

这一次……

支线任务策划文档

情绪型叙事 | 非典型怪物 | 开放式结局

一、设计目的与体验预期

1.1 设计目的

本任务以「非典型敌对怪物 + 玩家行为触发状态变化」为核心结构，构建一个围绕懊悔与背叛的情绪型叙事体验。通过碎片化线索的逐步揭露，引导玩家从「怪物调查者」转变为「故事见证者」，最终以开放式选择让玩家对怪物的人性、抉择与悲剧产生深度共情，并从中认同游戏世界的深度与价值。

1.2 体验预期

维度	设计目标
体验时长	约 30 分钟
文本篇幅	2000 ~ 3000 字
情感递进	异常观察 → 身份确认 → 动机理解 → 情绪共情
核心感受	悬疑·同情·两难·沉重
玩家角色定位	独立调查员 / 故事见证者 / 最终裁判者

二、世界背景与人物档案

2.1 世界背景

大灾害后第 15 年。污染区遍布各地，变异怪物横行，社会秩序依托「异常调查局」等组织艰难维系。玩家扮演一名独立调查员，以接取任务的方式参与各类异常事件的调查与处理。

2.2 人物档案

角色	身份	在本任务中的作用
玩家（独立调查员）	故事推进者、最终抉择者	接取任务、收集线索、做出结局选择
X（前调查员）	变异为怪物的失踪调查员，	任务核心，一切情感与矛盾的载体

角色	身份	在本任务中的作用
	曾抛弃队友独自逃生，后因愧疚重返污染区	
调查局上司	X 的前领导，知晓 X 的背弃真相	推动真相调查
X 的妻女	X 最深的牵挂，也是他抉择的原因	提供 X 正面形象，揭示其内心挣扎的另一面

三、核心矛盾设计

3.1 表层矛盾 — 怪物为何行为异常

怪物不攻击人，而是在某个特定房间外巡逻守护，口中喃喃发出「对不起」的模糊音节。这一行为与玩家对怪物的固有认知形成冲突，制造好奇与疑惑，驱动玩家主动探寻。

3.2 深层矛盾 — X 的抉择是背叛还是人性

X 在灾难关头，面对「救队友（可能同归于尽）」与「独自逃生回到家人身边（母亲病危）」的抉择，选择了后者。这一选择无法被简单定性为善恶——他放弃了职责与同伴，却是出于对家人最本能的爱与责任。

3.3 结局矛盾 — 玩家如何处置 X

得知全部真相后，玩家面临两重选择：其一，处置怪物（杀死助其解脱 / 不干涉离开）；其二，处置真相（公开 X 的经历与身份 / 永远隐瞒）。两种选择无对错之分，皆会对 X 的妻女、调查局乃至世界产生切实影响。

四、任务流程设计

任务共分五个阶段，以情感递进为主轴，悬疑探索为载体，玩法穿插其中。

阶段一：外围调查

要素	内容
动线	污染区外围通道 → 怪物活动区域 → 特殊房间外围
核心体验	观察发现怪物行为异常：在一个房间外围巡逻守护，口中喃喃发出模糊的「对不起」

要素	内容
信息提示	任务界面同时挂着一则未接取的「调查失踪人员 X」任务，玩家可自行关注
玩法	环境观察、灵视扫描

玩家情绪 疑惑 · 好奇 · 驱动探索欲

阶段二：潜入调查与怪物冲突

要素	内容
动线	引开怪物 → 潜入房间 → 室内搜查 → 触发战斗 → 撤离
核心发现	房间内有被整理得整整齐齐的人类遗骸与遗物，破损却不失秩序；发现铭牌与小队信息，疑为遇难调查队伍
关键触发	怪物察觉玩家入侵，口中传出「这一次，我不会再逃走」，触发短暂战斗，玩家撤离
情绪转折	怪物说出「不会再逃走」——这句话与守护遗骸的行为共同指向一段未知的过去

玩家情绪 潜入紧张 → 发现遗骸的震惊 → 「不会再逃走」的强烈疑惑

阶段三：真相调查

本阶段为信息量最密集的叙事段，节奏从「调查局短促问答」切换到「家中缓慢情感积累」，节奏张弛有致。

3.1 调查局询问

- 前往调查局查询铭牌信息，上司证实该小队曾遇难于污染区，仅有一人生还
- 上司初时不愿透露生还者姓名，玩家追问后得知姓名，恰好与「失踪人员 X」任务吻合
- 玩家确认怪物极有可能正是 X 本人，前往 X 家中调查

3.2 家中调查（情感核心段）

- 妻女口述：X 是负责的丈夫、父亲、儿子，任务期间母亲正重病，任务结束后 X 独自生还，此后「心灰意冷」离开调查局陪伴家人、照料母亲，时常在夜里偷偷哭泣
- 物品搜查：X 留下的信件与记录揭示——队友家属曾持续指责与质问他，妻女为他辩护；但玩家意识到那些指责可能并非无中生有
- 意外消息：X 的母亲因 X 失踪，原本好转的病情骤然加重，数日前已病逝
- 玩家带着沉重再次出发，前往污染区

玩家情绪 同情 → 困惑（X 是好人还是逃兵）→ 理解 → 共情 → 沉重

阶段四：怪物的真相 — 精神探寻

本阶段是全任务的情感顶点，以「精神空间」作为叙事容器，将 X 的一生浓缩为玩家亲历的记忆碎片。

4.1 重返污染区

- 发现变化：怪物不再在房间外巡逻，而是进入房间守护——这是玩家上一阶段潜入行为造成的影响
- 玩家呼唤 X 的名字，怪物初时无反应；玩家使用「精神冲击」能力后，怪物出现反应，身份确认

4.2 精神空间记忆序列

玩家进入 X 的残留精神空间，以旁观者视角见证以下记忆片段（文字浮现或画面演出均可）：

记忆段	内容	情感基调
① 队友时光	和小队一起执行任务，并肩作战的平常日子	温暖·归属
② 生死抉择	灾害突发，救队友（生还几率极低）or 独自逃生（母亲病危，妻女等待）	撕裂·无解
③ 选择瞬间	想起母亲的脸、妻女的脸，选择独自逃生	沉默·沉重
④ 被开除	上司发现异常，叹气后开除，永不录用	羞耻·如释重负
⑤ 回到家	疲惫地推开家门，看见家人的安心与无言的沉重	复杂·爱
⑥ 内心挣扎	夜里哭泣，队友家属的质问信，妻女的辩护	煎熬
⑦ 最后的决定	处理好家中事务后，独自前往污染区，整理队友遗骸	赎罪·决绝
⑧ 变化瞬间	遭遇怪物，决定迎战而非逃跑，战胜但被感染转化	「这一次不逃了」
⑨ 意识深处	黑暗中仅余两句回响：「对不起」·「这一次，我不会再抛弃你们」	沉默·终结

玩家情绪 沉默见证 → 无言理解 → 两难抉择的沉重

阶段五：开放式结局

玩家做出两个维度的选择，结果相互叠加，共同决定后续走向。选择没有对错，每条路都承担代价。

维度一：如何处置怪物

选择	后续结果
杀死 X（助其解脱）	X 的意识得以安息；妻女收到 X「已不在人世」的消息，悲痛但或许也是终结
不干涉，就此离开	X 继续守护队友遗骸；妻女长期等待，永远不知道真相

维度二：如何处置真相

选择	后续结果
公布真相（X 的经历与选择）	队友家属或许得到某种解释；妻女的生活受到更多社会压力；X 的复杂人性被公众审判
永远隐瞒	妻女的生活维持原状；队友家属永远没有答案；玩家独自承担这段记忆

五、玩法设计总览

玩法	所在阶段	核心目的
环境观察 / 灵视扫描	阶段一	引导玩家发现怪物行为异常，建立初始疑惑
潜入调查	阶段二	制造紧张感，通过实体线索推进叙事
碎片化线索拼接	阶段二·三	以零散物品、对话拼凑 X 的完整故事
战斗玩法	阶段二	短暂战斗强化「怪物也有执念」的印象
解谜（手机锁屏）	阶段三	增加调查家中物品时的互动层次
精神探寻	阶段四	以第一视角见证记忆，替代说教式叙事，强化共情
开放式选择	阶段五	让玩家真实感受到「自己的选择对世界有影响」

六、玩家情感弧线设计

全任务的情感递进遵循「好奇驱动 → 悬疑积累 → 认知颠覆 → 共情沉浸 → 两难留白」五段结构。

阶段	核心情绪	关键触发事件	设计意图
阶段一	好奇 · 疑惑	怪物口喃「对不起」，守护房间	以行为异常激活探索欲，而非以战斗驱动
阶段二	紧张 · 震惊 · 疑惑 深化	发现整理好的遗骸，「这一次我不会再逃走」	遗骸的秩序感暗示人性未泯；一句话打开背景谜题
阶段三	困惑 · 理解 · 共情 · 沉重	上司的沉默，妻女的讲述，母亲的病逝	多视角叙事打破单一道德判断，让玩家自己得出结论
阶段四	无言 · 见证 · 两难	精神空间记忆序列	不用对白评价，让记忆本身说话；沉默比说教更有力
阶段五	沉重 · 留白	开放结局选择	没有最优解，让玩家的选择成为情感的延续