

《巫师 3：狂猎》血腥男爵系列任务拆解

目录

- 一、任务概述2
 - 1.1 任务背景2
 - 1.2 任务定位2
 - 1.3 设计目标2
 - 1.4 案例价值2
- 二、任务流程拆解3
 - 2.1 流程总览3
 - 2.2 流程图3
 - 2.3 任务阶段拆解3
 - 2.4 玩家情绪曲线4
- 三、任务设计分析5
 - 3.1 人物塑造5
 - 3.2 任务 / 玩法 / 情绪节奏分析7
 - 3.3 关卡与演出设计7
 - 3.4 系统设计8
- 四、任务评价与优化8
 - 4.1 任务亮点8
 - 4.2 存在的问题9
 - 4.3 优化建议9
- 五、可借鉴的设计经验9

一、任务概述

1.1 任务背景

猎魔人杰洛特从密探口中得知，人称血腥男爵的乌鸦窝领主“菲利普·斯特伦”，掌握着希里的线索，为了寻找希里，杰洛特前去接触男爵。

1.2 任务定位

(1) 剧情定位

“寻找希里”主线的重要推进节点，玩家通过男爵获得下一阶段线索。

(2) 区域定位

威伦地区的核心任务，串联乌鸦窝、沼泽、孤儿村等多个区域，引导玩家熟悉地图与生态。

(3) 玩法定位

融合调查、探索、战斗、抉择与结果反馈等多个玩法环节，完整体现游戏的核心任务循环。

1.3 设计目标

(1) 功能目标

通过寻找希里线索这一主线目标，将人物塑造、区域探索与后续剧情推进整合为同一任务链。

(2) 体验目标

- (1) 让玩家在主动调查中逐步建立真相，而非被动接受剧情；
- (2) 不断修正玩家对男爵的认知；
- (3) 玩家经历灰色道德抉择；
- (4) 玩家感受选择带来的后果

(3) 表达目标

通过男爵一家的悲剧，探讨暴力、责任与救赎之间的复杂人性，展现了《巫师3》“没有绝对善恶，所有选择都伴随代价”的价值表达。

1.4 案例价值

- (1) 典型的复合任务设计案例。
- (2) 兼具调查、探索、战斗、分支等多种玩法。
- (3) 人物塑造与任务流程高度融合，是剧情与任务深度融合的代表案例。
- (4) 代表 CDPR 的典型任务设计思路，具有较高行业学习价值。

二、任务流程拆解

2.1 流程总览

该系列任务由《血腥男爵》《家家有本难念的经》《林中夫人》《呢喃山丘》《重返驼背泥沼》等多个主线任务共同构成。是一个包括调查、探索、战斗、分支反馈的大型复合任务，玩家在寻找希里的过程中，被逐步卷入血腥男爵一家的悲剧，最终通过自己的选择影响男爵一家及威伦部分地区的走向。

2.2 流程图

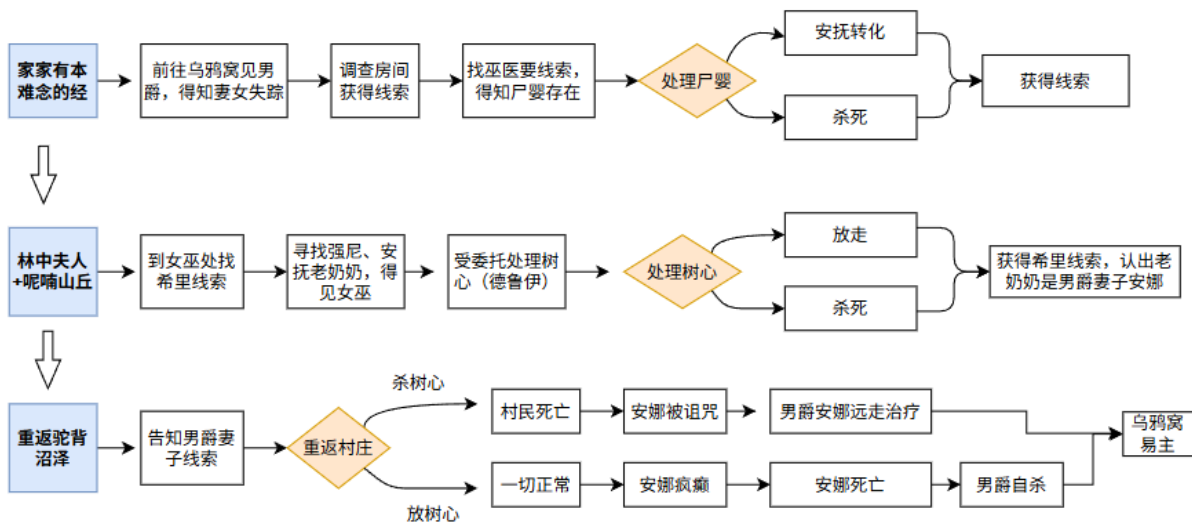


图 1 任务基本流程图

2.3 任务阶段拆解

表 1 任务阶段拆解表

阶段	设计目的	玩法	系统	资源/演出	玩家体验	输出
接触男爵	推动主线、塑造男爵初印象（粗鲁）	对话剧情	对话演出、任务系统	男爵个人	好奇、警惕	获得下一步寻找妻女任务
搜查妻女房间	玩家主动挖掘线索，意识到男爵不对劲；熟悉猎魔感官玩法	室内调查：猎魔感官	猎魔感官、任务系统	凌乱房间、隐藏物品	发掘线索、主动探索、疑惑	获得下一步线索
寻巫医，找山羊	轻松支线缓解压力；塑造占卜师形象；熟悉野外	野外追踪探索	猎魔感官、任务系统	山羊的诙谐演出	放松，有趣	推动下一步任务

	追踪玩法					
尸婴抉择	让玩家主动介入任务走向，在信息不全的情况下做出判断	分支抉择 QTE、战斗	战斗系统、任务分支系统	诅咒演出、男爵怀抱尸婴演出	紧张、措手不及、对男爵印象反转	获得妻女线索，获得希里线索
林中夫人	引入世界观、铺垫后续冲突	剧情、探索、轻度战斗	战斗、猎魔感官、任务系统	女巫动画	与孩子玩耍时的轻松，见到神秘女巫时的不安	获得女巫委托
树心抉择	核心分支选择，主导后续走向	剧情、战斗、探索搜寻	对话、任务分支系统、战斗	解救仪式、女巫现身演出	两难、沉重、疑惑	完成委托得见女巫、得到希里和男爵妻子线索
回报男爵	收束男爵线，让玩家感到环环相扣	剧情	对话、任务链收束	男爵演出	为任务环环相扣而赞叹、得知男爵进一步悲剧的感叹	触发重返沼泽找安娜的任务
重返沼泽	收束男爵任务，揭示选择结局，完成人物塑造	战斗、解谜、抉择	战斗、多结局分支	安娜发疯的演出、男爵上吊	悲伤、无力、反思	男爵线结束

2.4 玩家情绪曲线

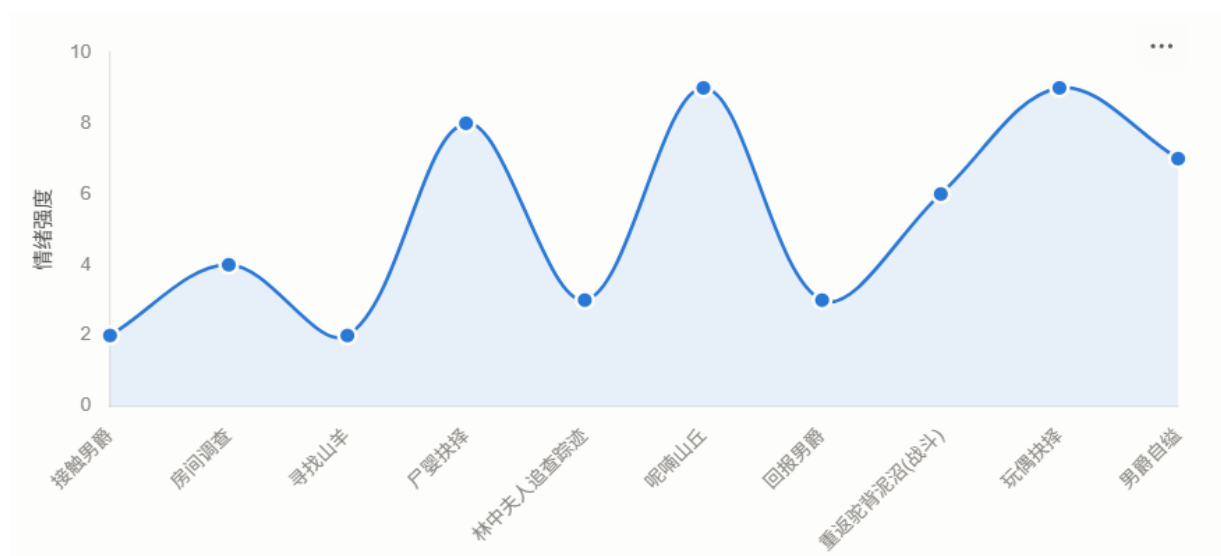


图 2 玩家情绪曲线图

三、任务设计分析

3.1 人物塑造

(1) 血腥男爵

设计手法： (1) **渐进式信息释放/多重反转：**通过调查、环境细节、NPC 证词逐步拼凑真相，而非一次性交代背景。(2) **多视角叙事：**男爵、属下、塔玛拉及其他 NPC 分别提供不同立场的信息，避免单一叙述。(3) **人物与玩法结合：**玩家通过调查、追踪、寻找线索主动参与人物塑造，而非被动观看剧情。

玩家认知：潜意识里认为残暴——接触后发现豪爽友善——搜寻妻女觉得他很爱家人——搜索房间发现他可能家暴虐待妻儿——搜寻弃婴发现他家暴但依然具有父亲的责任和温情——和盘托出后发现他的悲剧故事和无力沉沦——解救安娜和面对女儿发现他内心的善良底色——到最后自缢结局里被自己亲手造成的悲剧彻底反噬、无法完成自我救赎的无力之人。玩家对他的情感始终在同情与厌恶之间摇摆，而在最后化为一声无声的沉重叹息。



图 3-1 初见男爵



图 3-2 自缢男爵

(2) 安娜

设计手法：(1) **缺席式人物塑造：**角色长期不出现，却持续影响玩家行动目标。(2) **环境叙事：**利用房间、遗物、尸婴等环境元素补充人物经历。(3) **剧情回收：**最终救援使此前所有调查内容得到验证和情感兑现。

玩家认知：安娜在任务的大部分时间里并未直接登场，但她始终是整个任务链的核心驱动力。玩家对安娜的认知来自房间布置、尸婴事件、塔玛拉的讲述、三巫婆的信息以及最终救援等多个环节。随着剧情推进，玩家逐渐理解她逃离男爵、依附三巫婆直至最终悲剧的原因，其形象不断完善。



图 3-3 与女儿诀别的安娜

(3) 树心（被困的黑暗德鲁伊）

设计手法：(1) **信息不完全：**玩家必须在信息有限的情况下做出选择。(2) **价值冲突设计：**不同选择保护不同对象，形成两难困境。(3) **延迟反馈：**选择结果并非立即体现，而是在后续任务中逐步兑现，增强决策的真实感。

玩家认知：树心并非传统意义上的反派，而是整个任务链中最重要的道德选择节点。玩家首次接触树心时，只能获得有限信息：它被三巫婆囚禁，自称无辜，希望获得自由；而三巫婆则要求玩家将其消灭。双方都存在隐瞒，玩家无法获得绝对正确的信息。无论选择释放还是消灭树心，都将导致不同群体遭受灾难，没有真正意义上的完美结局。树心的存在，功能上是“呢喃山丘”抉择的载体，使玩家第一次真正体验到《巫师 3》“没有绝对正确选择”的价值观和灰色的世界底色。



图 3-4 树心

3.2 任务 / 玩法 / 情绪节奏分析

通过环环相扣的任务链的推进、不同玩法的交替进行，给玩家塑造了舒缓-紧张-舒缓-高潮式的任务体验，避免了单一玩法/任务带来的体验疲劳，使玩家始终保持探索欲望与情绪投入。

表 2 任务/玩法/情绪节奏表

节点	男爵	调查	山羊	尸婴	林中	树心	回报	重返泥沼	玩偶抉择	自缢
玩法	剧情	调查	探索	战斗选择	剧情探索 战斗	探索选择	剧情	战斗 剧情	解谜选择	剧情
情绪	好奇	疑惑	轻松	震惊	压抑	纠结	沉重	紧张	焦虑	唏嘘

3.3 关卡与演出设计

场景、美术和演出共同强化了威伦地区压抑、腐败的整体氛围，使玩家的情绪与剧情保持一致。

(1) 环境叙事

- 乌鸦窝：破败却仍保有秩序，体现男爵的统治与矛盾性格。
- 驼背沼泽：浓雾、枯木、尸体、泥泞等环境强化未知与危险感。
- 三巫婆住所：利用食物、玩具、骨骼等细节塑造诡异童话氛围。

(2) 镜头演出

- 男爵饮酒、自嘲等过场采用大量近景，突出人物情绪。
- 三巫婆首次登场利用慢镜头和特写强化压迫感。
- 安娜结局根据玩家选择呈现不同演出，加强情绪反馈。

男爵自缢镜头，形成收尾呼应，加强玩家情绪反馈。

(3) 关卡节奏

前期以室内调查为主，节奏缓慢。

中期开放沼泽探索，扩大空间尺度。

后期集中于战斗和剧情演出，实现体验收束。

3.4 系统设计

猎魔感官、对话系统、任务追踪、分支选择、世界状态、战斗等多个系统共同支撑了玩家的任务体验。

表 3 系统功能表

系统	在任务中的作用
猎魔感官	获取环境线索，推动剧情发展，增强玩家主动探索感。
对话系统	多视角释放信息，塑造人物关系，影响玩家认知。
任务追踪系统	自动切换调查目标，降低复杂任务的理解成本。
分支选择系统	支撑尸婴、树心等关键决策，并记录世界状态。
世界状态系统	根据玩家选择改变 NPC 命运和区域状态，使选择具有长期反馈。
战斗系统	尸婴、沼泽怪物等战斗节点调节任务节奏，避免连续剧情造成疲劳。

四、任务评价与优化

4.1 任务亮点

(1) 人物塑造与任务流程深度融合

血腥男爵并非依靠大量剧情文本塑造，而是通过调查、探索、战斗、分支等任务过程，让玩家主动拼凑人物信息，不断修正认知。人物塑造与玩家行为紧密结合，而非脱离玩法的独立剧情演出。

(2) 玩法循环丰富，节奏变化自然

整个任务以“调查→探索→剧情→抉择→战斗→反馈”不断循环，不同玩法交替出现，避免了长

时间重复同一种体验，使长时间的任务链依然保持较高的新鲜感。

(3) 灰色叙事与分支设计具有代表性

树心事件并不存在真正意义上的完美答案，不同选择都会造成牺牲。游戏没有通过数值奖励引导玩家，而是通过价值观冲突促使玩家自行判断，强化了《巫师 3》灰暗的世界基调。

(4) 世界状态反馈增强沉浸感

玩家的选择不仅影响剧情结局，还会改变 NPC 命运、村庄状态以及后续世界表现，使玩家感受到自己的行为真正影响了游戏世界，而非停留在文本层面。

4.2 存在的问题

(1) 中段调查流程节奏偏慢

从寻找巫医、寻找男爵女儿到沼泽探索，中间存在较长的跑图和重复调查过程，容易削弱前期建立的剧情悬念，对部分玩家而言节奏略显拖沓。

(2) 树心抉择的信息不够均衡

玩家做出选择时，双方信息都存在刻意隐瞒，玩家没有足够的信息作为选择依据，容易让玩家产生“随机选”而非“主动权衡”的体验，决策依据略显不足。

(3) 分支反馈具有一定滞后性

树心选择的结果主要在后续剧情中体现，缺乏即时反馈。部分玩家直到任务结束才意识到选择造成的影响，容易削弱决策时的情绪满足感

4.3 优化建议

(1) 压缩重复调查流程

适当压缩重复的跑图流程，使剧情推进更加紧凑；或尝试增加一些场景突发事件，例如增加环境事件或动态遭遇，丰富地图体验。

(2) 增强树心抉择前的信息铺垫

可在探索过程中增加更多环境线索或 NPC 传闻，使玩家能够了解树心与三巫婆双方的历史，而不是完全依赖对话描述，让最终选择建立在更充分的信息基础上。

(3) 增加阶段性反馈

在完成树心选择后，通过村庄氛围、NPC 对话、环境变化等方式给予玩家即时反馈，同时保留最终结局的延迟兑现，使玩家更容易建立“选择—结果”之间的联系。

五、可借鉴的设计经验

(1) 复杂人物塑造应依托玩家行为完成

优秀的人物塑造并不是通过长篇剧情介绍人物，而是让玩家在调查、探索、战斗等过程中主动获

取信息，逐步建立人物形象，实现“边玩边了解角色”。

(2) 叙事节奏应与玩法节奏相互配合

剧情推进过程中应不断切换调查、探索、战斗、解谜、抉择等玩法，避免连续同类型内容造成体验疲劳，使剧情与玩法共同推动任务发展。

(3) 关键选择应建立在充分的信息基础上

优秀的分支设计并非简单提供多个选项，而是让玩家在已有认知和价值判断的基础上进行选择，并承担相应后果，使选择真正具有意义。

(4) 建立“伏笔—抉择—兑现”的完整闭环

任务前期埋下人物关系、环境细节和剧情伏笔，中期通过关键事件完成抉择，后期再通过剧情演出和世界状态反馈兑现玩家选择，形成完整的叙事闭环。

(5) 玩法系统应服务于叙事，而非独立存在

猎魔感官、任务追踪、分支系统、世界状态等系统并非孤立存在，而是共同支撑人物塑造和剧情推进，使玩家的操作行为与叙事体验保持一致，实现“玩法即叙事”的设计目标。