提出相关论据时进行反驳，从而争取优势。</li> <li>● 无论玩家如何选择对话选项，拥有多少“证据支持”，那费勒议员最终都会以自身权威为立场，进行辩解。</li> </ul> <p>那费勒给予的额外信息：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 那费勒自身权力已经渗透到雅典的法律结构中。</li> </ul>	1	13:30
13. b	克勒翁的出现，使得那费勒议员做出妥协。	<p>玩家与那费勒和克勒翁进行交涉。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 克勒翁会偏袒玩家的同时（拉拢玩家），承认那费勒议员行为的合法性。</li> <li>● 在克勒翁的命令下，那费勒无奈同意恢复兰温镇的税收至正常水准。</li> </ul>	0	15:00
14	玩家回到城北村落。	<p>玩家向安德斯报告交谈结果，安德斯感谢玩家对兰温的付出，并和玩家约定第二天在兰温小镇碰头。</p> <p>安德斯给予的额外信息：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 兰温小镇的居民大多来自城北村落</li> <li>● 安德斯曾经是城北村落的一员</li> <li>● 安德斯表现出对薇勒额外的关心</li> </ul>	0	18:00

兰温小镇— 雅典城—城北村落



图表6[1]:兰温小镇— 雅典城—城北村落

标记	事件概括	事件细节	难度 (0-5)	所需时间
15	玩家在天亮后来到了约定地点。	玩家前往兰温镇与安德斯见面，却发现安德斯未能如期赴约。	0	19:00
16	玩家向小镇居民打听消息。	玩家向薇勒打听消息，薇勒告诉玩家安德斯被雅典士兵抓走，玩家决定潜入那费勒府邸打听消息。	0	20:00
17	玩家潜入府邸，打听安德斯关押位置。	玩家通过窃听盗取（潜行、战斗）等方式让从那费勒宅邸的守卫中打听到安德斯关押的位置。关卡鼓励玩家“完美潜入”，玩家也可以选择其他战斗方式。	3/4	20:00
17.a	玩家全程保持潜行（隐匿状态）	<p>战斗体验：玩家通过潜入至三组雅典士兵附近，窃听对话，获得信息。</p> <p>考验玩家的能力：潜行、刺杀</p> <p><b>具体设计见“玩法设计/修饰”部分</b></p>	3	25:00

17. b	玩家惊动守卫，进入战斗状态（非隐匿状态）	<p>战斗体验：玩家通过搜查那费勒在府邸的公文信件，获得信息。</p> <p>考验玩家的能力：潜行、刺杀</p> <p><b>具体设计见“玩法设计/修饰”部分</b></p>	4	25:00
18	玩家前往军营。	玩家获得安德斯关押位置，骑马前往雅典军营。	1	27:00
19	玩家解救安德斯。	<p>战斗体验：玩家通过潜行、战斗等方式将安德斯从雅典军营牢房中解救出来。</p> <p>考验玩家的能力：潜行、战斗</p>	5	32:00
20	玩家护送安德斯至城北村落。	玩家骑马护送安德斯来到城北村落。	2	33:00
21	安德斯交代自己的身份，向玩家道别。	<p>安德斯向玩家交代自己的真实身份是薇勒的弟弟，并感谢玩家对兰温的一切努力。</p> <p>安德斯给予的额外信息：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 那费勒是秩序神教的成员，暗中利用雅典发展帮助神教敛财</li> <li>● 将阿卢斯短笛正式赠送给玩家</li> <li>● 兰温小镇和城北村落的关系</li> </ul>	0	37:00

### 后续任务

标记	事件概括	事件细节	难度 (0-5)	所需时间
S1	玩家和薇勒沟通。	玩家和薇勒交流，薇勒提到自己梦见弟弟安德斯了。玩家将“阿卢斯短笛”交还至薇勒，薇勒提到她知道一直是弟弟的灵魂在保佑小镇和居民。薇勒拒绝了短笛，她认为交给玩家保留为好。	0	2
S2	玩家刺杀那费勒议员。	玩家找到那费勒议员，并实行刺杀。	3	5

## 玩法设计/修饰

“暮魂寻乡”支线任务涉及三个玩法，均是底层玩法模块的延申和修饰。

### 1. “伊卡洛斯”侦察玩法设计：

该玩法位于任务流程“标记6”中，玩家需要按“V”键呼叫伊卡洛斯，并感知小镇周围的可疑人物。

如图所示，当伊卡洛斯感知到“可疑人物”后，光圈会向可疑人物方向高亮标记。玩家需要对焦光圈至正确位置，从而锁定“可疑人物”，而后获得信息。



图表7[1]:侦察玩法演示

玩家需要依次锁定3位“可疑人物”，并追踪第三位“可疑人物”，进入“跑酷”、战斗阶段。

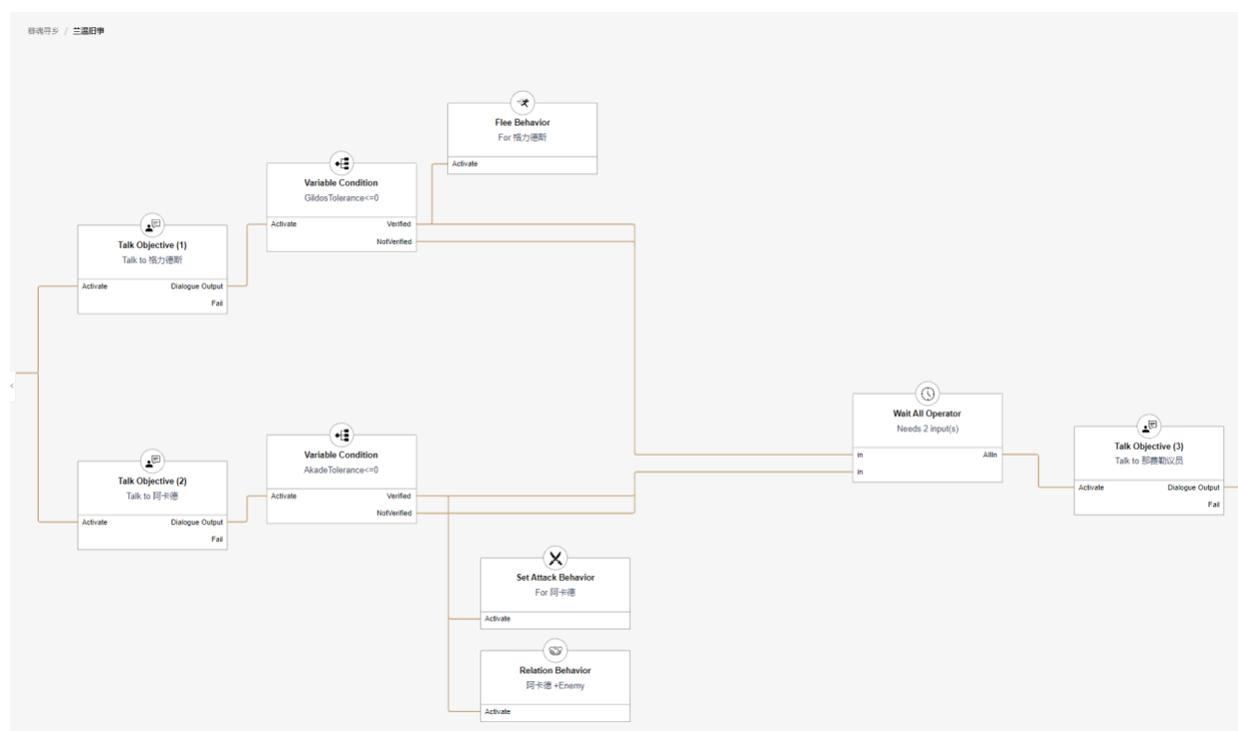
- 当玩家锁定第一个“可疑人物”后，主角会自语道：“看上去只是醉汉罢了，并不是我想找的人。”
- 当玩家锁定第二个“可疑人物”后，主角会自语道：“巡逻的士兵在呵斥流浪汉，或许我该查找别的地方。”
- 当玩家锁定第三个“可疑人物”后，主角会自语道：“戴着神教面具的怪人，卡里西斯说的就是他，有必要追上去找他对峙。”

## 2. 谈判玩法设计:

该玩法位于任务流程“标记12”至“标记13”中，玩家需要根据安德斯的信息，判断交涉对象的对话倾向，并选择合理的对话选项进行谈判。玩家在“谈判成功”后，“清税人”会选择放弃对小镇的压榨；玩家在“谈判失败”后，“清税人”会选择逃跑或攻击玩家。

玩家在与”清税人““谈判成功“后，会获得“证据支持”。相关的“证据支持”可以帮助玩家在和那费勒议员的交涉中获得优势。

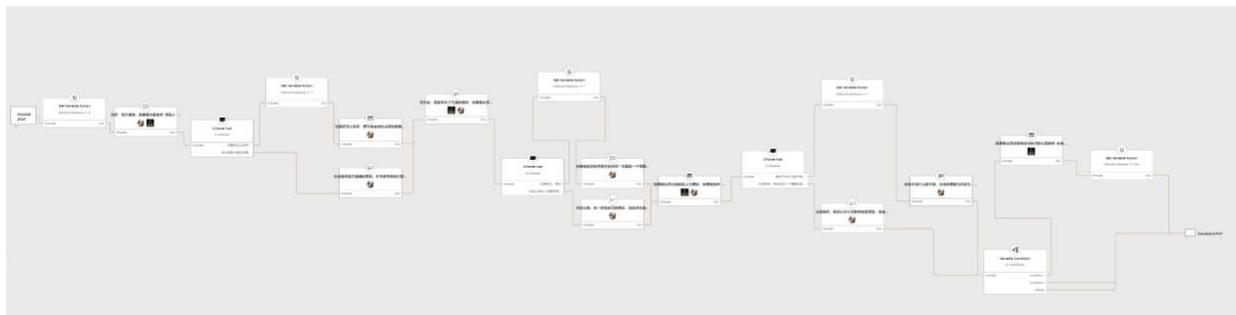
具体谈判流程如下:



图表8[1]:谈判玩法演示 (详情见“引擎实现截图文件夹”中“兰温旧事”框架)

格力德斯（清税人1）：

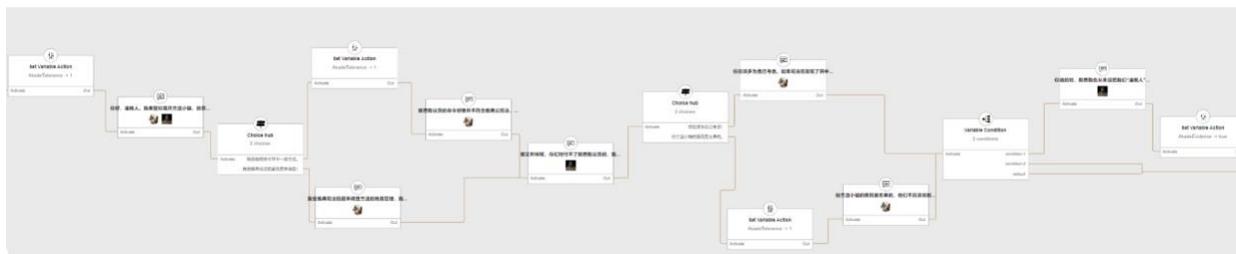
格力德斯的“容忍值”为2点，倾向玩家选择“劝说”的对话选项。玩家在对话流程中3次选择对话选项的时机（Choice Hub）。每当玩家选择“威胁”的选项时，“容忍值”减一点。当对话结束后，格力德斯的“容忍值”为0点及以下时，格力德斯会选择逃跑；对话结束后，格力德斯的“容忍值”为0以上时，他会选择给予玩家“证据支持”。



图表9[1]:格力德斯谈判设计框架（详情见“引擎实现截图文件夹”中“格力德斯对话“）

阿卡德（清税人2）：

格力德斯的“容忍值”为1点，倾向玩家选择“威胁”的对话选项。玩家在对话流程中2次选择对话选项的时机（Choice Hub）。每当玩家选择“威胁”的选项时，“容忍值”减一点。当对话结束后，格力德斯的“容忍值”为0点及以下时，格力德斯会选择和玩家进行战斗；对话结束后，格力德斯的“容忍值”为0以上时，他会选择给予玩家“证据支持”。



图表10[1]:阿卡德谈判设计框架（详情见“引擎实现截图文件夹”中“阿卡德对话“）

“证据支持”：

- 格力德斯的“证据支持”：那费勒议员威胁自己的家人，本就是违法行为。
- 阿卡德的“证据支持”：那费勒议员串通雅典军队高层，将反对自己的人发配充军。
- 玩家在获得相关“证据支持”后，便能在和那费勒议员的交涉中通过列出证据指出其破绽。

### 3. 潜入“窃听”玩法设计：

该玩法位于任务流程“标记17”中，玩家需要潜入那费勒议员宅邸并依次窃听3组雅典士兵的对话，从而获得安德斯关押位置信息。

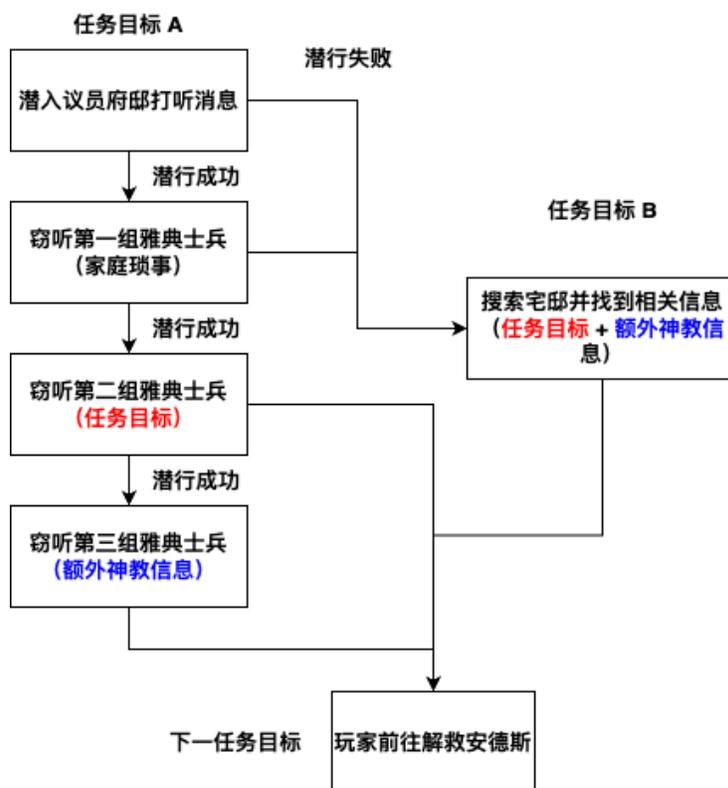
“窃听”表格示意：

对话人员	对话内容
轻装士兵、重装士兵	生活琐事（与任务无关）
重装士兵、勇猛卫士	安德斯的关押位置（与任务相关）
弓箭手、轻装士兵	那费勒议员和神教的勾结（与任务后续相关）

图表11[1]：“窃听”信息表格

该关卡鼓励玩家以传统“潜行”方式体验，保持隐匿状态进行“窃听”。当玩家失去隐匿状态后（例如：被雅典士兵发现），宅邸的雅典士兵会被惊动，玩家的任务目标改为“搜索宅邸并找到相关信息”。

关卡流程示意：



图表12[1]：“窃听”流程示意图

## 剧情设计

剧情流程设计依据“斯奈德节拍表”设计而成，并修改更换了部分节拍顺序：

- 前置“激励事件”：加快任务开场时的剧情烈度，使得玩家在接受委托时感受到任务“悬疑”的基调，增强玩家的使命感。
- 拆分“对抗—转折”：将“反派逼近”和“一无所有”拆分并加入“玩闹游戏”，加大剧情节奏起伏；引入“玩闹游戏”从而缓和玩家在“谈判玩法”和传统潜行玩法间的切换。

	任务流程标记	节拍名称	剧情概述	作用
1	任务接受前	激励事件	安德斯装神弄鬼向那费勒议员和“清税人”报复	加快任务开场时的剧情烈度
2	1	阐明主题	薇勒委托玩家调查小镇怪事	确定任务第一部分“悬疑”的基调
3	2-3	布局铺垫	玩家了解薇勒、小镇及“清税人”信息	介绍兰温小镇、薇勒家庭、“清税人”及那费勒议员的全人物背景
4	4-7	展开讨论	玩家在夜里调查小镇怪事，对“神秘人”身份产生怀疑并获得短笛	玩家对于小镇怪事的“一次动作”（探索、战斗体验）
5	8	衔接点1	希罗多德指出短笛来源	调节叙事节奏
6	9-11	副线故事（B故事）	安德斯介绍了小镇，并委托玩家驱逐“清税人”	引入安德斯人物弧线及感情线
7	12-13	反派逼近	玩家和那费勒及“清税人”谈判	玩家遇到的“一次阻力”，加快节奏，提升剧情烈度；玩家对于那费勒议员的“一次动作”
8	14	玩闹游戏	安德斯感谢玩家，并介绍了村子	让剧情泄力，让玩家休息
9	15-16	一无所有	安德斯被那费勒抓走	再次提升剧情烈度，调动玩家情绪
10	17-20	灵魂黑夜	玩家先后前往那费勒宅邸和雅典军营解救安德斯	玩家对于那费勒议员的“二次动作”（战斗体验）
11	21	结局	安德斯告知玩家一切事情，并坦言自己即将离开	玩家和安德斯完成使命

## 角色设计

### 角色 1: 安德斯

介绍	安德斯是薇勒的弟弟，以亡魂的形式帮助姐姐和兰温居民对抗“清税人”和秩序神教
背景	因为伯罗奔尼撒战争，安德斯和姐姐薇勒幼年便失去父母，相依为命。而后因为意外，安德斯也离世，但却化身为亡灵的形式存在于人间。
目标/动机	二次任务委托人：寻求玩家帮助驱逐清税人，还给小镇安宁。
性格/人物原型	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 坚毅</li> <li>● 原型1：日本神话“地缚灵”</li> <li>● 原型2：巫师散-石之心“佛洛迪米”</li> </ul>
关系	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 薇勒（姐弟关系）</li> <li>● 清税人（敌对关系）</li> <li>● 那费勒议员（敌对关系）</li> <li>● 卡里西斯（朋友关系）（隐藏）</li> </ul>

### 角色2: 薇勒

介绍	薇勒是安德斯的姐姐，是兰温小镇居民，收到清税人的侵扰
背景	薇勒幼年失去父母，而后又失去弟弟安德斯，但她坚信父母和弟弟并没有离开自己，而是以另一种形式在默默保护自己。
目标/动机	任务委托人：寻求玩家帮助调查怪事，还给小镇安宁。
性格/人物原型	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 温柔善良</li> <li>● 情绪不稳定</li> </ul>
关系	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 安德斯（姐弟关系）</li> <li>● 清税人（敌对关系）</li> <li>● 那费勒议员（敌对关系）</li> </ul>

### 角色3：那费勒议员

介绍	那费勒是雅典议员之一，掌控公民土地税务的管理，但背地里他也是“秩序神教”分支—银矿脉的成员，利用自己的职权帮助神教收敛财务。
背景	那费勒是雅典城市化的推进者之一，也是“秩序神教”最坚定的拥护者。那费勒的惯用伎俩便是诱骗成交村落的居民移居至雅典城，而后通过“清税人”向居民收取高额的土地税，没有能力赋税的居民会被剥夺自由民身份，贬为奴隶。
目标/动机	通过清税人压榨兰温镇居民，并掠夺财富；阻碍玩家的行动
性格/人物原型	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 冷静沉着</li> <li>● 自大</li> </ul>
关系	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 薇勒姐弟（敌对关系）</li> <li>● 玩家（敌对关系）</li> <li>● 清税人（上下层关系）</li> <li>● 克勒翁（上下层关系）</li> </ul>

### 角色4：克勒翁

介绍	克勒翁是伯罗奔尼撒战争期间的雅典军事统帅，同时也是“秩序神教”分支—提洛同盟的领袖。
背景	<p>受神教之命，克勒翁企图用煽动群众的方法逼迫伯利克里参战，未遂后便利用德谟斯残杀了伯利克里。伯利克里的死使雅典高层出现权力真空，克勒翁便借此时机，迅速成为了政权的主宰者。</p> <p>（出自刺客信条维基）</p>
本次任务目标/动机	拉拢玩家，表面上拥护玩家行为并呵斥那费勒议员，暗地里默许那费勒议员对兰温小镇居民的压榨。
性格/人物原型	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 善于心计</li> <li>● 伪善</li> </ul>
关系	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 玩家（拉拢、敌对关系）</li> <li>● 薇勒姐弟（敌对关系）</li> <li>● 那费勒议员（上下层关系）</li> </ul>

## 其余角色

角色名	介绍 / 角色定位
埃勒姆	深论角色：反驳薇勒观点，深入讨论；补充薇勒和兰温镇背景信息
卡里西斯	缓冲角色：作证薇勒观点，补充可疑人物信息
希罗多德	契机角色：给予玩家新任务目标，调整任务节奏
格力德斯	难关角色：谈判玩法的具体呈现，补充“清税人”背景
阿卡德	难关角色：谈判玩法的具体呈现，补充那费勒议员背景

## 开发计划

开发节点	日期
剧情大纲、玩法构思	3/16/2023
任务流程、动线设计；对话交互设计	3/17/2023
游戏引擎实现	3/18/2023
流程优化、迭代	3/19/2023
任务封装	3/20/2023

## 流程优化/迭代

### 第一次迭代：

1. 修改了谈判对话系统BUG（玩家在对话结束后无法进入下一任务目标点）
2. 修改部分对话中的错别字（QAQ）
3. 修改部分对话对象和对话内容不匹配的问题
4. 调节部分对话内容（在对话中明确玩家任务目标）

### 第二次迭代：

1. 根据优先度修改部分对话选项顺序
2. 增加部分人物表情和动作（不过由于引擎原因，实现并不理想）

## 美术参考

该支线任务中涉及两个个关卡，分别是 1) 那费勒议员宅邸 2) 雅典军营。

### 那费勒议员宅邸

议员宅邸的关卡布局为“刺客信条：奥德赛”中常见的府邸布局。其关卡美术素材可以参考“思绪之屋”。

### 思绪之屋



图表13[1]:思绪之屋-1



图表14[1]:思绪之屋-2

### 雅典军营:

雅典军营的关卡布局也为“刺客信条：奥德赛”中常见的军营布局。其关卡美术素材可以参考“斯巴达军营”。

### 斯巴达军营



图表15[1]:斯巴达军营-1



图表16[1]:斯巴达军营-2

### 关键素材需求（美术/程序）

描述	类型	优先级
对话播放插件	引擎插件	最高
目标锁定插件	引擎插件	高
昼夜选择插件	引擎插件	高
那费勒议员宅邸	关卡美术素材	高
雅典军营	关卡美术素材	高
神教成员证据	2D美术素材	中

## 参考(资源备注)

[封面] X. Ma, screenshots from Assassin' s Creed Odyssey, 2023.

[1] X. Ma, screenshots from Photoshop, 2023.

[2] X. Ma, screenshots from Excel, 2023.

[3] X. Ma, screenshots from Assassin' s Creed Odyssey Story Creator Mode, 2023.

[3] X. Ma, screenshots from Draw.io, 2023.