

任务设计 – 授勋

朱博阳

2026/5/20

boyangz@arizona.edu

13903310817

一、概述

任务名：授勋

玩家将扮演一名旁观者，而不是直接扮演如少爷、管家这样的亲历者。

时间结构：玩家根据时间推进亲历时间的发生过程，但是并不直接参与。

叙事方式：通过 NPC 的对话、现场调查、可交互物品，阶段性触发回忆演出。

核心玩法：调查、访谈、线索拼合、回忆演出。

设计主题：本任务以“授勋”为题，但这里的授勋并不是指教会或帝国授予某种官方荣誉，而是指玩家在任务过程中逐步确认：真正使一个人成为圣徒的，并不是许可、图腾、身份或名号，而是他在无人要求、无人奖赏时仍然选择行善的行动。神明、教会和制度都无权为真正的善人授勋，因为善并不来自认证，而是在行动中自我证明。

设计说明：原大纲本身有一些单薄：少爷从相信圣徒，到落难后信仰破灭，再到迁怒圣徒，最后被圣徒用自己的生命为代价拯救，然后顿悟，接过象征着行善的图腾，形成一种传承纽带。故事大纲中间的因果有一些跳跃，人物动机和戏剧冲突也有些简单，除此之外还有一些 bug，比如说家徒四壁的少爷还有管家和场地能抓人进行折磨；圣徒被扒光了丢在雪地里，几天之后又能刚好救下跳湖的少爷，这里如果说有超凡力量，那么圣徒为什么会因为救人而死？如果没有超凡力量，被扒光的圣徒这几天是如何在埃兰城这种苦寒之地的荒郊野外活下去的？

基于此类原因，我觉得在任务设计上不更改大纲、不添加设定的情况下设计起来有些受限，所以打算采用碎片化、旁观者第三人称视角叙事的方式进行设计，这样可以人为的为剧情增加冲突和不确定感，不至于让玩家感觉这是一个平铺直叙的故事。行商看到的是被传闻神化的圣徒，少爷看到的是无法拯救自己的普通人，贫民看到的是实际帮助过他们的人，管家看到的是少爷痛苦与失控的过程。玩家需要在这些互相片面的叙述中拼出完整真相，从而理解“圣徒”的意义并不来自教会许可、图腾或身份认证，而来自他持续选择行善的行动。

任务名《授勋》也并不是指教会或帝国真的为圣徒举行仪式，而是一种反讽式命名：真正为善人“授勋”的不是制度、神明或官方身份，而是他在行动中证明出来的善本身。

几个关键的设计要素：圣徒我希望是无面的，因为我觉得在这个语境里面圣徒不是一个具体的个体，而是一种精神、一种传承。好比周星驰在《食神》里面说的，只要有心，人人都可以是食神。基于同样的设计考量，我希望这个少爷在幡然悔悟、带上图腾之后，他的脸

也被模糊了，或者是镜头只特写戴在脖子上的项链，脸也被隐去了，相当于少爷认可了这种精神，接过了这种传承，这也和我想表达的“授勋”主题是契合的。

二、具体任务设计流程

第一阶段：商业区的传闻

任务提示：听说有一名来自教会的圣徒，近日巡礼到了埃兰城，与行商、路人、贫民交谈，收集关于“圣徒”的传闻（0/3）

在收集完不同视角的信息之后，触发少爷的回忆演出，或者是自述，年幼的少爷幻想有这么一位圣徒，像英雄一样金光闪耀，长有翅膀。

第二阶段：家道中落

玩家听到传闻，了解到这个少爷的家族遭到洗劫，进入破败宅邸调查物品，试图还原发生了什么。

任务提示：调查破败宅邸中空荡的房间、烧毁的日记、询问收拾东西准备另寻他处的仆人。

触发回忆演出：静态画面，快速剪辑，燃烧的房屋、破碎的家具、劫后余生的少爷、倾倒的神龛，来表现信仰的崩塌。

第三阶段：圣徒

玩家见到了圣徒，用一段跟随圣徒去帮助贫民的任务，和与圣徒之间的对话，来着重展现圣徒的普通，和“不被教会官方所承认”。

第四阶段：迁怒

几天之后，在旅馆中的玩家听说了传闻：少爷因为情绪崩溃、信仰崩塌，把圣徒抓住揍了一顿。

任务玩法：调查少爷居所中地下室的折磨痕迹，来判断发生了什么。

触发回忆：少爷逼圣徒否认身份、否认信仰、否认神。圣徒没有激烈反驳，只是坚持自己的信念。最终得到信息：少爷让管家暴打了一顿圣徒，扒光了他的衣服，丢到了城外的雪地里。

第五阶段：结局

这里我要动一下时间线，我想创造的效果是把圣徒丢到城外，少爷躲避迫害，不慎落水，圣徒拯救，丧失生命，这一系列事件发生在很短一段时间内。这样玩家赶到的时候就只能看到一个结果，用这种大音希声的方式来增添剧情的感染力。也就是说玩家赶到的时候已经结束了，只能见证结局，比方说赶到湖边的时候只看到了这个呆滞的少爷，喃喃自语，像玩家讲述自己获救的经过，然后手里拿着管家递过来的图腾发呆，这里我要一种平和但沉重的情绪，然后会借少爷之口表达我想表达的观点，类似：“自始至终，他都不被教会承认。”还有，“可事到如今，是否被授勋又有什么区别呢？”或者是“原来圣徒不需要散发金光长着翅膀”这种。最后，给一个我上面说的特写和隐去，少爷把图腾挂到了自己的脖子上，然后面孔也逐渐消失。

所以任务设计是这样的：赶到湖边，看发生了什么。