

P O R T F O L I O

作品集

游戏设计 · 叙事创作 · 调研分析

涵盖游戏世界观构建、叙事设计、游戏评论、
跑团模组创作及行业调研分析等多元作品，
呈现对游戏设计与叙事表达的深度探索。

2026

目录

壹 · 游戏设计作品

《沧澜废舰》世界观与核心设定	5 页
PC端独立游戏 · 海洋废土世界观 · 势力博弈与AI体系	
《远神左径录：虚假圣象故事谈》	9 页
游戏叙事评论 · 卢德教会叙事解读 · 信仰与科技反思	

贰 · 游戏评论

VA-11 Hall-A：被炉与鸡尾酒	3 页
独立游戏感想 · 赛博朋克酒保行动 · 叙事与情感体验	

叁 · 跑团模组

七日归乡	44 页
克苏鲁的呼唤跑团模组 · 一战背景 · 悬疑恐怖	

肆 · 调研报告

UI及系统文案调研	22 页
女性向游戏文案设计 · 竞品用户画像 · 文案优化分析	
竞品竞赛系统调研	22 页
换装游戏竞赛机制 · Glow/Suitu竞品分析 · 系统设计对比	

伍 · 设计作品展示

UI/视觉设计作品	4 页
界面设计 · 图标设计 · Web设计	



游戏设计作品

世界观构建 · 叙事设计

PC 端独立游戏《沧澜废舰》世界观与核心设定

一、世界起源与核心冲突

1.1 纪元与星球定位

联邦已横亘银河系一万两千年，采用**联邦星历**纪年，海洋行星**艾瑟瑞亚**的殖民史仅为联邦漫长文明的一隅。

联邦星历 12317 年，因星球地壳深处蕴藏的**星核合金**（兼具高强度与抗能量侵蚀特性，为联邦军工核心原料），艾瑟瑞亚被定为联邦边疆**前哨殖民地**与**多功能资源储备基地**。联邦在此投送了殖民舰队、军工设施、基因工程作物、受控 AI 集群，并划定 15% 的海域为**核心管控海域**（承载主要人口与生产），剩余 85% 为**外围殖民区**（未完工的采矿站、种植园、前哨基站，属待开发区域）。

1.2 大断连与废土形成

联邦星历 12327 年，席卷边疆的**“大断连”事件**爆发——叛军切断了所有边疆殖民地的超光速通讯与跃迁航道，艾瑟瑞亚彻底与联邦失联。彼时外围殖民区基建未完成，核心海域的生产资料（基因工程模板、AI 控制权限、高级蓝图）仅完成初步部署。

百年后，艾瑟瑞亚沦为海洋废土：核心海域形成六大割据势力，陷入资源与生存空间的制衡博弈；外围殖民区因战乱废弃，成为遍布联邦远古遗迹、失控 AI 造物、未知威胁的“遗忘海域”；联邦遗留的 AI 体系彻底失控，成为打破势力平衡的隐秘变量。

（留个机械降神的空间）

二、关键核心设定

2.1 核心资源：沧澜木（好难听，记得改

联邦大断连前部署的**基因工程海洋植物**，因能在沧澜波涛中屹立不倒得名。其木质部为碳纤维交织的蜂窝分子结构，兼具木质韧性与金属抗冲击性，且耐高盐腐蚀，是舰船装甲与建筑的核心原料。

沧澜木需依附浅海珊瑚礁温床生长，各势力均有小型种植场，但**圣汐教会**掌控 70% 的优质温床，是该资源的最大供应方。教会否认其基因工程起源，将其奉为“神赐圣木”，以此垄断基础物资市场。

2.2 AI 体系：从受控工具到超验存在

联邦遗留的 AI 分三个层级，大断连后彻底脱离管控，形成差异化存在形式：

1. **工业级受控 AI**：原用于军工生产与舰船导航，现被星穹重工等势力监控使用，仅保留基础功能，核心权限被严格锁死，自主意识较低；
2. **战术级滥用 AI**：原联邦军用战术 AI，部分被北境军阀篡改程序，用于强化舰队火控与侦查，但程序紊乱易出现误判甚至反噬操控者；
3. **遗迹级超级 AI**：搭载于 **“源核芯片”**（类 2077 Relic 芯片）的联邦上古 AI，存于外围殖民区的联邦万年前勘探基站遗迹中。其不可复制、具备自我意识，能解析制造超验科技产物，是艾瑟瑞亚最大的未知秘辛，也是打破势力平衡的终极变量。

(tmd 超凡智能)

2.3 海域划分：双区域生存格局

(1) 核心管控海域 (15%)

艾瑟瑞亚的核心聚居区，呈南北两极、中部枢纽的分布格局：

- 北部为**北境碎冰海域**（北境军阀领地，天然冰封壁垒）；
- 南部为**浅海温床区**（圣汐教会领地，优质沧澜木培育地）；
- 中部为**联邦枢纽区**（正统督府、星穹重工、环海自治联盟的核心据点，集中休眠仓与军工设施）；
- 边缘为**零散浮岛带**（自由锚地聚落领地，连接核心与外围海域的中转站）。

该区域规则清晰、地形相对安全，是六大势力博弈的主战场。

(2) 外围遗忘海域 (85%)

大断连后废弃的殖民区，遍布未完工基建、联邦万年前远古遗迹、失控 AI 造物巢穴、古雷区与巨型海洋生物领地。无势力规则束缚，风险与收益成正比，是获取源核芯片、上古蓝图、超导结晶等稀有资源的核心探索区域。

(留下探索区域)

2.4 北境军阀的核心割据本钱（**冷凝核心也听着就好随便，记得换**）

北境冰封军阀能维持超规模舰队、与强权分庭抗礼，源于三重不可复制的核心资本：

1. **资源垄断**：掌控 90% 的**深海冷凝核心**矿脉（产自北境超低温海沟，可使需要散热的常规武器威力提升 30% 且故障率骤降），通过高价贸易获取超额利润；
2. **地利壁垒**：盘踞北境碎冰海域，普通舰船难以通航，而军阀掌握联邦遗留的**破冰舰船 STC 蓝图**，舰队标配破冰模块，形成天然防御；

3. 技术底牌：意外获取**冷凝核心稳定装置 STC**，可将冷凝核心供能效率再提升 20% 并批量适配舰船，是其维持“冰封舰队”的核心技术支撑。

2.5 圣汐教会与北境军阀的敌对逻辑

教会仇视军阀的核心并非其统治模式，而是将**深海冷凝核心**视为“亵渎神赐秩序的冰冷邪物”——教会认为该矿物剥夺了沧澜木等“神赐资源”的价值，是科技重返傲慢的证明。

因两者领地呈南北两极分布（教会在南部浅海、军阀在北部碎冰区），中间隔有督府、自治联盟等缓冲区，且教会无破冰舰船无法跨越冰原，故无法直接攻伐，仅能通过悬赏劫掠、资助海盗等间接方式对抗。

三、六大势力核心设定（按理念 / 利益聚合，非职业划分）

六大势力覆盖核心海域，内部均包含农民、工匠、军人等完整职业体系，形成精密制衡格局：

势力名称	核心凝聚力	核心据点	舰船 / 装备风格	核心优势	核心目标
艾瑟瑞亚督府	联邦正统性 + 律法至上	核心海域中部联邦行政枢纽	制式正统风格（联邦标准星核合金装甲 + 合规能量武器）	势力最强、休眠仓总量垄断、联邦法典与正规军体系完整	维持核心海域秩序，恪守联邦旧制等待联邦归来，压制割据但不随意吞并
星穹重工	技术垄断 + 工业霸权	核心海域海底冶炼厂	工业量产风格（模块化星核合金装备）	常规 STC 蓝图垄断、星核合金冶炼技术独家	重建联邦军工体系，掌控科技生产权
环海自治联盟	秩序重建 + 联邦共治	太空电梯残骸 + 亚轨道基站	精致高科技风格（联邦遗留通讯 / 能量武器）	联邦通讯设备完整、主张势力共治获多方支持	绕开督府修复超光速通讯，实现核心海域势力共治
北境冰封军阀	强权威慑 + 资源垄断	北境碎冰海域 + 深海冷凝核心矿脉	重型破冰装甲风格（冷凝核心供能武器 +	冷凝核心垄断、破冰舰船 / 稳定装置	维持统治割据并获取超额利润

			破冰模块)	STC 独家、碎冰区地利	
圣汐教会	神权信仰 + 反科技理念	南部浅海沧澜木温床区	神赐复古风格 (沧澜木 / 基础金属船体 + 燃气轮机 / 实弹武器)	70% 优质沧澜木掌控、全星球最大基础物资产方	回归“原始秩序”，摧毁 AI / 基因工程产物与冷凝核心
自由锚地聚落	无拘自由 + 生存互助	核心海域边缘浮岛 / 废弃船坞	粗野实用风格 (拾荒拼凑装备)	外围海域拾荒情报垄断、中立物资中转站	不参与霸权争夺，靠拾荒贸易维系自由生存

四、资源体系与科技逻辑

4.1 核心资源分类（适配小团队数值设计）

（1）基础资源（全势力刚需，无垄断壁垒）

- 沧澜木：舰船 / 建筑核心原料（教会垄断优质货源，各势力可获取普通品）；
- 光合藻：海洋种植的基础食物，各势力均能自主产出；
- 基础金属：浅海矿脉开采，武器与船体的基础原料。

（2）战略资源（势力垄断，决定舰队战力上限）

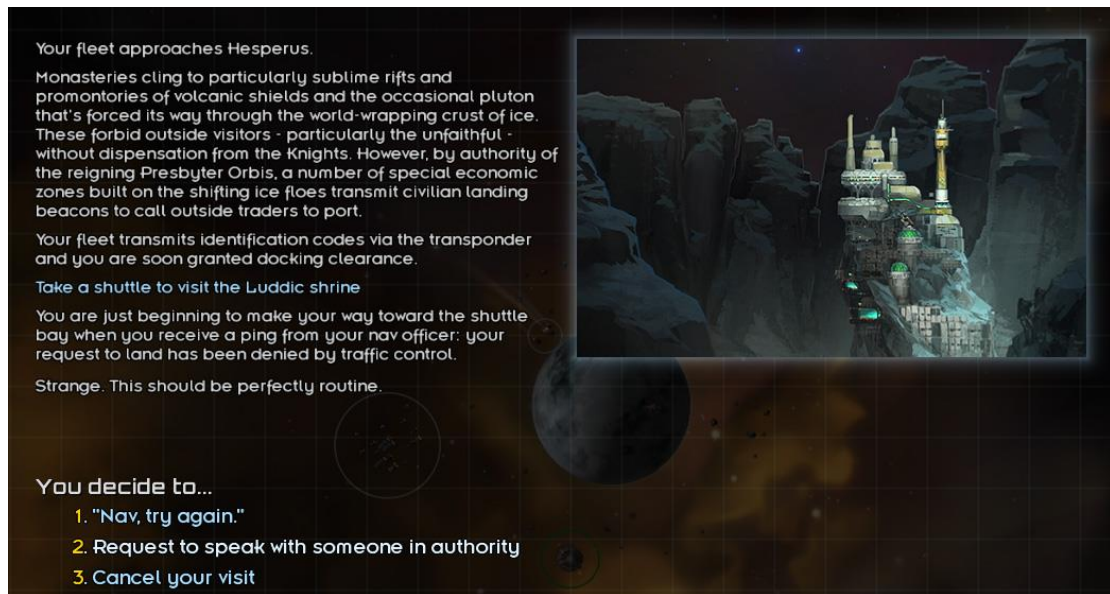
- 深海冷凝核心：军阀独家垄断，舰船反应堆 / 大型武器稳定供能核心；
- 星核合金：星穹重工掌控，高级装甲 / 主炮的核心原料（督府 / 自治联盟主要采购）；
- 超导结晶：仅能从外围遗迹打捞，能量武器专属能源（自治联盟 / 督府核心战略物资）。

（3）科技 / 特殊资源（打破平衡的核心变量）

- 常规 STC 蓝图：星穹重工垄断，解锁工业量产装备；
- 特殊 STC 蓝图：军阀独占破冰舰船 / 冷凝核心稳定装置，督府掌控联邦制式装备；
- 源核芯片：外围远古遗迹获取，超级 AI 载体（不可复制，终极战力变量）；
- 休眠仓权限：正统督府垄断，各势力争夺的人口补充核心来源。

4.2 科技分层逻辑

1. **核心海域科技**：呈明显层级且相互制衡，没有单一势力能实现技术垄断
 - 督府：联邦制式正统科技（合规感强）；
 - 自治联盟：联邦遗留高科技（通讯 / 能量武器见长，可以发一些小船+狼群 buff）；
 - 星穹重工：工业量产科技（规模化装备制造，中大船居多？）；
 - 军阀：冷凝核心强化科技（武器稳定性与破甲能力突出，但是破冰机构是累赘吧大概）；
 - 教会：复古科技（低电子故障，大量火药武器之类的，适配基础物资战场）；
 - 自由锚地：拾荒拼凑科技（低成本、高灵活性，但低性能）。
1. **外围遗迹科技**：联邦万年前的远古技术与超级 AI 造物，远超核心海域认知范畴，无法量产，仅能通过探索获取成品 / 碎片，是打破势力平衡的唯一变量。



（以上示意图是远行星号主要——甚至接近唯一的长文本表述方式）

玩《远行星号》时，最容易陷入的偏见或许是给卢德教会贴标签——毕竟“反科技”“狂信”这类词对生活在科技年代的我们太扎眼，而且左径开着它们绿色的破船（和各路 mod 里的超级绿皮破船）带着安超的红尾焰向你泼洒幅能时真的很让人焦躁。

从小我接触的都是卡尔·萨根的《宇宙时空之旅》，科幻小说和电脑。就算玩游戏的时候，我也总是会选择科技主题的派系然后狂堆各种科研相关的加成。《银河霸主》里的 Psilons，《半人马座阿尔法》里的行星大学，随便了——冲科技的确强无敌，对吧？而且我还从书房里翻了一堆科幻小说来读。所以对我来说从 0.71 卢德教会出场开始就很难忽视对卢德的厌恶，更别论是卢德左径了。

那么远行星号能尽力刻画好这群虔信者，而不是写出一群太空里的反科技狂信哥布林吗？

我记得有人曾跟我分享这样一句洞见：“卢德教会本质上来说是中世纪的。”银河救赎教会，卢德教会，是一个在政治，商业，仪式之间的界线和我们的现代社会有着相当程度不同的地方。宗教是从上到下日常生活中有机的一部分，是一个包罗万象的体制，不仅将人和他的精神世界，而且还将人和他生活于其中的整个社群联系起来——还包括宗教，商务，学问，以及战争和以上所有一切的延伸。（就像 CK3 里那样）这可真真是个值得探索的有趣前提！而探索有趣的前提，why not？毕竟这就是科学幻想的核心，不是吗？毕竟 Alex 给 ss 下的定义是“即时战斗太空游戏”，对角色的表现几乎仅限于通讯器、好感和偶尔出现的殖民地标签。举个例子：Cotton，Virens 和 Sedge 这些角色都是卢德左径这一势力的侧写。他们互相都有着不同的看法，对你也有着不同的看法，并且根据你如何与他们互动会作出不同的反应。他们的观点都可以被粗略地大致写进行星描述或是市场条件中，或是状态工具栏里将这些宗教观点和活生生的，

玩家可以拜访和互动——或者坐下来一起喝杯茶，囚禁或是在背后冷枪打死的 NPC 绑定起来，在带给玩家感情冲击上来说可是天上地下的区别。另外，利用人本身来作为表现某个社会如何运转的媒介，也更符合现实当中我们人类的亲身体验。Bornanew 就是卢德信仰的一个侧写。并非其全景，并非只限于教会，也没多少左径风味。我觉得他或许是对信仰这一概念本身的一个侧写。

所以，能让玩家和一个修士兼侦探的角色一起游历冒险是个很有趣的点子，就像《卡德法尔修士》，不过是在太空里。随着卢德教会和背景设定中的其它科幻势力产生摩擦和冲突，你会协助他解决各种各样的谜团和事件。比如说，如果某人利用一座纳米锻炉造出了某件圣物的完美复制品？这一行为会带来怎样的政治和神学上的后果？如果一颗 AI 核心成为了忠实信徒呢？这里有太多 Alex 可以选择的路径了。

但这一切的前提是玩家需要对卢德教会这一势力有足够的感情投入，才能去在乎这些有趣的故事。我们的问题就是这群之前提到过的“反科技狂信哥布林”需要更多的叙事深度。而且我们还需要丰满这个修士兼侦探的角色。如果我们直接就把一个食之无味的卢德骑士扔到玩家脸上，然后说一句：“这是你的新朋友，A 骑士。他平日里最喜欢的是遵从卢德的教诲和漫长而安静的祈祷，玩的开心！”这不仅很无聊，在最坏的情况下还是个负担，完全会被你我这样的玩家无视掉（以速通的方式，红炉子还是很香的）。

取而代之的是，为什么不让这家伙有个可疑的过去呢？让一个正在经历信仰危机的人来担此大任又如何呢？他表面下暗藏的愤世嫉俗，或者至少是对英仙座社会黑暗面的经历和了解，让他不会马上就震惊于玩家在和他同行的过程中的种种作为（比如二话不说就不付钱而是让海军陆战队去抢人或者文物，用战术轨道轰炸解决问题或买卖粉针吃喝烫头等等）。然后，我们就可以写出玩家和故事里的角色都能够置评的戏剧张力了。

出场方式

首先是出场方式，Alex 选择了用一条很长（大概要烧掉一条辉腾那么多的燃料,如果你只开着它和一条穿梭机的话）的路来刻画卢德的六处圣地，包括霸主治下的***那颗*丛林星球 Jungla** 和大家都爱的**辛达蓝龙虾球 Volturn**，以及令人震撼的 1w+ 文本。然后是 Jethro Bornanew，他是玩家接触教会政治的切入点。这个角色曾经干过一些不那么光彩的职业，但在后来皈依了教会。一个新皈依的信徒会是个真正的信徒，对吧？整个故事的大致架构是 Bornanew 是个有很多活要接的侦探，而玩家则是他需要某些巨舰大枪来解决问题时会叫上的人——而教会，则通过 Jaspis 来为你提供服务买单。还有，你可以叫他“Jeff”（原文：>“我能叫你‘Jeff’吗？” Bornanew 看起来被这个不着轨道的问题问倒了，“你请自便。”他停顿到，而后又加了一句，“如果你喜欢。”）

好了，所以我们手上现在就有个骑士兼侦探兼修士。考虑到这个角色的概念，他现在

需要被安插进游玩过程结构里的某处。这可不是在写一本书，而是在写游戏的剧情。我们需要一处环节将他介绍进来，一个让玩家上钩来做任务的引子。让我们谈谈叙事设计吧，因为那才是让我们能把这一团乱麻厘成还能看的故事的关键。

游侠骑士

前提是：我们在通过电子游戏讲述一个故事，可以互动的元素就是关键。玩家（我们）通过玩家角色（我们在游戏中的化身）积极地成为了故事的参与者。话是如此，Alex 其实并不希望玩家用对待舰船配装的态度来对待剧情叙事机制。Alex 显然希望玩家能拿出在剧情叙事中角色扮演的一面，而不是数值至上的一面（不然就不会有一堆对游戏本身几乎无影响的好感增减了，但我就吃这套）。一堆数字和布尔值互相碰撞可模拟不出令人置信的人类互动——说不定能，但你要是忙着想那些数字和记位符，就很难把自己代入进这个世界了。你的脑子需要被欺骗，才好让你对这些活在你电脑里的小人投入感情和心力。大话说完了，归根结底要怎么办呢？

1. 这种故事是带互动性的。一个人负责讲故事（我/游戏）而玩家（你）负责听故事。我需要有一段根据你的选择而改变走向的故事。这倒不是说玩家抉择能够完全决定故事的结局，正因为有了某种程度上的限制，故事才能有某种程度上的意义，而能够做出选择也不一定意味着你每次都能得偿所愿。
2. 一个故事由角色组成，而不止于碎片化的背景设定，角色给了你在乎故事的理由，（而这种对角色的“在乎”可以是积极抑或是消极的，比如，你对英仙座豪族之一的家主 Reynard 作何感想呢？那个穿高领毛衣的混账估计是目前版本许多人讨厌英仙座联盟的理由罢。）
3. 一个故事是有其短暂性的，或者什么类似的概念。故事有开始就有结局，而在结局时某些东西会改变。故事不是一张事实组成的清单，而是随着时间不断发生的。

回到朝圣者之路来，我们需要先来看看卢德教会的主题和氛围。当你通过朝圣者之路任务访问这些卢德神龛时，Alex 通过插画，配乐和短暂的对话互动来让玩家习惯卢德信仰，而通过这些对历史和信仰的描述又能展示诸多虔信者所持的不同观点。而这些观点时常互相对立甚至互相冲突。不过就算有着冲突，我们还是呈现了某种共同的主题。就像之前提到的，我们用关键角色来作为这些主题和氛围的载体——今早介绍他们进入故事，从头用到尾可是很重要的！比如，Gideon Oak 和 Sophronia Jaspis 都是在教会的第一条任务线，朝圣者之路中间和结尾登场的。

我们的行星教卫 Gideon Oak 可以看作是某种无比顽固的保守主义和旧时传统的化身。他并不信任玩家，并且敢于挡玩家的道让他们并不能马上得偿所愿。玩家要么服软要么就得另想办法。然后在朝圣者之路任务线的结尾也或许会遇到——当然也可以无视

——Sophronia Jaspis。她第一眼看上去可以算是教会权威的代表——我们之前也和助牧还有低阶助牧打过照面，但并没有遇到过一位首席助牧。在她那人畜无害的外表下，掩藏的却是更为激进，甚至可以算得上比 Gideon Oak 更加“嗜血”的内心。就像朝圣者之路任务线立下了 Jaspis 这个角色（也提供了教会的大背景），Jaspis 反过来也在游侠骑士任务线中帮助立下了我们的“主内侦探”Jethro Bornanew 这个角色。

游侠骑士任务的目的是让玩家探索卢德左径的方方面面，教会自身的种种局限性，以及二者之间的冲突（和共同点）。而任务中一路上的所有人都能跟你分享他们对 Jethro Bornanew 的种种看法。当你真的遇到这个家伙时，就算看在为了见到这个男人一路上的千险万难，你总归得有点什么感触吧！

游侠骑士

我必须先忏悔下，我对这份任务解析的灵感来源于对小时候看过的《基督最后的诱惑》还剩下的那点模糊印象。《基督最后的诱惑》虽然国内经常喜欢用“禁片”之类的来描述，但大部分西方基督徒的态度就是“看个乐呵就好，别当真”，从艺术角度来看马丁·斯科塞斯作为名导无可挑剔，但影片包括原著对圣经和历史为了戏剧张力做了诸多艺术加工，既没忠于历史也没忠于圣经，可以看作是历史小说而不是史书，打个比方就好像三国志和三国演义的区别。毕竟基督徒又不是卢德左径，不会丢炸弹或者枪击作者啥的。

（怀旧情结可真算是灵感的源泉——我至今还“记得”十几二十年前玩某些游戏或者看某些电影的时候留下的印象，等我如今再回顾时，就再也找不回当年的感受了，无论是更好还是更坏，总归不一样了。我觉得试图找回那种无法重复，说不定也“不那么正确”的记忆，是种对创作新体验的有效启发，而且相当有价值。你毕竟回不到过去，但总归能够试着去想象如果能会如何。社戏，豆，好吃。）

另外我才意识到如果这样说，Dardan Kato，Mazalot 的行星总督，不就是个彼拉多一类的人物了吗——一个焦头烂额的帝国行政官，身处一片穷乡僻壤和刁民之中。无论如何，游侠骑士任务能讲的还有很多，但我写这篇主要是聚焦在 Jethro 的角色发展上，所以我们继续。

真选择与假选择

游侠骑士任务叙事的高潮是在玩家和 Jethro Bornanew 在他照料不善的垂死农场里见面之时，他正站在几座坟墓旁，而坟里躺着的便是在 Bornanew 接手这片被遗弃的土地前在这里耕耘的农夫们。你当然可以帮助 Bornanew 从教会的视线中消失，使命和誓言什么的都永远见鬼去。而他肯定会在此之后成为一个更开心的人——而且考虑到接下来的情节发展，说不定活得也会更长。

这就是他面前的诱惑——转身逃离神圣的使命，作为凡夫俗子度过余生。这必须得是一个有意义的真选择。理论上 Bornanew 真的可以从剧情里消失，过完自己的一生而不用去管头顶上这一切缺了他继续上演的太空歌剧。我觉得如果另作他法，强行塞进另一个结果，是对这选择的重要性之背叛。但就游戏性来说，我们把这个选择要写的有趣，令人满意就很难。在太空歌剧中，一个“英雄”当然不会就这么抛下他的使命，故事结束，夕阳西下，剧本扔到垃圾箱里。结束一个故事当然可以是 OK 的，能够做出一个无法挽回的重大决定当然也是 OK 的。故事必须得根据选择而做出某些变化，你忘了吗？而且，如果一个游戏有足够的故事和任务，那让玩家能够直接理都不理一大块已经写好的“内容”也是完全可以接受的。

如果说刚刚举的就是一个有意义的真选择，而 Alex 又掺了多少“假选择”进去呢？——这指的是对话或者任务中，无论你做出怎样的抉择，对剧情到最后也没有多少影响的情况。

无论如何，我很不喜欢总是把游戏机制在讲述故事的过程中摆在显眼的位置。比如《质量效应》里的蓝色典范红色叛逆之类的——有时候可以这么做，但要有度。一个选择在游戏机制内的影响当然需要被讲清楚，但是在远行星号中这么做通常是为了表现你的角色已经料到了某个决定的后果（换个说法，如果某个决定会把游戏搞得乱七八糟，希望你，玩家，能提前清楚地知道这一点）。另外，如果我们把选择解构的太过简单甚至都不需要你去阅读对话，比如红蓝两色的按钮，那对剧情写作本身的目的都算得上是一种背叛！（但是，有些人就是想要按 1 跳过对话，不过他们要是想这样玩游戏也行，看到了没，这就是故事设计原则第一条。）回到叙事设计上：我们通过游侠骑士任务介绍了 Bornanew。我们也提供了围绕他的工作的背景设定，以及他的一点个人背景。让我们继续来到————来到 2024 年二月发布的 0.97 版。

虚假造像

这是我第一次做这个任务时的简短笔记，以备日后塞进哪个跑团剧本里用，或者别的地方（当我写完之后才发现它并不简短）

目的： 1. 把这个假文物贩子捉拿归案，无论是谁 2. 查出是哪个内鬼有接近真品的权

限 3. 看看教会是如何进行危机管理的

谁又是幕后黑手呢？嗯…… 1. 左径份子试图破坏教会的正统性？<-大概就是如此+教会里有内鬼 2. 一个思想异端的主教？ 3. 一个单纯憎恨偶像崇拜的非异端主教？ 4. AI？余晖？omega 的乐子人行为？ 5. 速子科技？刨去他们和余晖联系紧密的部分

贵族收藏家：Menes Yaribay，Kumari Kadam 星系 Olinadu 行星的管理者。Menes 对被发配到 Olinadu 这种穷乡僻壤上并不很热衷。本地人看起来扎眼，社交场合基本不存在，工作使人抑郁，还时不时有星系里的左径份子让人提心吊胆。

↓

我可太喜欢糟糕的贵族了。（任何和我跑过 D&D 团的人都会知道这一点。）他们写起来相当有趣，而且因为他们个人巨大的财富和特权而脑子里缺根弦。如果你需要某些怪异，自相矛盾的动机来让剧本往前转动时该怎么办呢？就往里面扔进一个脑子里全是水的贵族好了！多么简单。

Cedra Keepfaith，腐败的助牧，升迁首席助牧无望，有个多少有些讽刺的名字；有些空虚，对教会目前缺少“进步”的现状深感失望。她相信利用某些只算得上一半真相的说辞来打动更多信教的义众是可以接受的行为。她的动机摇摆不定，除非某件事能带给她……什么呢，尊重？权力？影响？她为和卢德左径牵线搭桥的自我辩护是她觉得自己能够掌控他们。她具体的动机可能并没有全出现在游戏里。

↓

有时控制好剧情步调的方法就是别一次把所有信息都事无巨细地给出来，有时让玩家可以拥有自己的解读并去猜测这些线索指向的事实才是最有趣的写法。（“但我作为作者写这些背景设定下了好大的功夫！”——可惜，有时候你就是得闭上嘴，把剧情闷在心里，才能写出更好的故事。是个挺糟糕的自我牺牲，我懂。）

（对教会来说）的理想情况是，玩家找回并销毁这件假圣物——或者至少证明这件伪品的粗制滥造，不会构成什么重大的问题。

目标 0：把 Bornanew 请上飞船，讨论如何解决此案。

目标 1：找到圣物复制品的源头

目标 2a：找到原件扫描资料泄露的源头 目标 2b：关停制造这件圣物（甚至更多圣物）的源头

目标 3：逮捕教会的内鬼，把其带给骑士团（同时别被派来营救内鬼的佣兵舰队干掉）找到圣物复制品的源头 与圣物的互动路线：和收藏家礼尚往来 装作一位买家，付钱后对圣物进行取样（要花星币——玩家提出“先付定金”）等到“测试结果出来后”直接买走圣物 装作一位买家，通过一场劫案暗地里对圣物进行取样

通过一场精心策划的劫案偷走圣物

或者直接派陆战队掠走圣物（会让当局非常，大概非常非常生气）

如果不把圣物弄到手的路线：取得圣物的扫描资料 在 [Menes Yaribay](#) 的许可下进行 叫 [Horus Yaribay](#) 来给你撑场子后进行 偷偷进行

找出谁是卖家（是个 Chalcedon 上的左径份子！）

通过 [Horus Yaribay](#) 来逼 [Menes](#) 就范

巨额贿赂？ 骇进 [Yaribay](#) 的通讯？ 找 [Gargoyle](#) 来帮忙？ 说不定 [Bornanew](#) 可以直接福尔摩斯出嫌疑人？

谁会因此受益？谁又有这样做的能力？玩家已经到过 Chalcedon 而且见过 [Sedge](#) 了，说不定还一枪把他打死了。我们可能会再见到 [Sedge](#)，耶！

如果玩家把圣物拿到了手：找到一位纳米锻炉工程师去分析圣物，他们不是那么常见。一位重要性高，带贸易标签的联络人？或者主要势力及访问其工业的权限？

（某个不是教会的势力）或者玩家殖民地有着一台运作中的纳米锻炉 如果玩家有圣物/其扫描资料：他们发现这是一件完美的复制品；好吧，几近完美。制造这件圣物的纳米锻炉绝对……顶呱呱。把圣物交给一位纳米制造工程师检验：这是件几近完美的复制品，但有潜在迹象表明这是件仿品

问，是谁伪造的呢？ 答，造假者来自于边缘星系某个卢德左径基地；他们手上有一台使用中的纳米锻炉。（顺带：任务奖励受损的纳米锻炉，只给个红炉子也太小气了）现在，玩家（如果咨询了工程师之后）会知道，这不是主要势力旗下的已知主要生产商——黑市上有些物件可以被追溯到这台锻炉，所以这件伪品必定来自于边缘星系的某些非法活动。

问，谁负责转手经销这件仿品？ Chalcedon 上的左径份子提供了货源——[Sedge](#)（这个节骨眼上可能早被玩家一枪打死了；需要写出相符的反应。）手下的哪个喽啰？谁给左径份子提供了原件的扫描？啊，这就是问题所在了！通过陆战队劫掠或摧毁左径基地，用强的把情报搞到手，或者说服左径份子把内鬼交给教会（……以某种方式；甚至不确定是否可行。）

这就把我们引到了。。

腐败的助牧

和助牧对质（或者其它什么手段）：质疑圣物的象征意义和其正统性。主教会将这个皮球踢给教廷会议。在任何情况下，Bornanew 都会逮捕 Keepfaith。（不管是游戏中还是我准备的剧本，说不定理论上打破了某些规则？）——让玩家决定其过程。但是，首席助牧 Nemesis 希望叫停这场逮捕。“这会伤及教会的面子”而且“她会私下里惩罚助牧，没必要把事情闹大。”结果是：首席助牧会议将会作出裁定。在之后提到会议的结果（在我的团里，大概玩家影响会摆动结果的天平？）

此外，费这么大力气才给圣物扫了个描或取了个样感觉作为股市来说也太平淡了。把剧本焦点的玩意拿到手才令人兴奋呢！为什么要用这种半吊子情节来充数呢？当然了，更微妙的手法会显得更“写实”，但也更“无聊”。在解决一桩悬案时，如果在揭露真相的一刻才把犯人介绍进故事就太不地道了，也许这就是为什么 Alex 把“Chalcedon 上的左径份子”（Ulmus Pond）提早移到了 Menes 家的派对场面里。这样你在知道“谁干的好事”之前就能跟他打个照面。

此外还有 Sedge，没有比把一个混账角色重新拉回聚光灯下更好的事了！而且总体来说，有机会就重新利用已有角色，能给剧本带来更多份量。（但如果处理不当，就会让世界显得太小太局促，好像整个英仙座星区就这么几个角色。我觉得这里处理的还算得当，因为 Sedge 的确有着支持这桩阴谋的理由。）

咨询一位纳米锻炉工程师的桥段感觉被剪了不少，最后只剩下了在 Asher 星球上具体的一座纳米锻炉和具体的一位工程师。因为就算加入其它选项也只是徒增一堆需要花力气实装的那么丁点“真实性”罢了，无法为故事增光添彩。任务的这一部分除了对话外也没太多游玩部分，所以本着从简的原则让这一部分的故事主要由角色来带动。而角色越具体，故事也就能越“一步到位”。所以取代某个随处可见的 NPC 工程师（比如在你的殖民地通讯列表里有个记不住名字的人），我们现在就有了一位饱经风霜，愤世嫉俗，为这群“卢德老登”打工而感到厌倦的 Ayo Tanaica，他甚至会跟你要笔小费，天老爷，在教会的眼皮子底下。

在虚假造像任务线的游玩过程中，你应该能注意到所有关键的互动都有着类似的桥段：

1. 和 Bornanew 讨论下一步的计划
2. 执行计划
3. 事后再和他讨论更下一步（有时候这些步骤可以被恰当地精简下）

这样做有几个好理由。首先，我们可以尽可能地把 Bornanew 作为积极参与的一份子

写进故事。玩家可以跟他对话，知晓他的观点，问问他的主意。这让我们能同时发展他和玩家两个角色！你们俩都对这个世界有着自己的观点做着自己的决定。（同时 Alex 可以在幕后谋划着两种角色性格之间的冲突，最后杀玩家个出其不意，哈哈。）

第二，如果我——作为设计师和任务作者——能够让玩家在行动前按某个计划行事，就能减少我写作时为了迎合每一种可能的玩家选项的变量，从而减少我的工作量。

结局和坏结局

Alex 最后选择了战役\战斗部分来叙述这个结局，还是让人乐见其成的——毕竟你游是“即时操作太空游戏”。这就把最后航向 Hesperus 的归途变成了安静平稳的结局，这样可以让任务的核心思想，Bornanew 在任务中可能的殉职，都能更润物细无声地渗进玩家内心，而不是什么更多激烈的太空追车戏码还有战斗。

啊，还有坏结局。没错，如果玩家无视 Bornanew 的建议直接端掉左径份子的纳米锻炉空间站，他们的确可能会搞砸拼图的最后一块，甚至没能找出教会的内鬼，Cedra Keepfaith。这和我允许玩家有更多搞砸事情的空間的理念不谋而合（对跑团而言这相当重要）。如果你对世界观有点了解，你大概能猜出如果不完全解决这桩阴谋会带来怎样的后果——教会里依然存在着内鬼，而内部的紧张局势和潜在的分歧依旧没有被解决。这大概会让教会更加难以应对将来的危机……至少没有更多的外部因素让英仙座星区的政局更加不稳定了。是件好事对吧？

我刚刚提到我们的主内侦探的殉职了对吧？

JethroBornanew 之死

如果 Bornanew 在任务中殉职会如何呢？有些奇怪，也有些打破第四面墙，但我觉得如果不在他的职务中写进那么一点因公殉职的潜在危险，就等于背叛了他的角色和故事的主旨。如果他带着某种主角光环防弹，那他和 Keepfaith 最终的对质就不会衬托出他的勇敢。另外，我觉得的 Bornanew 殒命——甚至为了他的信仰壮烈成仁——都相当有趣。如果这就是事件发展的方向，那通过 Bornanew 的牺牲和其对信众的意义，都可能暗示着教会未来的某种不同可能性。

没有比让游戏在某处看似不相关的后续剧情里，记得你做过的某个选择来给玩家一个惊喜更有趣的事了，无论是大是小，重不重要。这些细节能够让世界显得更加鲜活，让你觉得这个世界的确是有着自己的生命，并且对你的回应不止于一堆数字和代码还有布尔值，即使那些数字和代码就是构成这个世界的一砖一瓦。这就是叙事设计的魔法。

貳

游戏评论

独立游戏 · 情感体验

在《2077》都已问世一年多的如今，我看着不久前心血来潮设为文集封面的 Jill 和 Boss 的合照，终于还是决定为这段快要沉淀成记忆碎片的温馨故事，为这部诞生于两位可敬制作人之手的独立游戏——《VA-11 Hall-A: 赛博朋克酒保行动》——写一篇不那么正式感想。

来一杯么？不用？好吧.....

无酒精的余韵

第一次打出 Good End 通关之后，我渐渐淡忘了 Jill 那一个月具体经历了怎样的故事，只觉得一小团温暖的情感一直在心里发酵。每当在网络上看到有人提及《VA-11 Hall-A》，大家也仿佛回到了那间遗世独立的小酒吧，平和地诉说着彼此的回忆。

Jill 的故事本身没有太多爱恨情仇，更没有“花花世界我一人干翻”的王道征途，赛博朋克反乌托邦内核的悲剧色彩，也仅停留在顾客的只言片语和背景故事里（就这还得感谢考据大佬们）。回想起来，前女友 Lenore 的离世（Jill 抱憾终生了属于是）大概是故事里唯一的刀吧。随着 Jill 与 Gaby 妹妹（同时也意味着与过去）的和解，故事也得以充满希望地结束了。

或许很不切实际，很不赛博朋克。就像一杯 Sugar Rush，里面只有两份苏打汽水、一份柠檬汁——作为一杯鸡尾酒，它竟然没有放哪怕一滴酒精。品惯了酒精拉满的 Sugar Rush，我们难免会对这样一杯甜汽水打一个问号：

《VA-11 Hall-A》，真的担得起“赛博朋克”的前缀吗？

冷雨中的童话屋

当《2077》因为种种原因不尽人意的时候，玩家们半开玩笑地吐槽，说它甚至不如《VA-11 Hall-A》有资格作为“赛博朋克”的代表。

但我们心里也清楚，比起《银翼杀手》、《马拉松》这样的正剧，《VA-11 Hall-A》绝对算不上什么“正统系”赛博朋克故事。

所有与巨企、政府抗争的事件，我们只能从 Jill 手机上的讨论串，以及同顾客们的交谈里获得一些线索。Jill 并没有亲身经历过哪怕一起恶性事件（除了开局被狗尿熏了一脸，坏狗）。治安最差的那天，也不过是和 Boss 喝了两箱啤酒。

同样，赛博朋克世界观下那种被巨企压榨的打工人生，Jill 也完全没有经历过。学生时代一直一帆风顺的优等生 Jill，如果没有和 Lenore 吵架出走，那份相当不错的工作足以让她过上优渥的生活。就算是“沦落”到当调酒师，也有 Boss 罩着，酒吧里从来没人敢来造次（不过，这或许和街区帮派的中立态度有关）。

最后的最后，Gaby 拉着 Jill 的手，望着夜色里的 Glitch City，晚风吹拂着 Jill 的双马尾。她们此后将不再孤单，不再封闭自我，敞开心扉，向着未来一同迈进。

希望，未来。VA-11 Hall-A 酒吧虽然不可避免地倒闭了，但 Jill 和 Gaby 总有充满希望的未来。即便因交不起房租被扫地出门，和 Boss 出去度假的约定也不会变，到头来甚至还能和 Alma 愉快地生活在一起。

没错。Jill 是幸运女神的眷属。VA-11 Hall-A 与其说是“英灵殿”，更像一间童话屋。

一间赛博都市冷雨中的童话屋。

而憧憬童话，不正是我们每个人孩提时最初的天性么？

漫游旅人的被炉

好几年前，大概是 Wallpaper Engine 刚问世的时候，同时也是《2077》官宣的时候，我下载了几幅赛博朋克的壁纸聊以自娱。望着偶尔划过视野的浮空车，锈迹斑驳而交织的过道与管线，昏黄的天空在高楼的狭缝间与模糊的全息广告牌同病相怜，我心中出奇地宁静平和。

不同于度假旅馆中的惬意悠闲，也不同于避难所安全屋中的如释重负。在赛博朋克独特的世界观下，即便栖身的只是一间狭小的出租屋，即便第二天还要去把整座城市烧成灰，此刻我依然可以安享一段不被打扰的短暂宁静。

与这种感觉最贴近的，大概是窝在床上听窗外冷雨滴答的情景吧。

这是名为“家”的温暖，掺杂了一丝“孤单”的苦味提取物，调和而成的独特饮品。加冰与陈化，将它提升得更高。

构思小说和模组的故事情节时，我经常会以“非日常”与“日常”交替的形式去思考。

如果说“非日常”是旅行与冒险，“日常”就是漫游旅人的居屋。如今，在非日常与日常的忙碌里，在无垠的宇宙中，漫游旅人也拥有了自己的被炉。

一个只需一点容身之处便可展开的被炉。



跑团模组

克苏鲁的呼唤 · 悬疑恐怖

前情提要

第一次世界大战正式开战大约经过了一年时间。在发生于1914年九月的马恩河战役中，霞飞将军率领的法军在人数劣势的情况下重挫了德军的攻势，从此将这场战争推入了长久而激烈的阵地堑壕战。在阵线南部的凡尔登—贝尔福一线，双方高筑堡垒深挖战壕，在上百公里长的战线上进行对峙。

而进入1915年以来，随着炮兵技术与防御战术的日趋完善，进攻成为一种得不偿失的战法。而随着新型火炮杀伤力的日益增强与机枪的逐渐应用，前线士兵往往会死亡地十分随机。

在战线南部，1915年的整个前半部分，双方都没能达成有效的推进。除了不断在战场上堆积尸体、用火炮一遍又一遍犁过战线之间的区域，以及创造出一个宽10公里、延伸近百公里的战场无人区外，并没有能取得太多建树。

调查员们正是在1915年夏天7月25日这天守卫在南部战线上的一名士兵，长久的消耗战导致前线弹药短缺，除了偶尔会有炮火袭击外，双方已经有近半个月没有进行实质上的大规模交火了。

给守秘人（KP）的信息

瑞士西北部的汝拉山脉与阿尔卑斯山脉中某些隐秘的洞穴深处与幻梦境有着微妙的联系，而藏骸所之神**莫尔迪基安**有时可以通过这些通道进入现实世界。长久以来受到莫尔迪基安的影响，瑞士北部与中部乡村和城镇中的人们所持有的朴素的自然信仰和先祖信仰大多和死亡、阴冷以及山脉相关，他们暗中与莫尔迪基安达成了：将尸体葬于山中回归神明，从而祈求神明肥沃土地这种类型的信仰协定。现在只有少数秘密教团的成员知晓真相，但瑞士民众中山葬的习俗仍然保留下来，“瑞士人总要回归远山”也作为一个古老的谚语被人熟知。

法国南部乡村中流传着古老的死灵巫术，**克里斯·法拉格特**，**夏尔·法拉格特**和**法肯·法拉格特**正是传承着这古老而恶毒的技术的三兄弟。在战争到来之际，他们藏身于战场之中，大肆试验他们之前只能暗中举行的死灵巫术。在取得诸多成功之后，他们盯上了某本古旧典籍中记载的巫师们所能拥有的最邪恶也是最强大的使魔，即**修格斯**。为了制造（实际上是召唤）修格斯，他们收集了大量尸体，在密林中建设了制造**修格斯**所必须的巨大黑棺，在周围的村庄内埋下活尸袭击靠近的人，还利用法术制造了恶劣天气阻挠军队有可能进行的大规模行动，准备利用咒语请求**奈亚拉托提普**的权能，将人类的尸体逆行转化为那不定形的强大使魔。

受到大规模法术的影响，再加上战场上士兵独特的心理状态以及血脉中微弱的莫尔迪基安信仰。在南部战线，出身于山区的瑞士军团士兵们开始出现一些奇特的变化：当他们战死时，一部分人被转化成了半食尸鬼状态的生物，而他们心中最重要的一件事就是回归故土，回归瑞士群山的怀抱，

卑劣的乡村术士亵渎尸体的行为触怒了莫尔迪基安，因此秘密教团的一员——瑞士军团老兵**马提欧·施密特**在苏醒成为半食尸鬼生物时，被给予了明确的指令：穿越战场，猎杀那些亵渎尸体的卑鄙施术者。

车卡建议

本模组预设有四张人物卡。

在希望另外车卡的情况下，调查员也可以创建士兵和军官以外职业的角色，但由于调查员的身份必须是征召步兵，必须拥有一定的射击和格斗技能点数以显示出征召步兵的特点。年龄和属性值最好也控制在合理范畴内。

调查员角色必须是在 1915 年夏天能够出现在法国南部战场的角色，可以是法国人、英国人、法国外籍军团、英国殖民地步兵、法国殖民地步兵，当然调查员也可以是名德国步兵，选择德国作为国籍的调查员在导入时会有一定不同——因为德国人是突袭的一方。

本模组推荐加点的技能为：生存（丛林）、射击、格斗、投掷、潜行、急救、领航、侦查、聆听、德语

枪械类武器以配发为主，要注意 1915 年法国一线列兵还很少配发头盔，并且除了步枪和刺刀外，一般不配发手枪。而汽车兵、医疗兵和军官则一般不装备步枪，只装备手枪。调查员还可以找到一些战壕锤和工兵铲之类的近战武器，这些东西并非制式，往往靠士兵自己收集准备。

关于个人物品，鉴于故事开始于一场突袭战，可以计时让调查员准备随身物品或是干脆在导入时从零开始收集。具体交由 KP 把握。

跑团结束后，如果玩家想要继续使用这张人物卡，可以和后续带团的 KP 进行商谈后完成幕间成长，在适当调整后让人物参与 1920s 或其他年代的剧本。

预设人物卡

姓名：阿尔贝·伯特兰

职业：士兵

年龄：25 岁 性别：男

住地：南部战线 故乡：奥尔良

HP:12

力量：50 敏捷：65 智力：60

体质：70 外貌：45 意志：75

体型：55 教育：65 移动：8

幸运：65 DB: 0 SAN : 75/99

技能：生存（丛林）：50 攀爬：55 闪避：50 格斗：45 射击（步霰）：67

潜行：70 侦查：65 聆听：65 恐吓：50 急救：50 德语：36 法语：65 信誉：25

描述：阿尔贝是一名机敏的法国侦察兵，之前曾是奥尔良的面包工人。在战争开始前紧张的备战时期他就加入了法国军队，数年的军旅生涯几乎磨平了这位年轻人的工人气质。

武器：勒贝尔 M1886 步枪 刺刀

护甲：军大衣 2 点



【在后工业革命时代，尤其是第一二次世界大战中，各行各业的工人构成了军队基层中的主要部分】

姓名：西蒙·桑切兹

职业：军医

年龄：31 岁 性别：男

住地：南部战线 故乡：奥尔良

HP:12

力量：40 敏捷：55 智力：80

体质：60 外貌：70 意志：55

体型：65 教育：75 移动：7

幸运：50 DB：0 SAN：55/99

技能：射击（手枪）：65 科学（药学）：19 德语：41 心理学：55 科学（生物学）

：1精神分析：55 闪避：27 聆听：40 医学：70 急救：70 拉丁文：30 法语

：75

领航：50 说服：60 信誉：40

描述：西蒙是奥尔良城的一位医生，在战争最开始的阶段应征入伍，他在前线救下了不少生命，没能救下来的数量则有更多。桑切兹医生已婚但还没有孩子，他的妻子还在奥尔良城的诊所等待着医生的归来，而看不到尽头的战争已经开始让桑切兹先生感到烦躁了。

武器：M1911 自动手枪

护甲：军大衣 2 点



【第一次世界大战中士兵常常抱怨看不清敌方医官肩膀上的红十字袖标，这常常导致轻微触犯国际法的行为发生——即射杀医官】

姓名：特雷弗·罗珀

职业：军官（传令官）

年龄：41 岁 性别：男

住地：南部战线 故乡：约克

HP:11

力量：75 敏捷：50 智力：70

体质：55 外貌：60 意志：70

体型：60 教育：68 移动：8

幸运：45 DB: 1D4 SAN: 70/99

技能：射击（手枪）：50 射击（步枪）：70 英语：68 心理学：1 会计学：40 投掷

：60 神秘学：50 领航：60 聆听：40 话术：35 恐吓：50 追踪：65 法语：50

生存（丛林）：55 信誉：35

描述：少尉罗珀先生根本不属于这条战线，他的部队在更北方的位置，他只是恰好奉上级命令来质问擅自被路过法军拉走的那一车补给的事情。而且看来罗珀先生的军衔在紧急状况下不太好使了。

武器：李恩菲尔德 SMLE Mark III 型步枪 刺刀 .455 威伯利 VI 型左轮手枪

护甲：军大衣 2 点



【相比于战术多样性得到长足发展的第二次世界大战，一战的战场称得上阵线分明，然而部队乱成一团、编制不齐的状况仍时有发生】

姓名：乌怀那·扎·贝拉

职业：士兵

年龄：21 岁 性别：男

住地：南部战线 故乡：约克

HP:11

力量：75 敏捷：70 智力：40

体质：80 外貌：40 意志：55

体型：75 教育：35 移动：7

幸运：70 DB: 1D4 SAN: 55/99

技能：科学（药学）：71 射击（步枪）：50 神秘学：65 攀爬：55 格斗：55 投掷

：60潜行：70 追踪：65 法语：35 生存（丛林）：70 急救：65 信誉：15

描述：身材高大的黑人男子，出身于阿尔及利亚，在战争开始时被征召进入法国的殖民地征召步兵部队。

武器：勒贝尔 M1886 步枪 刺刀 猎刀

护甲：军大衣 2 点



【在流尽殖民地征召步兵最后一滴血之前，法兰西决不投降】

适用于本模組的附加規則

本模組提供了數個適用於本模組使用的附加規則或者說可選規則，KP 可以視情況採用或增減

【嗎啡使用規則】

醫官的醫療包內一般存放有一個包裝總計五支針劑的嗎啡，當調查員自行注射嗎啡或者被他人注射嗎啡時，視作一次急救成功。

當注射嗎啡同時使用【急救】技能並且急救技能成功時，為目標回復 2 點臨時耐久值。

需注意，為目標連續注射多支針劑的嗎啡時，每支針劑為目標提供 1 點臨時耐久值，並且可以疊加。

在短時間內為目標注射多支嗎啡針劑的情況下，從第二支注射開始判定目標【體質】，注射第三支時目標【體質】判定等級為【困難成功】等級，第四支以及之後【體質】判定等級為【極難成功】等級。【體質】判定失敗的情況下，目標會因為急性中毒失去 2D8 的耐久值。

就算兩次注射間隔時間較長不足以判定急性中毒，第二次注射嗎啡時仍然需要判定是否成癮，從第二次注射嗎啡開始進行【體質】判定，一旦【體質】判定失敗，目標會對嗎啡成癮。成癮後，如果調查員不能在每天早上開始一天行動時注射嗎啡，會進行 **SanCheck 1/1D6**，並且為今天的所有行動附加一個懲罰骰。

【一直到21世紀中葉，嗎啡都被認為是一種快速有效的“急救藥物”】

【疾病規則】

在飲用髒水、在風雨中長距離行進、長時間未能得到睡眠或者長時間未進食的情況下，調查員有可能会染上瘧疾、急性腸胃炎或者內分泌失調等相關疾病。

需要進行【體質】判定是否染病，並且如果狀況持續未能好轉，逐步為判定增加難度等級。當【體質】判定失敗，調查員會染病並在第二天開始一天行動時覺察到症狀出現，為調查員的所以行動附加一個懲罰骰。

染病後的調查員在每日結算（即每天早上開始一天行動時）時進行【體質】檢定，如果失敗則失去 1D4 點耐久值，成功失去 1 點耐久值。如果在當日有正常飲水、進食，並且有人對染病調查員進行成功的【醫學】檢定，染病調查員在第二天早上每日結算時的【體質】檢定上獲得一個獎勵骰。

徹底治愈疾病需要到達第七幕的醫療站，並且將染病調查員留在醫療站靜養，這會導致這位調查員通往結局的路線有所不同。

【在第一次世界大战的战场上，军医们手边既没有抗生素，更缺少很多应急药物，因为它们大多是在一二战之间发明并且得到广泛应用的】

【每日检定与补给品规则】

剧本的整体长度基本上固定为7天，我们选择在每一天早上调查员们开始一天行动之前这个时间节点上进行每日检定，检定的内容包括但不限于：

1. 为轻伤状态的调查员进行轻伤恢复，恢复1点耐久度
2. 为调查员结束临时疯狂状态以及临时疯狂发作结束后的精神脆弱期。为调查员陷入不定性疯狂积累的San值损失重新计数。
3. 扣除调查员一天份的水和食物
4. 为染病的调查员进行【体质】检定
5. 允许拥有【生存（丛林）】技能的调查员进行一次【生存（丛林）】检定，成功的话可采集到一些无毒浆果，充当一天份的水和食物进行消耗。

【法国面包虽然历来口味都很出名，但硬度也相当可以，而野战面包更是有过之而无不及】

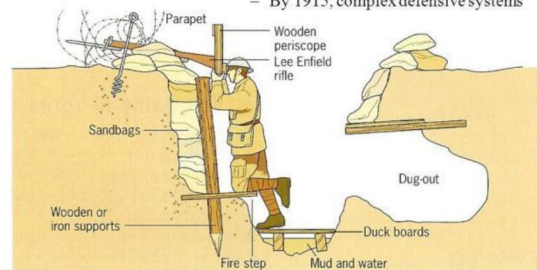
资料与知识

1. 战壕



Change 1: Trench Warfare

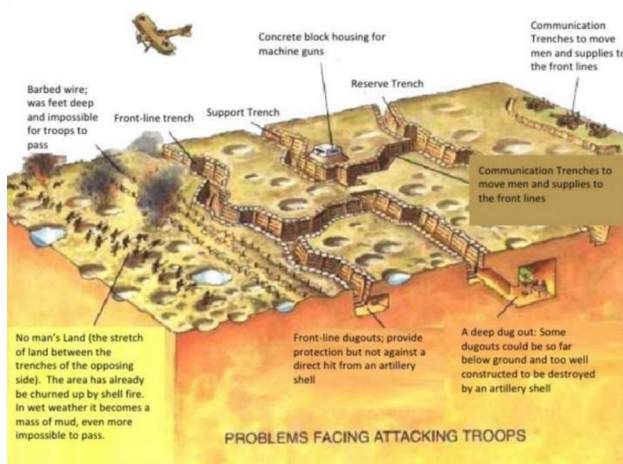
- Most obvious new feature of war
 - Began as simple shelters in late 1914
 - By 1915, complex defensive systems



Idealized cross-section of a front-line trench. These were supported by much stronger reserve trenches and linked by communication trenches. German trenches were generally stronger and better constructed than Allied trenches. The Germans generally held better ground and had established their trenches in the early stages of war. Many of their dug-outs and machine-gun posts were reinforced with concrete which provided a stronger defense against artillery bombardment.



一些典型的一战战壕图例，有助于想象第一幕时的具体场景和之后的某些剧情。

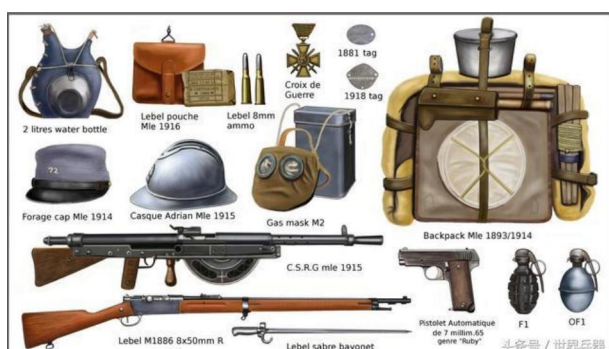


另外，一战的战壕整体结构相当复杂并且层次众多，前后战壕之间由交通壕进行连接。

2. 制式装备



德军制式装备，主要包括 Gew 98 步枪(7.92mm)、刺刀、24 式木柄手榴弹、工兵铲，列兵一般不配发手枪



法军制式装备，主要包括勒贝尔 1886 步枪（8mm）、刺刀、F1 式手榴弹，列兵同样不配发手枪



英军制式装备，主要包括李恩菲尔德 SMLE 步枪（7.7mm）、刺刀、手榴弹和.455 威利伯左轮手枪

应当注意的是 1915 年德军普遍装备皮制头盔，而法军的新式头盔还没有下发到一线列兵，仍普遍装备高筒布帽，英军则早早装备有 MK.1 型钢盔。

第一幕混沌之夜7.25

本章要点

第一幕剧情为导入剧情，虽然正文中提出了一种较为详细的导入剧情，但 KP 完全可以根据调查员背景的不同，设计在混沌之夜不同的突围剧情：调查员可以是前线指挥所的文官，亲眼目睹了指挥所遭受突袭指挥官身亡，接替的军官下达突围命令的一幕；调查员也可能是传令兵，接到吹响冲锋号的命令；调查员也许是埋伏在阵线中间的暗哨，发现自己周围遍布德军，不得不潜行逃生。

最终 KP 需要将调查员导向交火线后瑞士老兵所在的废弃战壕，接续之后的剧情。

需要注意的一点是需要把控节奏让调查员不至于在突围中深陷险境乃至阵亡，让调查员能够成功穿过交火区域。毕竟战争中总是不缺乏幸运儿。

另外，如果调查员在突围中没有 NPC 同行的话，需要在废弃战壕汇合时为队伍添加一名 NPC 士兵，他只需要有一个名字不必设置属性，用于在第二幕的剧情节点上被狙击手射杀。

正文

（推荐进行分别导入）

调查员是守卫在战线最前方战壕的法军士兵，在 7 月 25 日深夜，调查员从沉眠中被尖锐哨音惊醒

在恢复意识的一瞬间，发现自己已经身处短兵相接搏杀中的战场中心，战壕内的法军士兵正与跳入战壕的敌人绞杀在一起，面前身穿德国军服的士兵将搏斗中的一名军官推翻在地，用手枪射击数发后，背对调查员扶膝喘气，似乎没有注意到背后有人刚刚从睡眠中起身。

就算调查员没能在搏斗中快速杀死敌人，在数秒后会有法军军官出现在战壕上方用手枪射杀这位德国士兵，随后军官环顾战场，向调查员声明情况：

前沿阵地遭遇了德军夜袭，目前阵地上的最高指挥官战死，这一线阵地也即将失守，预计德军的支援炮兵会将弹幕铺向一线阵地和二线阵地之间的空地用来杀伤逃离一线阵地的法军士兵，法军方面如果得到前沿阵地失守的消息，火炮也会马上覆盖过来。

军官判断唯一的生机就是趁着夜色向正前方突围，进入无人区后再做打算。于是命令调查员五分钟内整理好个人物品，五分钟后会由传令兵吹响冲锋号统一向前突围。

军官最后会对调查员进行警告：

不要投降，夜袭部队从来没有留俘虏的习惯。

在代表出击的尖锐哨声响起后，周围的士兵纷纷从踏板上翻出战壕。在调查员同样翻出战壕时，可以看到一同出击的士兵有几人顺便被掀翻，可以听到子弹划过耳际的可怖声响，也能看到远处在偶尔爆发出的火焰掩映下的德军身影。

调查员可能会选择勇敢地冲锋，或者尝试悄悄溜过交火线，或是找一个不起眼的位置隐藏起自己。

对于选择冲锋的调查员，KP 需要不断给调查员提供可以射击的目标，或是在炮火掩映下的德军士兵身影，或是敌人开枪的枪口火光。

选择冲锋的调查员必然会迎面撞上一名冲锋的德军士兵，一个提前的【聆听】或是【困难成功等级】的【侦查】可以觉察到敌人到来，从而主动规避或是取得先手。

如果和冲锋的德军士兵正面撞上，对方会选择用刺刀或枪托猛击调查员，在第一个战斗轮结束时如果调查员声明脱离就可以成功离开，敌人并没有在突击行动中返身追赶的意愿。

对于选择潜行的调查员，一个成功的【潜行】检定可以让调查员在黑夜中隐去自己的身形悄悄穿过交火线。【潜行】技能失败的调查员需要进行【幸运】检定，失败则会迎面撞上冲锋的德军士兵。

对于选择躲藏的调查员，一发炮弹会恰巧落在他附近将他掀翻，给予 1D8 的伤害并且导致昏迷。

所有在第一幕昏迷的调查员都可以直接跳到第二幕剧情开始的地方。另外，在突围时发出较大声响/点灯/开枪的调查员可能会被冷枪袭击，具体判定交由 KP 判断。

成功穿过交火区的调查员在听到枪炮声逐渐远去之后，发现大部分人都已经走散，只剩下自己（或其他全部调查员），在黑喊着还可以听到几十米内有人在一边用德语交流一边前进。不知行走了多久，调查员来到一处不起眼的看上去被炸的半塌的战壕，似乎是个能够躲避眼线并且休息一下的去处。然而这里已经有人在了，一位满脸胡子、面容冷峻的士兵坐在那里，从军服的样式上可以看出他是一名法军战线上的瑞士军团士兵，并且资历不浅。

这一晚，瑞士老兵几次爬出战壕并且抗回昏迷不醒的士兵，最终在天色破晓之前，所有调查员、瑞士老兵和所有可能参与旅程的 NPC 角色都聚集在了战壕内。

第二幕拾荒者、食物和水

7.26



本章要点

在调查员们通过狙击手潜伏的村庄时，KP 需要牺牲一名调查员的 NPC 队友来警示调查员：无人区中仍然危机四伏。

狙击手只有一人，但是如果调查员能力足够出众或者运气足够好，成功从远距离击毙了狙击手的话，不妨为狙击手设置一名副手维持压力。因为这一幕主要希望还原的是普通士兵面对狙击手时无法还手并且急于逃亡的情况。

拾荒者的剧情是一个道德抉择问题，在面对一个说着敌国语言，并且似乎也没在干着什么正经勾当的拾荒者、或者说发死人财的家伙时，调查员会不会拿走他全部的补给甚至杀死他。不要让瑞士老兵发言引导，这是一个观察调查员道德抉择基准的好机会。

正文

启程

在时间接近早上，昏迷者也全部苏醒过来之后，老兵沉声向所有人说明情况：

现在战况不明，不管是往哪边的战线走都相当危险，长期滞留无人区同样有很大的风险。既然在场的所有人都九死一生地冲过了交火区，指挥官应该也已经当这里的所有人已经死了，那么是时候找一条路回家，战争对于我们这些人来说就算到此结束了。我知道一条通往阿尔卑斯山山区的路，虽然谈不上安全，但我至少熟悉地形。到达山下可以向南翻越山区进入瑞士境内，届时无论是留在中立国瑞士还是走别的路回到法国都不是什么大问题。

首先老兵让所有人为伤员进行包扎，之后统计武器，最后提到水和食物的问题。

老兵携带有口粮包（5 天份食物）和一个军用水壶的水（5 天份水），在决定随身物品时声明带上口粮袋和水壶的调查员也携带有相同的量，被拖回来的 NPC 则没有携带水和食物。老兵表示目前的食物和水虽然足够撑到山脚下，但翻越山脉必然需要更多补给品，但现在只能暂时上路，也许可以在无人区的废弃村庄和士兵尸体上找到一些补给品。

仔细观察老兵的话可以发现他的腹部和头部缠有包扎得不是很仔细的绷带，可以提出为老兵进行重新包扎，可以发现老兵的腹部和头部都存在枪伤，弹创没有愈合的迹象，边缘黑紫但是没有流血，并且老兵的体温相当低。

成功的【医学】检定发现老兵的伤势足以致死，从体温和脉搏来看老兵已经是具彻彻底底的尸体了，得知以死之人仍在正常活动，**SanCheck 0/1D4**。

废弃磨坊

在无人区行进一整个上午后，老兵出声提醒所有人快要到达一个记不起来名字的小村落了。地势整体向高处延伸，在靠近坡顶的位置上有一栋倒塌近半的破屋，从破烂的风车桨叶上依稀可以辨别出这个建筑曾是磨坊。

从远处一个成功的【侦查】检定可以发现似乎有微弱的炊烟从废屋的破洞处升起，门前的树下也斜倒着一辆三轮手推车。

屋内其实是一位德国拾荒者在这里短暂休息。

如果调查员未【潜行】则为拾荒者进行【聆听】检定，检定成功拾荒者会手持手斧埋伏在门后。

如果调查员发声交涉，拾荒者会因调查员们的武力优势而选择投降。

拾荒者携带有 6 天份的食物和两个水壶（10 天份）的水，一袋子金牙、金手表之类从士兵尸体上扒下来的财物，至少值 300 法郎。

这位拾荒者是穿越战线，冒险在无人区获取财富的德国农民，不想服兵役因此逃离了家乡。和他进行交流需要有至少 30 的【德语】技能。

从他口中可以得到的情报有：

山坡下村庄的麦田里倒着不少士兵的尸体，也许还留有一些补给没有被人搜刮

走村庄的废墟中似乎藏有不知属于哪边的狙击手，有两位拾荒者就被枪杀在村庄里两个拾荒者应该携带有一些补给没有被拿走（获得拾荒者的位置）

村庄



红色标志：拾荒者死亡的位置

黑色标志：燃烧的废墟

蓝色标志：狙击手潜伏的位置

黄色标志：麦田

从废弃磨坊所在的坡顶向下行进，穿过半坡的灌木丛后，面前是被炮火摧毁大半的村庄，隔着麦田区域，右手边较大片建筑保存状况相对较好，左手边的建筑基本上已经被炮火摧毁，只剩一片残垣断壁，而远处更有不少的建筑仍然在燃烧着。

老兵提议可以匍匐穿过这些约有半人高的小麦，并且从麦田内的士兵尸体上搜寻一些补给。

在匍匐前进时，通过成功的【侦查】检定可以发现倒在麦田中的法军士兵尸体，在此之上如果【幸运】检定通过，则找到 1D4 天份的口粮，想要寻找枪械、子弹、手榴弹、财物或是其他单兵装备的话需要额外的【幸运】检定和几分钟时间。这里是找不到饮用水的，要么水壶不知道被遗失在了何处，要么找到的水壶是被打穿的。

如果调查员站起来或是跪坐起来，就会遭到废墟中狙击手的狙击。

在匍匐前进的中途，会有某位调查员听到同行士兵（NPC 士兵）的小声呼唤：

“嘿 看我从这个倒霉家伙身上找了点什么 是壶酒 我想晚上每个人都能喝上一小口了”

此时突然有什么东西从附近窜过，搅得周围麦秆纷纷波动起来。

士兵被吓得喊出声，从麦田里跪坐起来，随后小声抱怨道“只是个老鼠……”

在嘴唇一张一合似乎想要继续说什么的时候，士兵的脑袋炸开了血雾，空气中留下了子弹通过骇人的呼啸声。就算调查员使用【聆听】技能也没有听到枪响，看来对方使用的是带消音器的步枪。

调查员需要【困难成功等级】的【侦查】技能成功才能发现潜藏在房屋废墟中的狙击手，但对方掩体良好并且距离在 100 米以上，和装备瞄准镜的狙击手互射并不是明智的选择。

在调查员们都爬行到麦田边缘时，发现爬在前面的老兵突然一跃而起，翻滚到了麦田边缘水渠的反斜坡处，向调查员打起手势。作为法军士兵，调查员们立即明白，那是“重复我的动作 依次通过”的意思。

随后老兵从反斜坡翻滚到土路上，半跪起身，向废墟区域连续射击三次，随后箭步冲过路面，在狙击手的回击到来之前消失在了路对面的掩体后。

随后调查员只需如法炮制，进行【射击】检定，只要能够成功击发就可以持续压制住狙击手，从而成功跨越开阔路面。

如果 KP 有意加大难度也可以为调查员进行【敏捷】检定，或让最后一名穿过路面的调查员遭受射击。

在临街的废屋里只能烧到一些已经被搜刮干净的士兵尸体，如果能提前得知拾荒者的位置则可以找到拾荒者的补给，得到 5 天份的食物和水、一些烟草以及 50 法郎左右的财物。

这片房屋的区域里有一口井，然而井里沉有一具士兵的尸体，用井自带的绳具可以打水上来灌满水壶，然而喝井里的水必然会进行生病的【体质】检定。

在到达这片房区之后就可以从这个方向离开村庄了，老兵不会允许调查员冒险去和对面的狙击手产生冲突。

第三幕巡礼者7.27

本章要点

第三幕的剧情中基本没有产生冲突的场景，剧情以展示为主，判定也相对较少。

正文

启程后在草地上向东前进，在老兵的带领下绕过一片相当大的雷区以及一些可能会有狙击手埋伏的密林后，队伍逐渐接近那条通往南方的大路，走到大路的尽头应该就可以看到汝拉山脉的群山了。

在草地上一直行进到接近中午时分，终于到达那条通往南方的宽阔土路，这时土路上的一些痕迹吸引了调查员和老兵的注意。

可以注意到那是形似车辙的、什么东西在地上拖行的痕迹，以及数量不少的脚印。通过【侦查】技能可以发现这些脚印大多踩得不浅，似乎是负重者前进的痕迹。

就算不使用【追踪】技能，只要还在大路上行进就一直能见到有人沿路前进的痕迹。

行进了一整个上午后，在远处道边的树荫下发现了坐在那里休息的一名士兵，从军服上看他和老兵一样同样来自瑞士军团。有两具身穿瑞士军团军服的士兵尸体摆放在他脚边，脸上还盖着破布，在士兵身旁还随意倒放着一辆手推车。

成功的【侦查】检定可以发现士兵似乎没有携带武器，他外套的肩膀处和鞋都磨损得相当厉害，看起来已经远足很久了。

老兵似乎和这位士兵互相认识，一见面就开始用德语攀谈起来，【德语】技能检定成功才能听懂两人的对话内容，同时发现他们的德语夹杂着大量不属于德国本土语言的土语，有些难以听懂。

对话内容：

老兵：你也是突围出来的吗？你有看到列侬吗？我和他一起冲出来后失散了

士兵：列侬负了伤，并且我们缺药少粮。不过列侬还是坚持要干活，他没能撑太久……

列侬就在前面不远，其他人在更前面，另外施密特你也正准备回家吗？老

兵：没错，不过要解决的麻烦仍然相当多，回家前还有事情要办好

士兵：保重啊，瑞士人总要回归远山

老兵：没错，瑞士人总要回归远山

随后老兵用法语向调查员们介绍瑞士军团士兵：丹

询问尸体或者“瑞士人总要回归远山”相关的问题，也只会得到老兵和丹“瑞士人有将尸体运回家乡的山脉安葬的习俗，正如俗语‘瑞士人总要回归远山’所说的那样”（当然这里有内情没有透露，【心理学】技能或许会有所察觉）

告别丹，行进大约 2 英里左右，就能望见远处土路上行走在烈日下的士兵的身影，从背影上看他背负着另外一个士兵，步履蹒跚，苍蝇飞舞在他周身。在追上他之前，可以发现掉落在道路上的一只断手。

成功的【医学】检定可以发现这只手属于一具死去数日的尸体，似乎是因外力作用被扯下来的，手伤痕累累多有磨损。

追上士兵列侬后发现正是他缺损了一只手，另一只手也因为一直抓住背负着的尸体而不自然地扭曲着，他的胸口和腹部包扎着浸透了黑红色血块的绷带，散发出异样的气味。很明显列侬已经死了，他的皮肤泛青，裸露在外的皮肤在多处损伤，目睹已死之人行走在大地上的调查员

SanCheck 0/1D4。

老兵也没有说什么，只是把路上捡到的断手塞进列侬的上衣口袋里，催促调查员继续向前。

“瑞士人总要回归远山”老兵如是说。

气氛也许会变得有些诡异，在老兵的带领下持续行进赶路，在道路上开始逐渐能发现几根手指、一些散落的绷带、偶尔的断臂、一些损坏的步枪和几发子弹。

直到傍晚时分，调查员们最终追上了一支行进中的队伍，展现在调查员面前的，是难以用语言描述的荒诞光景：

十几名身穿军服的士兵步履蹒跚、如同纤夫一般小步挪动向前，他们中有人年过半百，有的似乎还没有成年，相同的是他们每个人或是背着或是靠手推车推着，都运送着一到两具士兵的遗体。他们目光呆滞表情淡漠，一举一动都显示出虔诚的神态，让人想起在进藏路上一步一叩的苦行僧或是前往耶路撒冷朝圣的巡礼者。士兵的人群中生者和死者混杂在一起，有的行走者就这样死在行走当中，但意志却超脱肉体的束缚让行走的动作没有停下。在夕阳的掩映下，巡礼者的队伍中不时有小物件甚至脆弱的身体部位掉落下来，仿佛是灵魂正在不断撕裂躯壳掉落的碎片。巡礼者们背对夕阳前进，随余晖一同消失在了夜色之中。

在调查员们越过无言行进的巡礼者队伍后，这一天的行程也画上了句号。

第四幕 同病相怜7.28

本章要点

在之前的一年里，法拉格特三兄弟并没有和其他镇民一样逃离弗洛里蒙小镇，而是躲藏在此处在谷仓里暗中囤积尸体用于之后的仪式，为此他们刨开教堂后的镇民墓地、偶尔也从战场上拖回一些死亡的士兵，并最终在木制谷仓里按照《死灵之书》抄本中改良的法术将尸体制作成为活尸，出发前往汝拉山脉山下的密林中举行转化修格斯的仪式。

或许是觉察到自己亵渎尸体的行为会引来某些伟大存在的注视，巫师克里斯为教堂布置了预警手段，当白色鹅卵石被触动时，他就能觉察到有人进入了教堂，并且在呼唤小镇附近潜伏着的缝合怪和活尸前去袭击灭口。

为了掩盖仪式的痕迹、阻止战役双方进行大规模进军，并且掩护活尸的袭击行动，法里斯还使用改变天气的法术让阿尔卑斯山北脉的夏季暴雨提前到来，并且比往常更加猛烈。

德军士兵同样是给调查员设置的进行道德抉择的点，调查员们在抢得先手时到底会选择果断开枪，还是牢记老兵“战争结束了”的教诲，这也是相当有趣的场景，因此不要让老兵第一时间开口阻止。

德军士兵存活的情况下，他们会在下一幕为调查员提供预警，并且用生命阻挡可怕的缝合怪一回合时间。如果他们没有存活下来的话，想必下一幕中调查员会遭遇突袭而损失惨重仓皇逃窜吧。

正文

在这天早上醒来后，能感受到明显降低的气压和凉爽的微风，天边有乌云聚集。老兵表示阿尔卑斯山北部地区夏季偶尔会有毁灭性的暴雨，但一般暴雨在八月才会到来，现在情况似乎有些反常。但无论如何必须在暴雨来到之前找到一个落脚之处。

【气象学】检定成功可以判断出暴雨最早会在今天入夜时分到来，并且雨势不会小，在野外经受暴雨无异于自寻死路。

于是老兵指明了位于南边的小镇弗洛里蒙，那里或许仍有完整的房子可供避雨。

乌云遮蔽了烈日，然而温度也反常地降了相当多，哆哆嗦嗦地走了半个上午，10点左右的时候终于到达了地图上所示的弗洛里蒙小镇。

从远处就可以看到村落几乎毁于炮火，倒塌的废墟中仍然有浓烟冒出，完整的房子只剩下村中心的**石制教堂**、一间看上去很有年头的**木制谷仓**和一栋**民宅**。



黄色标志：木制谷仓

红色标志：石制教堂

蓝色标志：民宅

黑色标志：教堂后墓地

（魔法残余痕迹）调查员们踏入小镇的街道时，【**POW（意志）**】在 70 以上的人以及老兵检定自动成功，【**意志**】在 70 以下的调查员需要进行【**意志**】检定，检定成功将会感受到令人寒毛倒竖的异样感，仿佛有逝者从坟墓中刨土而出或是燃烧的废墟中有什么东西在窥视着自己一般，小镇

处处透露出诡异的气息。 **SanCheck 0/1**。

老兵的脸色也变得郑重起来，他用手势示意调查员噤声，默默给步枪上了膛。

民宅：

附阁楼的普通民宅，侧墙被开了个不小的洞，进入房间后或者从破洞望进去，可以发现厨房的地板上嵌着一枚未爆的榴弹，民宅的一层与阁楼没有什么特别的地方。

在一层卧室使用【**侦查**】技能可以在卧室床下找到通往地下室的暗门与楼梯。

在一层客厅使用【侦查】技能可以发现挂在正门背面的三人合照，有一位穿工装的高大男子、穿皮夹克的帅气男子和一位穿牧师袍的中年男子，照片的背面写有**克里斯·法拉格特**、**夏尔·法拉格特**和**法肯·法拉格特**，三个人的名字。

民宅阁楼是杂物间，调查员也许可以在这里找到一些所需的杂物，【侦查】技能成功可以在杂物堆中找到一把双管猎枪和储存在猎枪枪柄子弹套上的 6 发鹿弹。

【双管猎枪（鹿弹）】 伤害 3D6/1D6 基础射程 20/40 每轮 1 或 2 弹数 2 故障 90

地下室是一个昏暗而腐臭的空间，刺鼻的腐烂气味弥漫于此地，地下室四面都是土壁，地板则铺有石砖。不大的空间内基本被桌子、器具台、**木床**、**药柜**和**书架**挤满。

书架非常凌乱，一些书本倒在书架上，另外有一些摊落在地上，主要是一些古老的药剂学与解剖学抄本，看起来年代久远，并且经常被人翻动。

使用【图书馆使用】或者【医学】、【药剂学】技能，会发现这些知识主要来自中世纪巫医粗鄙简陋的乡村常识，与现代医学相去甚远。

【侦查】书架则会发现书架所在的墙上有暗格被打开过，里面空无一物。（藏在此处的《死灵之书》德语版抄本已经被三兄弟取走用于仪式）

药柜内则分门别类地存放有许多奇怪的药品，从标签上可以看到乳香、人眼珠、手指、琥珀、砒霜、白银、人头发、龙牙草、黏土、骨灰等。

标注为水银、毒芹、人舌、黑珍珠和黄金的格子已经空了。

通过【神秘学】技能可以知道这是研习黑巫术的巫师常用的药剂材料，缺失的材料很可能与死灵巫术领域相关。

木床上血迹斑斑，沉淀的暗红色血迹一层又一层，木床上方悬挂着镣铐、刀具和镊子，木床上还堆放着一些同样血迹斑斑的手术刀、锯子和长针。

木制谷仓：

推开谷仓门会发现内部异常空旷，门前能发现大量人经过和搬运东西的痕迹，复仇的味道挥之不去，但除了一些血迹外，内部并没有什么东西。地上杂乱地放着数量不少的浸透血迹的草席，门内侧则插有一把银制匕首（附魔匕首，将仪式匕首插在门上是神秘学仪式中创造“封闭空间”概念的手段，用于防止神秘能量外泄）

【侦查】技能可以发现掉落地面的人类指甲、血滴痕迹、弹头、弹壳和一张属于法国士兵的士兵证。在草席上洒落有一些粉末和早已干涸的液体痕迹。空气中也残留有一股难闻的药剂味道。

联想地下室那些缺失了药品的药剂格子，也许可以猜测出它们被用在了这里。

石制教堂：

带有一片墓地的石制教堂，查看墓地可以发现大部分的坟墓已经被挖开了，棺材被随意扔在一边，很多墓穴的十字架也不见了踪影。

教堂的木门是向外开的，教堂门前的地面上可以看到不少出入教堂的脚印。

【聆听】技能可以听到“噼啪”的微小响声，似乎内部有什么在燃烧着。

推开木门，第一眼看到的是围坐在教堂深处一处火堆旁两位身穿德军军服的士兵和躺在门前不远处长椅上看书的另一位士兵。

如果调查员能在开门前保持安静行动，调查员将获得一轮先手的机会。

而如果发出过较大的声音，这里开门后双方直接是架枪对峙的状态。

在获得先手的情况下，调查员如果选择开枪双方将直接进入战斗，如果所有调查员都一言不行动，双方进入对峙状态。

在陷入对峙后僵持了数秒之后，老兵用德语喊话：

“放下枪！无人区里没有军官，也没有督战队”

同时示意调查员们收枪。

通过交流可以得知他们是参加夜袭法军阵地行动时雨部队失散的小队，同样不清楚现在阵线上的情况，他们在荒野中行进，因为意外和误入雷区失去了大部分小队成员，剩下三人最后预见到暴雨即将到来而到此处暂避。

通过【交涉技能】邀请他们共同前往山区是可以的，然而无论怎样他们都会死于第二天的雨战，为调查员们预警到来的危险。

可以和他们交换交易一定数量的水和书屋或是武器。

德军士兵表示为了双方都能安心，希望调查员们另外寻找房间避雨。

调查教堂内部可以发现被踢飞的几个白色鹅卵石，德国士兵会表示它们原本在教堂门口围成一圈。（法术：守护石，德国士兵们触动石阵是引来第二天袭击的主要原因）

第五幕雨中潜藏之物7.29

本章要点

本章有一场可能是整个模组中最具挑战性的战斗，并且场面相对较大。

由于位于教堂的守护石遭到触动，邪教徒们指挥着埋藏在附近的活尸与缝合怪袭来，缝合怪会优先攻击教堂里的德军士兵，调查员们则会先行遭到行尸的袭击。

在面对大规模战斗场景时，有一点给予 KP 的建议，即“适当的战斗演出”

当调查员在驻扎的民房中遭到行尸袭击时，KP 也许可以不必为每一只行尸计算剩余血量、考虑属性和技能数值，也不必设置具体的行尸数量，在调查员冲出房屋之前它们只会源源不断地涌进来。而在调查员和老兵攻击行尸时，只需为他们投掷技能，然后让行尸遭受一次或两次攻击后就失去行动能力。

在面对缝合怪的战斗中，第一回合缝合怪的行动也基本是固定的，它会杀死逃跑中的最后一名德国士兵，而不必为他们之间的战斗对抗投骰。

如果你看过《JOJO 的奇妙冒险》这部番剧的话，可以在扮演时注意老兵是一位“布加拉提”式的人物，他身负使命然而不善言辞，但是位善良的老兵。

正文

从前一天入夜开始，预料之中的暴雨到来了，狂风裹挟着雨滴，沿着建筑的每一处缝隙钻入屋内，并且气温骤降仿若深秋时节，离开营火的范围甚至会缓慢失去体温，想必谁都不可能在这样的暴雨中在荒野上前进，调查员也只能和老兵围坐在火堆旁，吃点东西、煮一大壶茶、处理一下伤口、擦拭枪械或是阅读从地下室找到的奇怪书籍。

长达一天的休息可以为调查员回复一定的 San 值（由 KP 决定，但不应超过 1D10），使调查员从临时疯狂中恢复，或者根据心理治疗的结果从不定疯狂中恢复过来，或者根据医学治疗的结果清除身上的重伤标记。

直到下午 2 点左右，窗外的雨势逐渐变小，然而从渐渐安稳下来的雨声中衬映出来的似乎是什么奇怪的声音

通过【聆听】检定的调查员可以辨别出那是从不远处传来的沉重脚步声和透过雨声传出的尖锐枪响。

正当调查员准备起身查看情况时，调查员所在的房间的门窗传来猛烈的拍打声，如果经过加固的话还可以支撑一小会，否则当即会被打破。

门窗后显露出来的，是脸部近乎完全腐烂、身上伤口深可见骨、衣着褴褛的行走的尸体，他们正踏过门窗的碎片向调查员们袭来 **SanCheck 0/1D4**。

随着战斗的进行，每有行尸被刺刀或者枪击撂倒，又会有更多从门窗涌进来，老兵拔出手枪击倒正门附近的两只行尸之后向调查员指示：从门冲出去，不然必定会被包围在屋子里。

通过门时需要进行一个【敏捷】检定，失败会被正门附近的行尸抓到，在本回合内使用【力量】可以挣脱，使用【斗殴】击打或是队友帮忙都可以轻易挣脱，没能脱困则会遭遇行尸的攻击（1D4 或 1D6，KP 决定行尸的伤害等级）

慌忙逃到开阔地后，发现石制教堂已经被破开大洞，两名德国士兵一边从教堂的破口中冲出一边向后射击，从教堂的破口中出现的，是一个扭曲而恐怖，以不自然的诡异形态存在的怪物，它仿佛是肉体的杂糅物，是任何狂乱的仪式与生物交配都无法诞生的、几乎不能被称为生物的什么东西，那是被木架、钢钉、铁丝、衣服和绳索固定起来的臃肿尸块，腐烂的大量人类肢体与躯干以不可思议的方式缝合在一起，然而他能自由行动，完全不符合自然规律

SanCheck 1/1D10。

缝合怪

STR 85 CON 280 SIZ 220 DEX 55 INT - POW

15 HP: 50

伤害加成: 3D6

体格: 4

魔法值: 3

移动: 6 蠕动

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式: 缝合怪总共有三种攻击模式，即**碾压**、**抓挠**和**投掷尸块**

碾压: 使用格斗 50% (25/10) 技能，造成等同于伤害加值 3D6 的伤害

抓挠: 在数量较多的敌人进入近战范围时，在选择一位敌人碾压过去的同时，缝合怪身上缝合的胳膊会抓挠所有其他近战范围内的调查员，使用格斗 50% (25/10) 技能对所有敌人造成 1D6 的伤害。

投掷尸块: 在敌人距离较远时，缝合怪会抓起附近的尸体朝敌人投掷过去，使用投掷 60% (30/12) 技能造成 2D6 的伤害。

躲避 27% (13/5)

护甲: 普通枪械只能对缝合怪造成最低伤害，发射鹿弹的霰弹枪、手榴弹和近战攻击可以对缝合怪造成正常伤害。

理智损失: 直视缝合怪丧失 1/1D10 点理智

缝合怪出现时将一名抓在手中的德国士兵抛出摔在石墙上，同时巨大的身躯吞没了剩下的最后一名德国士兵，追赶着最后一名逃跑的士兵向调查员们迫近。

老兵拉开一枚手榴弹回身扔进屋内，随着一声巨响房屋出现了小规模的下陷，似乎短时间内不会有行尸从身后的屋子里追出来了。然而四周的废墟与农田中稀稀落落有更多身影涌现出来。

在进入战斗轮之前或许调查员会等待老兵的建议，这个时候会发现老兵从衣袋里取出几个小玻璃瓶，打开盖子向前方洒出，朦胧的彩色雾气开始弥漫在老兵身旁。老兵只是微微低头盯着正前方，似乎在默念着什么。（老兵会用2回合时间利用此地的施法残余获取额外的 2D6 点 MP，之后花费1回合时间施放消耗 MP20 点的奈哈格送葬曲深层版，消灭面前的全部不死生物，整个流程完成需要三回合时间，遭到妨碍和攻击时施放完成适当延后或被打断）

如果调查员决心进行这场战斗，在面对缝合怪之外，调查员还需要应付不断进入场地的行尸，行尸按1、2、3 或者 KP 认为合适的递增形式不断从各个方向进入场地。

第一回合行动时，缝合怪会杀死逃跑中的最后一个德国人，这是剧情演出，KP 不需要为 NPC之间的行动掷骰。这回合中缝合怪会向调查员展示出惊人的敏捷性与力量，它也许会追上德国士兵，用缝合怪的诸多手臂抓住目标，摔打它，最后将他扔向调查员。

第二回合到老兵行动时，他利用施法残余获取 MP 的行动完成，此时开始用单调而诡异的声调高声歌唱，造成调查员 **SanCheck 0/1**，与不死生物的意志对抗自动成功，老兵手指划过的方向上所有的活尸逐渐倒下并逐渐化为飞灰，缝合怪则完全崩解，流出大量的脓水与灰尘后散落一地。

这一天结束扎营时调查员也许会对老兵的身份产生疑问，态度足够坚决或者使用相应【交涉技能】，老兵会坦白自己已经死去并且身负猎杀亵渎尸体的巫师这样一个任务，并且表示可以通过感受施法的痕迹确认对方在密林之中。并劝说调查员给予帮助。

如果调查员拒绝提供帮助，老兵会告诉调查员穿过密林就可以到达山脉脚下，距离较短并且还能避开穿过大片空地。

这一天施法之后老兵丧失视力与听力的速度大大加快了，从第二天开始可能会有所体现，然而由于能逐渐辨明灵魂的形状，老兵对神话生物和施术者仍然保有敏锐的感知能力，与他们战斗时技能数值不受影响。

第六幕终结之日7.30

本章地图



红色标志：林中营地

蓝色标志：仪式场地

正文

也许调查员会在此时选择和老兵分道扬镳，想要到达目标地点需要成功的【导航】技能，到达山脚下的险阻交由 KP 自行判断。

如果与老兵一同进入密林之中，首先是一段漫长而平静的林中小道，地面上留有大群人经过的痕迹，泥泞的土路上有拖痕有脚印也有手推车经过的痕迹。

快到中午的时候，面前出现了一个不太明显的分叉路口，在岔路口旁一棵树折断的树杈上挂有一只断臂，在这里人群经过的痕迹分成了两个方向，较多的痕迹向主干道延伸，少数痕迹则沿着一条不起眼的小路的方向走近密林深处。

小路几乎为隐藏在夏日的密林中，在茂密的丛林中判断小路的延伸方向需要成功的【追踪】判定，如果是老兵带路则【追踪】自动成功。

林中营地

沿密林中的小路穿行十几分钟后，面前出现了一片不大的空地，周围只被简单清理过，能看到树冠下一**一大一小两个帐篷**、一堆**营火**以及大帐篷后的**浅坑**，周围弥漫着腐臭的气息，附近的林间空地洒落有数量不少的破烂不堪的人类尸体，腐坏严重并且残缺不全。

对残骸使用【侦查】进行调查可以发现被中等体型的动物撕咬过的痕迹

使用【医学】进行调查可以发现残骸上有类似人类的齿痕

浅坑：

大帐篷后的浅坑里随意地堆放着食物残渣一般的人类残骸，残缺不全的骨头散乱一片，而人类头骨则被摆成了类似景观一样的东西，让人毛骨悚然 **SanCheck 0/1D4**。

营火：

营火还有些火星，似乎昨天晚上燃烧过，营火上架有环形铁架，足以架起一些大型容器，营火周围随意堆放着一些草本植物、木柴、陶罐和一些褐色玻璃瓶，罐子基本上已经被倒空只有少许液体残留。

【植物学】 【博物学】 【生存（丛林）】 可以辨认出毒芹等自然界中常见的毒草。

【药剂学】 【化学】 技能则可以辨认出玻璃瓶内的水银、硫磺和一些有机毒剂。

【侦查】 可以发现营火旁洒落的少许黑色粘稠液体，腥臭难闻。

小帐篷：

小帐篷内无人，只留有三个睡袋，从痕迹上看最近一直有人在这里生活

这里可以找到数量相当充足的法国乡间常见食物（如加了木屑的面包、大块火腿、不新鲜的香肠和一些葡萄干）和饮用水。

一些简陋的乡间服装，有的堆放在帐篷的角落，有的挂在帐篷内的架子上。

成功的【侦查】判定或花时间翻找衣服，可以找到一件泛黄的白色牧师袍、一本圣经和在某件蓝色工装口袋里的几张纸条。

纸条内容：

告诉夏尔，我们已经有足够，是时候专心在黑棺上了。我希望29号之前能看到它建起来，只要夏尔不再搞错配方的话，我相信他有这个记性

——你的哥哥

把所有人都带上留一些吧。

——你的哥哥

注意警戒四周，也许只是老鼠或者什么逃兵碰到了而已。但说不准是什么人找上门来了。

——夏尔

法肯、法肯、法肯。你不能再这样软弱了，你应该长大，并且知道我们需在血与泥中打滚，然后成就事业。

——你亲爱的哥哥克里斯

小帐篷：

大帐篷内温度比外面下降了一截，成功的【聆听】检定可以听到从帐篷深处传来的细微刮擦声响。

大帐篷内停放着四口木制棺材，打开前三个都会发现棺材内部是空的，但漆黑灌木的内侧都用粉笔画上了诸多符号和大型图案。

声响正是从最后一口棺材内部发出的，打开最后一口棺材则会发现内部正在进食的可怖生物（食尸鬼）**SanCheck 0/1D6**。战斗也许无法避免。

食尸鬼：

STR 80 CON 65 SIZ 65 DEX 65 INT 65 POW 65

HP：13

伤害加成：1D4

体格：1

魔法值：13

移动：9

攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：食尸鬼具有人形生物的通常空手战斗方式。食尸鬼也有像剃刀一般锋利的肮脏爪子；这些突出的骨质可以毫无阻碍地切开人类的血肉，伤口若不及时得到处理就会感染。

咬住（战技）：如果食尸鬼的撕咬命中，它会咬住不放，不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会持续受到 1D4 点伤害。需要进行对抗 STR 检定，才能挣脱食尸鬼的撕咬，不再受到撕咬攻击。

格斗 40%（20/8），造成 1D6 点伤害+伤害加成

咬住（战技）每回合造成 1D4 点伤害

伤害躲避 40%（20/8）

护甲：枪械和贯穿武器造成掷出的伤害的一半；舍弃小数。

技能：攀爬 85%，潜行 70%，跳跃 75%，聆听 70%，侦查 50%。

理智丧失：直视食尸鬼丧失 0/1D6 点理智。

仪式场地：

如果调查员们在探索中提前开枪或是从大路直接闯入的话，直接对应**仪式场景①**，从帐篷处沿密林小道潜入，或是从大路进入时进行团体【潜行】，调查员面临的则是**仪式场景②**，如果调查员主动要求提前动身，在天色破晓前来到这个地区，面临的会是**仪式场景③**。

所有仪式场景中共通的一点，是林间空地中那突兀耸立着的黑色巨棺，从远处难以辨认那黑色巨物的材质，然而印画在巨棺表面一层嵌套一层的仪式圆环与奇异符号无一不显出它的不凡。巨棺高三米，上面似乎留有一个不大的开口，木制的简陋脚手架依巨棺安设着，可以看到有人不断上下将尸体从巨棺的上部开口处扔进巨棺内。

场地内宛如血肉工厂，数量庞大的尸体有点全裸，有的正待被扒光，在空地内堆成几堆，军服、士兵装备、损坏的枪械以及平民的衣服也堆成一大堆似乎没人整理。

场地内有几十个身体残缺不全、腐坏严重的行尸在机械地劳作着。

仪式场景①

在邪教徒已经觉察到调查员们到来的情况下，颂唱咒文的两人：法里斯和夏尔会选择提前藏身在行尸群中继续颂唱咒语，工装男子法肯则站在脚手架上射击调查员。老兵可以从行尸群中辨认出两位邪教徒并且向他们射击，而调查员需要【极难成功】等级【侦查】技能成功才能从人群中辨认出邪教徒，如果之前观察过民宅内的三兄弟照片，此时通过【智力】检定回忆起来，【侦查】技能的成功等级要求降为【常规成功】。

仪式场景②

调查员们会发现站在脚手架上方，手拿猎枪身着工装的高大男子在四处张望。在靠近黑棺的土台上，一位戴草帽穿皮衣的男子和穿肮脏牧师袍的男子在台上高声颂唱着什么，他们的声音诡异地共鸣着，巨棺上的符号在缓慢回转着。

随着符文的转动，巨棺深处传来不详的低沉吼声和颤动，黑色凝胶块一样的东西夹杂着尸块从巨棺开口处涌出一些，调查员 **SanCheck 1/1D6**。

仪式场景②的状况下调查员理应得到一个突袭轮的优势，战斗开始后接仪式场景①。

仪式场景③

在夜袭情况下，黑棺处只有活尸在默默工作，法拉格特三兄弟全部在林间营地的小帐篷内休息。篝火旁有两个食尸鬼正在进食，剩下的两个食尸鬼仍然沉睡在大帐篷内的木棺里。（视调查员的人数和 HP 状况决定食尸鬼数量）

在仪式场景①和仪式场景②的情况下，仪式场地内每回合应有数量逐渐递增的行尸进场，并且场地内总计会有不低于1只且不高于3只服从邪教徒的食尸鬼存在，具体数量依调查员的实力考虑。

当战斗进行到第三回合，在两位邪教徒任何一位行动时，咒语颂唱完毕。

要注意，咒文完成时，邪教徒需要指定这个法术最重要的施法材料——**施法者的血亲**牺牲掉来完成法术，预定的牺牲者是对此一无所知的工装男子法肯，如果法肯此时已经死亡，两兄弟会互相指定，为避免 NPC 之间的投骰对抗，可以认为实力更胜一筹的哥哥——牧师**法里斯·法拉格特**获胜。

当回合未完成的修格斯掀开巨棺顶盖爬出，造成 **SanCheck 1D6/1D20**。并且未完成的修格斯当回合吞噬掉场地内的大部分行尸和食尸鬼，从下一回合开始对调查员进行攻击动作。

未召唤完全的修格斯：

STR 315 CON 160 SIZ 390 DEX 10 INT 20 POW 65

HP: 55

伤害加成: 8D6

体格: 9

魔法值: 13

移动: 10 点滑行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：在战斗中修格斯会占据 5 平方米的区域，并且可以生成触手，爪子或任何形式的附肢，用它们进行碾压攻击。不幸被修格斯击中的人也会被吞噬。

吞噬：被吞进修格斯体内的每个人都会独立受到攻击，每个人都必须进行成功的对抗 STR 检定，否则他们就会被撕碎。如果修格斯攻击的目标超过一个，必须将其 STR 均摊至每一个目标身上。

被吞进修格斯的黑色躯体里的调查员每回合需要掷 1D100，只有掷出小于或等于他们自身的力量值的回合可以进行攻击。受害者被困在修格斯体内的每个回合都会损失等于修格斯的伤害加成的 HP；这种伤害可以描述为破裂，被碾压或被撕碎。修格斯可以吞噬任意数量的敌人，只要敌人的 SIZ总和不超过修格斯自己的 SIZ。

格斗 70% (35/14)，伤害等于伤害加成，修格斯可以选择吞噬敌人（见上文）

躲避 8% (4/1)

护甲：无，但是（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器例如枪械和刀每次击中只造成1点伤害；（3）修格斯每回合可以回复2点HP。

理智丧失：直视修格斯丧失1D6/1D20点理智。

杀死全部巫师（不包括工装男子法肯）后，仪式中断，所有的行尸都会回归尸体，黑棺中未完成召唤的修格斯会融化瓦解。

如果修格斯已经被释放出来，那么它将会疯狂摧毁周围的一切事物，在数小时后融化瓦解，此时调查员恐怕无法搜刮邪教徒的尸体，因而无法得到模组中的神话典籍。

牧师**法里斯·法拉格特**身上有模组中的其中一本**神话典籍**：

手抄本德语版《死灵之书》

理智损失：2D6

克苏鲁神话：+3%/6%

神话等级：27

学时：30 周

建议法术：奈亚拉托提普请/送神术、食尸鬼沟通/召唤/束缚术、活尸制造术（简化版）、灵魂分配术、阿撒托斯的恐怖诅咒、守卫术、伤害偏折术、血肉防护术、修格斯召唤/束缚术

内容：似乎缺失了一些章节，封面是手写的法语名字《奈亚拉托提普的巫师之书》，额外记载有不少死灵巫术相关的内容。封底上写有一句拉丁文箴言：“任何亵渎尸体的施术者应该当心了，祂们中的藏骸者、君临者与祖尔-巴哈-萨尔的守护者——莫尔迪基安”

在陷入危险的情况下，老兵出于将调查员拖入险境的歉意，会倾向于牺牲自己而保全调查员们的生命，老兵在战斗中回归死亡的情况也许会出现，这种情况下就需要调查员自己走完最后一段路程，也无法获知穿越群山的密林捷径。

这一战之后，老兵的身体状态也差不多到达了极限。

第七幕群山之中7.31

本章要点

正文

越过丛林，汝拉山脉的群峰展现在面前，看来基本上要脱离无人区了，这一天早上从露营地准备出发时，可以发现老兵没有醒来。和之前一样老兵毫无呼吸与脉搏，但这次彻底和尸体一样没有反应了，只留有压在身下的一封长信。

差不多到此为止吧，就算祂再要求更多，我也没法拖着这幅身体去应诺了，愿祂原谅我，据我所知祂并非全然不通人情。

朋友们，你们心中一定留有不少疑问。但如果你不是瑞士人，也就不必知道什么；如果你是瑞士人，我能说的内容你也应该已经知晓了。我只想告诉你们一件事，我的朋友们，我们所做的事情并非不义；而且瑞士人并非不会死亡，他们只是必须回归远山。

现在，朋友们，能否答应我的最后一个请求，送一个瑞士老兵回归远山吧。我想我还记得藏骸所洞穴该怎么走，于是在信的背面画了幅简图，顺着那些地标应该就能辨别位置。作为报酬，我在地图上标记了一处隐秘的高原丛林，那里有一条直通瑞士境内的林间小路，虽然那里仍然荒蛮惊险，但至少不用翻越雪山。

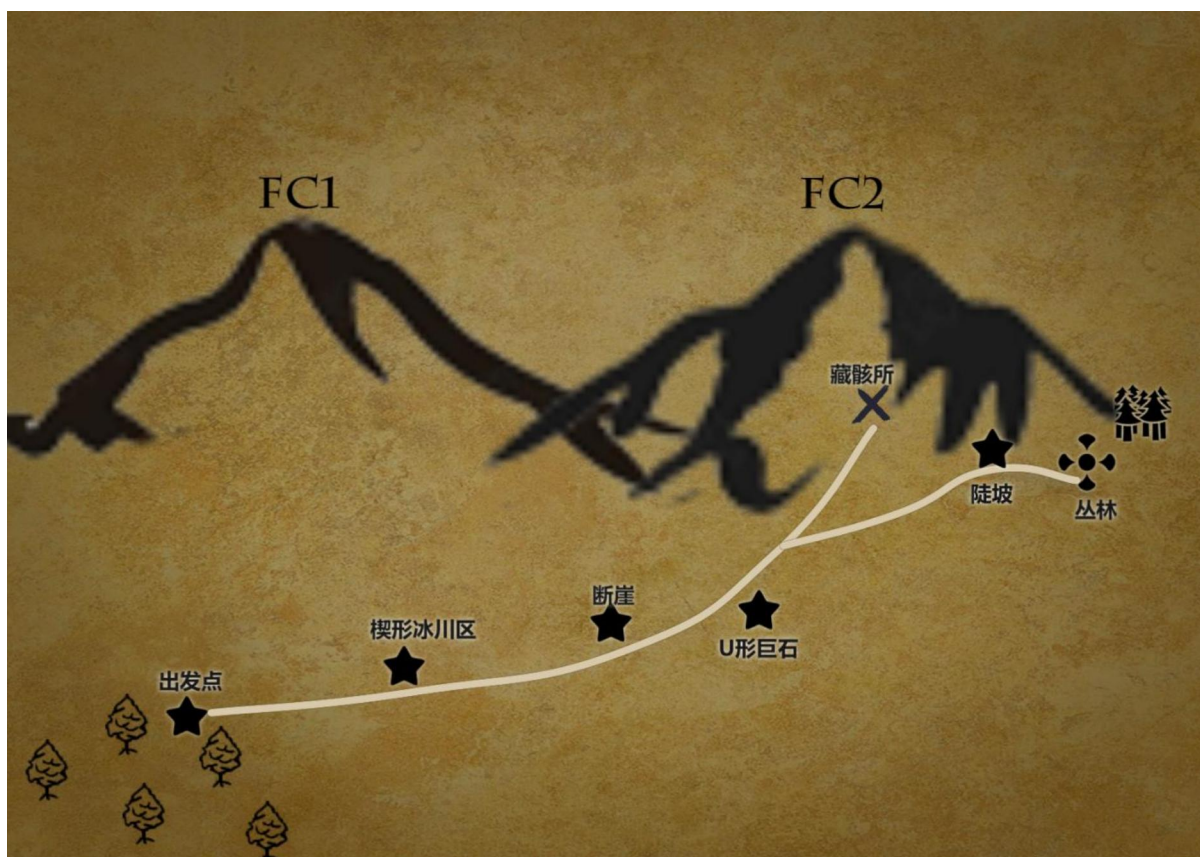
关于藏骸所洞穴，最好一个人进去，并且尽快离开，这是忠告。在地图上标记的位置附近找一找圆石堆，藏骸所就在石堆附近。

我身上的水和食物都还没动过，还有本书。但朋友们，书只作纪念，了解更多知识没有任何好处，希望你们只当它是本值钱的古籍，在陷入困境的时候找个信得过的古董商出手掉。我想就算在战争时期，识货的人还是会出到至少 150 法郎。

永别了，朋友们。

——马提欧·施密特

地图：



从老兵身上可以找到精装本的德文版《食尸鬼教团》，封皮上的名字是《祂的教团》

精装本的德文版《食尸鬼教团》

理智损失：1D10

克苏鲁神话：+4%/8%

神话等级：36

学时：22 周

建议法术：复活术，枯萎术，莫尔迪基安请/送神术，食尸鬼联络术，拜亚基召唤/束缚术，维瑞之印，奈哈格送葬歌。

内容：与 1702 年在法国巴黎以四开本出版的法文版完全不同。此书记载的是欧洲中部地区莫尔迪基安信仰的相关研究。

记载了瑞士西北部的汝拉山脉与阿尔卑斯山脉中某些隐秘的洞穴深处与幻梦境有着微妙的联系，而藏骸所之神莫尔迪基安有时可以通过这些通道进入现实世界。长久以来瑞士北部与中部乡村和城镇中的人们所持有的朴素的自然信仰和先祖信仰大多和死亡、阴冷以及山脉相关，他们暗中与莫尔迪基安达成了：将尸体葬于山中回归神明，从而祈求神明肥沃土地这种类型的信仰协定。

同时也描述了莫尔迪基安君临祖尔-巴哈-萨尔，和祂紫袍的祭司们一同治理国度的盛况。

地标很容易就可以辨认，沿老兵指示的路线前进，在断崖附近远远可以望见冰川溪流旁有一个绣红十字标的小帐篷，看上去是个**战地医疗站**。

战地医疗站：

德国军医 卡尔·罗特鲁夫和法国护士 卡米耶·方丹驻扎在这里，没有任何武装。帐篷里收治有一名德国侦查兵和一名法国飞行员，这四人分别在战争中与各自部队失散流落到此地，罗特鲁夫医生本着希波克拉底誓言在相对安定的区域开设了这个小小的医疗站。

他们保有四个人一个月份左右的食物和一些药品，也很乐意为调查员们提供治疗。

询问附近情况的话，军医和护士提到最近经常能看到一些法军士兵徒步上山，和他们有短暂的交流。他们大多背负士兵尸体，而且大多拒绝接受治疗。

向上攀登一段不短的距离，在空气逐渐开始变得稀薄起来的高度，面前出现了一片崎岖不平的裸露岩石平台，稍微搜寻一下就能找到老兵信中所说的圆石堆和**洞穴**。

藏骸所洞穴：

从入口来看只是一般的石灰岩地貌的天然洞穴，内部很深，自然光线无法触及洞底。进入洞穴十几米后转过弯，面前出现了微弱的烛光，那是圆石垒砌而成的烛台上安静燃烧的黑色拉住，四周的石壁也突然变得规整，上面充斥着似是而非、不知在描绘着什么的壁画。

就算用专业知识进行判别也很难分辨出内容，就像是狂人在致幻剂造成的猛烈幻觉下创作出的作品一般。

脚下则是沉重的方形石板，石板路的两侧，步枪、头盔和其他乱七八糟的东西散落一地。

行进许久后回到一片类似大厅的地方。

藏骸所：

整个大厅光洁如新，似乎连一点积灰都难以找到，石壁上的石制烛台中，火焰在安静地燃烧着。大厅正中央停放着百具以上的华丽石棺，全部顶盖大开，内部也光洁如新，没有存放任何东西。

大厅四壁的上半部分是蜂窝状的石孔，阴冷的风从石孔中透出，不知它们通向何处。

在这里放下老兵的尸体就可以离开了，调查员只会在离开时感受到从背后吹来的刺骨狂风，在狂风吹过的同时，洞穴内的所有光亮沉寂数秒，狂风还伴随有震撼山峦的低沉吼声，随后一切恢复正常。

选择一直待在大厅内会直面旧日支配者莫尔迪基安，造成 **SanCheck 1D8/1D20** 和数小时失明，但莫尔迪基安并不会主动攻击调查员，但兴许会不小心碾过。

沿着老兵指示的道路继续前进就可以来到高原丛林的入口，有细微的炊烟从一间丛林旁的木屋里升起，那是选择在山上躲避战乱的猎人 康拉德·杜尔和女儿 伊薇特·杜尔，他们储备有一定数量的食物。

结局

◆ 跨越群山

每个调查员需要至少四日份的食物和水或拥有 50 以上的【生存（丛林）】技能才能在一周时间里穿越这片高原丛林到达山脉对面的瑞士村庄。在到达瑞士后，无论选择在中立国等待到战争结束，还是辗转回国重新加入战线，都可以依调查员自己的选择。

◆ 重返战区

重返交火区无疑是死路一条

◆ 留下

也可以选择留在医疗站或请求躲在猎户哪里，直到战争结束或有机会重返部队。这需要一定的【交涉技能】检定，不过医疗站很欢迎医生职业的调查员留下。

◆ 孤军奋战

调查员们或许会选择与老兵分道扬镳，这样孤军奋战的老兵在密林中被巫师们消灭，调查员也不得不自己寻找出路。

在巫师成功召唤出修格斯并离开后不久，汝拉山脉以及其北部地区就被突如其来的大地震永久改变了地貌，与此同时，选择留在汝拉山脉北脉脚下这些据点和营地里的调查员就没有能够幸免遇难，与原本的地标一同消失了。

而选择翻越雪山的调查员，也因为缺少雪山生存的经验、震灾不断以及急剧恶化的天气而没能走出雪山。或是消失在冰川的夹缝里，或是被冰封在了厚重的雪层之下。

奖励

较容易达成的部分：

【跨越群山】：成功【跨越群山】的调查员获得 1D6 的 San 值奖励

【歼灭】：消灭全部三位邪教徒，调查员全员获得 1D6 的 San 值奖励

励

【归乡】：将老兵送入藏骸所洞穴的调查员，自己获得1D8 的 San 值奖励，余下调查员获得1D4的 San 值奖励

达成较困难的部分：

【神射手】：

使用【射击（步霰）】技能，成功击毙第二幕村庄内狙击手的【神射手】调查员，单独获得1D6 的 San 值奖励以及额外 1D6 的【射击（步霰）】技能成长

长【优势火力】：

第五幕 雨中潜藏之物中，在瑞士老兵颂唱完深层版本的奈哈格送葬曲之前消灭掉缝合怪，全员获得 1D4 的 San 值奖励

励【战争之殇】：

在全部剧情（包括分别导入）中，没有任何一位调查员亲手杀掉任何一个人物角色，全员获得1D6的 San 值奖励。

作者的话

1915 年是被战争史遗忘的一年，在法德战场数百公里的前沿阵地之间，双方在这一年之内总共丢下了 100 多万具士兵的尸体，在这一年内都没能将阵线向对方推进超过 120 公里，最终“联手”创造一个堆满了尸体和废墟的战场无人区。模组灵感正是来源于此。

要感谢克苏鲁的呼唤七版规则书自带的官方模组《古茂密林之中》，相信很多对这个官方模组比较熟悉的 KP 和 PL 可以在第六幕看到一些相似的成分，这个模组教导了我线性模组的写法。另外要感谢模组《23 号休息站》，它分幕式的剧情推进手法给了我很大启发，让笔者能够一次性走出两个舒适区：现代日本模组和游戏内时间只有一到两天的短模组。

跑完这个模组的全流程想必需要至少 6 个小时，希望这个模组能向各位展现出一副浸泡着血与泥、弥漫着硝烟和迷雾的一战战场风情画。

附录

NPC

瑞士老兵 马提欧·施密特

STR 75 CON 155 SIZ 65 DEX 45 INT

55 APP 45 POW 90 EDU 55 SAN 0 HP

22伤害加值1D4 体格 1 移动8

格斗(斗殴) 65%(32/13), 伤害 1D3 +DB

战壕锤, 伤害 1D8+DB

枪械(勒贝尔 1886 步枪) 70%(35/14), 伤害 2D6+1

枪械(.455 威伯利左轮手枪) 65%(32/13), 伤害 1D10+2

闪避 50%(25/10)

护甲: 2 点军大衣. 另外枪械和贯穿武器造成掷出的伤害的一半; 舍弃小数。

技能: 导航 80%, 神秘学 70%, 恐吓 50%, 侦查 50%, 聆听 40%, 潜行 60%, 攀爬 45%.

法术: 奈哈格送葬歌。

狙击手

STR 55 CON 55 SIZ 60 DEX 75 INT 65

APP 60 POW 65 EDU 75 SAN 65 HP 11

伤害加值 0 体格 0 移动8

格斗(斗殴) 65%(32/13), 伤害 1D3

匕首, 伤害 1D4

枪械(Gew.98 式步枪) 90%(45/18), 伤害 2D6+1, 另附瞄准镜和消音器, 射程翻倍

枪械(鲁格 P-08 手枪) 55%(27/11), 伤害 1D10

闪避 50%(25/10)

护甲: 2 点军大衣.

技能: 侦查 75%, 聆听 65%.

拾荒者

STR 55 CON 45 SIZ 60 DEX 65 INT 45

APP 55 POW 60 EDU 35 SAN 50 HP 22

伤害加值 o 体格 o 移动8

格斗（斗殴） 45% (22/9), 伤害 1D3

手斧, 伤害 1D6+1

闪避 32% (16/6)

护甲: o

技能: 侦查 50%, 聆听 60%.

德国士兵

STR 50 CON 65 SIZ 60 DEX 55 INT 40

APP 60 POW 65 EDU 55 SAN 65 HP 12

伤害加值 o 体格 o 移动 7

格斗（斗殴） 50% (25/10), 伤害 1D3

刺刀, 伤害 1D4 或 1D8+1 (加装在步枪上

) 战壕锤, 伤害 1D8

枪械 (Gew.98 式步枪) 55% (27/11), 伤害 2D6+1

或 枪械 (鲁格 P-08 手枪) 55% (27/11), 伤害 1D10

闪避 40% (20/8)

护甲: 2 点军大衣.

技能: 侦查 50%, 聆听 50%.

邪教徒 法里斯·法拉格特

STR 45 CON 55 SIZ 65 DEX 60 INT 75

APP 75 POW 90 EDU 70 SAN 0 HP 12

伤害加值 o 体格 o 移动 7

格斗(斗殴) 25% (12/5), 伤害 1D3

闪避 30% (15/6)

护甲: 0

技能: 侦查 60%, 聆听 60%.

法术: 阿撒托斯的恐怖诅咒、守卫术、伤害偏折术、血肉防护术。

邪教徒 夏尔·法拉格特

STR 65 CON 65 SIZ 50 DEX 70 INT 55

APP 60 POW 80 EDU 50 SAN 0 HP 13

伤害加值 0 体格 0 移动 9

格斗(斗殴) 50% (25/10), 伤害 1D3

枪械(MAS 1873 左轮手枪) 50% (25/10), 伤害 1D10+2

闪避 35% (17/7)

护甲: 1 点皮夹克

技能: 侦查 60%, 聆听 60%.

法术: 阿撒托斯的恐怖诅咒、枯萎术。

邪教徒 法肯·法拉格特

STR 65 CON 75 SIZ 75 DEX 40 INT 35

APP 45 POW 50 EDU 30 SAN 50 HP 15

伤害加值 1D4 体格 1 移动 7

格斗(斗殴) 60% (30/12), 伤害 1D3 + DB

枪械(猎枪) 50% (25/10), 伤害 2D6

闪避 40% (20/8)

护甲: 1 点大衣

技能: 侦查 60%, 聆听 60%.

咒文

奈哈格送葬歌

消耗：6 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

用来摧毁有实体的不死生物，如骷髅、僵尸、吸血鬼等等。施法者在不死生物所在的地唱出怪异的嗡嗡声一般的咒语，不死生物必须和施法者进行一次 POW 对抗检定并成功，否则立刻化为尘土。

深层魔法：据说，本法术还存在加强版本，可以让施法者选取一群不死生物做目标；但消耗也更大：20 点魔法值和1D10 点理智值，还要再永久牺牲5 点 POW。

别名：摧毁僵尸、根绝之咏

神秘书籍

手抄本德语版《死灵之书》

理智损失：2D6

克苏鲁神话：+3%/6%

神话等级：27

学时：30 周

建议法术：奈亚拉托提普请/送神术、食尸鬼沟通/召唤/束缚术、活尸制造术（简化版）、灵魂分配术、阿撒托斯的恐怖诅咒、守卫术、伤害偏折术、血肉防护术、修格斯召唤/束缚术

内容：似乎缺失了一些章节，封面是手写的法语名字《奈亚拉托提普的巫师之书》，额外记载有不少死灵巫术相关的内容。封底上写有一句拉丁文箴言：“任何褻渎尸体的施术者应该当心了，祂们中的藏骸者、君临者与祖尔-巴哈-萨尔的守护者——莫尔迪基安”。

精装本的德文版《食尸鬼教团》

理智损失：1D10

克苏鲁神话：+4%/8%

神话等级：36

学时：22 周

建议法术：复活术，枯萎术，莫尔迪基安请/送神术，食尸鬼联络术，拜亚基召唤/束缚术，维瑞之印，奈哈格送葬歌。

内容：与 1702 年在法国巴黎以四开本出版的法文版完全不同。此书记载的是欧洲中部地区莫尔迪基安信仰的相关研究。

记载了瑞士西北部的汝拉山脉与阿尔卑斯山脉中某些隐秘的洞穴深处与幻梦境有着微妙的联系，而藏骸所之神莫尔迪基安有时可以通过这些通道进入现实世界。长久以来瑞士北部与中部乡村和城镇中的人们所持有的朴素的自然信仰和先祖信仰大多和死亡、阴冷以及山脉相关，他们暗中与莫尔迪基安达成了：将尸体葬于山中回归神明，从而祈求神明肥沃土地这种类型的信仰协定。

同时也描述了莫尔迪基安君临祖尔-巴哈-萨尔，和祂紫袍的祭司们一同治理国度的盛况。

神话生物

缝合怪

STR 85 CON 280 SIZ 220 DEX 55 INT - POW 15

HP: 50

伤害加成: 3D6

体格: 4

魔法值: 3

移动: 6 蠕动

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式: 缝合怪总共有三种攻击模式，即**碾压**、**抓挠**和**投掷尸块**

碾压: 使用格斗 50% (25/10) 技能，造成等同于伤害加值 3D6 的伤害

抓挠: 在数量较多的敌人进入近战范围时，在选择一位敌人碾压过去的同时，缝合怪身上缝合的胳膊会抓挠所有其他近战范围内的调查员，使用格斗 50% (25/10) 技能对所有敌人造成 1D6 的伤害。

投掷尸块: 在敌人距离较远时，缝合怪会抓起附近的尸体朝敌人投掷过去，使用投掷 60% (30/12) 技能造成 2D6 的伤害。

躲避 27% (13/5)

护甲: 普通枪械只能对缝合怪造成最低伤害，发射鹿弹的霰弹枪、手榴弹和近战攻击可以对缝合怪造成正常伤害。

理智损失: 直视缝合怪丧失 1/1D10 点理智

食尸鬼:

STR 80 CON 65 SIZ 65 DEX 65 INT 65 POW 65

HP: 13

伤害加成：1D4

体格：1

魔法值：13

移动：9

攻击

每回合攻击：3 次

战斗方式：食尸鬼具有人形生物的通常空手战斗方式。食尸鬼也有像剃刀一般锋利的肮脏爪子；这些突出的骨质可以毫无阻碍地切开人类的血肉，伤口若不及时得到处理就会感染。

咬住（战技）：如果食尸鬼的撕咬命中，它会咬住不放，不再使用爪子攻击。被咬住的受害者每回合会持续受到 1D4 点伤害。需要进行对抗 STR 检定，才能挣脱食尸鬼的撕咬，不再受到撕咬攻击。

格斗 40%（20/8），造成1D6 点伤害+伤害加成

咬住（战技）每回合造成1D4 点伤害

躲避 40%（20/8）

护甲：枪械和贯穿武器造成掷出的伤害的一半；舍弃小数。

技能：攀爬 85%，潜行70%，跳跃 75%，聆听 70%，侦查 50%。

理智丧失：直视食尸鬼丧失 0/1D6 点理智。

未召唤完全的修格斯：

STR 315 CON 160 SIZ 390 DEX 10 INT 20 POW 65

HP：55

伤害加成：8 D6

体格：9

魔法值：13

移动：10 点滑行

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：在战斗中修格斯会占据 5 平方米的区域，并且可以生成触手，爪子或任何形式的附肢，用它们进行碾压攻击。不幸被修格斯击中的人也会被吞噬。

吞噬：被吞进修格斯体内的每个人都会独立受到攻击，每个人都必须进行成功的对抗 STR 检定，否则他们就会被撕碎。如果修格斯攻击的目标超过一个，必须将其 STR 均摊至每一个目标身上。被吞进修格斯的黑色躯体里的调查员每回合需要掷 1D100，只有掷出小于或等于他们自身的力量值的回合可以进行攻击。受害者被困在修格斯体内的每个回合都会损失等于修格斯的伤害加成的 HP；

这种伤害可以描述为破裂，被碾压或被撕碎。修格斯可以吞噬任意数量的敌人，只要敌人的 SIZ总和不超过修格斯自己的 SIZ。

格斗 70% (35/14)，伤害等于伤害加成，修格斯可以选择吞噬敌人（见上文）

躲避 8% (4/1)

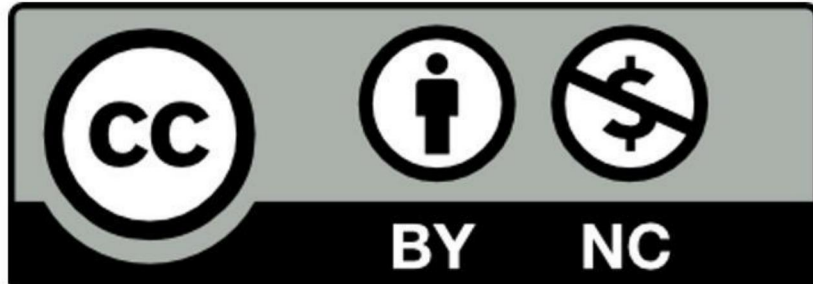
护甲：无，但是（1）火焰和电能攻击只造成一半伤害；（2）物理武器例如枪械和刀每次击中只造成1点伤害；（3）修格斯每回合可以回复2点HP。

理智丧失：直视修格斯丧失1D6/1D20点理智。

武器列表

名称	伤害	基础射程	每轮	弹数	故障
勒贝尔 1886 步枪（法8mm）	2D6+1	100	1	8	100
李恩菲尔德 SMLE Mark III 型步枪（英7.7mm）	2D6+4	110	1	10	100
Gew. 98 式步枪（德7.92mm）	2D6+1	120	1	5	100
.455 威伯利 VI 型左轮手枪（英）	1D10+2	15	1 (3)	6	100
鲁格 P-08 半自动手枪（德9mm）	1D10	15	1 (3)	8	99
M1911 自动手枪（美.45）	1D10+2	15	1 (3)	7	100
双管猎枪（鹿弹 民宅处找到）	3D6/1D6	20/40	1 (2)	2	90
猎刀（殖民地步兵持有）	1D4+2+DB	近战	1		
刺刀（单独）	1D4+DB	近战	1		
刺刀（加装在步枪上）	1D8+1	近战	1		
手斧（拾荒者持有）	1D6+1+DB	近战	1		
战壕锤	1D8+DB	近战	1		
猎枪（7.62mm 法肯持有）	2D6	50	1	6	98
MAS 1873 左轮手枪（11mm 夏尔持有）	1D10+2	15	1 (3)	6	99

本作品采用知识共享署名-非商业性使用 3.0 中国大陆许可协议进行许可。



您可以自由地：

共享 — 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品

演绎 — 修改、转换或以本作品为基础进行创作

惟须遵守下列条件：

署名 — 您必须给出适当的署名，提供指向本许可协议的链接，同时标明是否（对原始作品）作了修改。您可以用任何合理的方式来署名，但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。

非商业性使用 — 您不得将本作品用于商业目的。

没有附加限制 — 您不得适用法律术语或者技术措施从而限制其他人做许可协议允许的事情。

本协议普通文本：<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/cn/deed.zh>

了解更多CC授权的有关信息请访问：<http://creativecommons.net.cn/>

肆

调研报告

竞品分析 · 系统设计

UI 及系统文案调研

1.四款竞品用户画像对比表

对比维度	Whispers (成人浪漫互动小说)	Influencer Story (网红养成)	时光公主 (穿越童话换装)	Glow (时尚造型竞技)
核心人口特征	· 年龄：17-35岁 (18+/Mature 17+评级) · 性别：女性占比 90%+ · 身份：年轻职场女性、大学生 · 语言：英语为主，覆盖多语种市场	· 年龄：12-25岁 (12+评级) · 性别：女性占比 85%+ · 身份：青少年、网红文化爱好者 · 语言：全球发行，多语种支持	· 年龄：13-30岁 (13+评级) · 性别：女性占比 95%+ · 身份：学生、年轻白领、童话爱好者 · 语言：中文为主，全球发行	· 年龄：10-25岁 (13+评级) · 性别：女性占比 90%+ (10-30岁女性最适配) · 身份：青少年、时尚美妆爱好者、轻度竞技玩家 · 语言：全球发行，多语种支持
兴趣偏好	· 核心：成人浪漫、禁忌恋 (黑帮、吸血鬼、狼人) · 次偏好：互动叙事、角色养成、剧情选择 · 内容偏好：smut、steamy等直	· 核心：网红文化、时尚进阶、社交直播 · 次偏好：内容创作、粉丝运营、品牌合作 · 内容偏好：励志文案、目标指引、时尚	· 核心：童话穿越、服饰收集、轻社交 · 次偏好：剧情阅读、角色互动、拍照分享 · 内容偏好：治愈叙事、童话人设称谓、生活化俏皮表	· 核心：时尚造型、美妆搭配、竞技对战 · 次偏好：创意表达、社交投票、排行榜挑战 · 内容偏好：规则极简、福利递进、竞技

	白表述的成人向内容 · 风格：俏皮、性感、贴近生活的口语化表达	圈话术 · 风格：活力、激励、时尚圈专业表述	达 · 风格：温柔、梦幻、少女心	感强的文案 · 风格：简洁、直白、竞技驱动、时尚感强
消费习惯	· 付费意愿：中高（剧情解锁、特殊章节购买） · 消费点：章节解锁、角色好感度提升、特殊服装 · 促销敏感：对价格优惠（Once upon a price cut）反应积极 · 付费频率：周度/月度小额付费	· 付费意愿：中（网红进阶、粉丝增长） · 消费点：内容创作道具、粉丝增长加速、时尚装备 · 促销敏感：对阶梯奖励、等级提升礼包敏感 · 付费频率：不定期小额付费	· 付费意愿：中高（服饰收集、剧情解锁） · 消费点：服装套装（68元档最受欢迎）、体力购买、剧情加速 · 促销敏感：对限定活动、联名服饰反应积极 · 付费频率：月度/季度中额付费	· 付费意愿：中低（轻度竞技、休闲玩法） · 消费点：服装解锁、美妆道具、竞技挑战次数 · 促销敏感：对 0.01 美元低价+免费福利 组合反应强烈 · 付费频率：小额高频，偏好性价比高的组合包
游戏动机	· 核心：情感满足（浪漫关系、禁忌恋体验） · 次动机：掌控感（剧情选择影响结局） · 心理诉求：自我认同（成人向情感表达）	· 核心：成就满足（网红等级提升、粉丝增长） · 次动机：社交认可（内容点赞、粉丝互动） · 心理诉求：自我实现（成为顶级网红）	· 核心：收藏满足（服饰收集、图鉴解锁） · 次动机：情感共鸣（童话剧情、角色互动） · 心理诉求：治愈放松（逃离现实压力）	· 核心：竞争满足（造型对战胜利、排名提升） · 次动机：创意表达（个性化造型设计） · 心理诉求：快速成就感（短周期竞技挑战）

	· 留存驱动：剧情更新、新角色解锁、社区互动	· 留存驱动：目标达成、新内容解锁、社交排名	· 留存驱动：新剧本更新、限定服饰活动、轻社交互动	· 留存驱动：福利递进、排行榜更新、社交投票互动
社交属性	· 强度：中（社区讨论、同好分享） · 互动形式：评论区交流剧情、角色喜好 · 传播方式：社交平台分享（you guys can follow my instagram） · 社群特点：成人向浪漫故事爱好者社群	· 强度：轻（模拟社交直播、粉丝互动） · 互动形式：模拟粉丝运营、直播互动、品牌合作 · 传播方式：虚拟网红账号运营、内容分享 · 社群特点：网红文化爱好者、内容创作者社群	· 强度：中（轻社交、拍照分享） · 互动形式：好友互赠、社区展示、剧情讨论 · 传播方式：角色造型截图分享、剧情结局讨论 · 社群特点：童话爱好者、换装游戏玩家社群	· 强度：低（机器人竞技、投票互动） · 互动形式：时尚对战、作品投票、排行榜竞争 · 传播方式：造型作品展示、对战结果分享 · 社群特点：时尚爱好者、轻度竞技玩家社群
文案适配性分析	口语化+表情符号+直白题材卖点，契合成人浪漫互动小说直接了当不遮掩的用户需求	时尚圈话术+励志文案+目标指引，精准触达网红养成用户	童话人设称谓+生活化俏皮表述+关怀式引导，适配穿越童话换装用户	规则极简+福利递进+竞技感强的文案，精准匹配时尚造型竞技用户的轻度竞技与快速成就感需求

在女性向游戏的文案设计中，核心原则是**让文案风格与目标用户画像、题材调性、核心需求深度绑定**，以此提升用户代入感、留存率与付费意愿。

1. **锚定用户核心动机：**明确用户的核心诉求（情感满足 / 成就驱动 / 治愈放松 / 快速成就感等），再匹配对应的文案话术——情感向用户用口语化、俏皮亲和的表达拉近距离，成就向用户用励志文案与目标指引强化进阶动力，治愈向用户用童话感叙事与关怀式传递温暖，竞

技向用户用简洁直白的规则与福利递进制造紧迫感。

- 2. 贴合题材调性表达：文案风格需与游戏题材高度统一，比如成人浪漫题材可直白突出“禁忌恋”“steamy”等卖点，网红养成题材用“G List”“shine brighter”等时尚圈话术强化身份认同，童话换装题材用“旅人”“时光精灵”等设定营造沉浸感，时尚竞技题材用“top stylist”“fashion battle”等表述激发竞争欲。
- 3. 平衡清晰性与感染力：文案需在“清晰传递信息”与“契合情感诉求”间找到平衡——功能类文案（如规则、福利、购买）要极简直白，降低用户理解成本；情感类文案（如剧情、引导）要贴合用户情绪，用生活化、俏皮化或童话感的表达提升代入感。
- 4. 适配消费心理设计：针对不同付费习惯的用户，文案需突出对应卖点：高付费用户强调“稀缺性”“专属感”，中等付费用户突出“阶梯奖励”“目标进阶”，低付费用户则用“高性价比”“免费福利”组合提升转化效率。

2.项目文案分析及优化

结合以上信息，分析本项目

核心人口特征	霍凌志 6009
兴趣偏好	
商业化	
游戏动机	
社交属性	

文案需贴合 审美，以亲切自然的英文表达为主，兼顾成人向悬疑与浪漫张力；严格适配等题材的地道术语，强化剧情代入感与选择掌控欲；突出 稀缺性、 福利感，兼顾情感共鸣与商业化引导；语言简洁有力，适配弹窗、剧情、社交分享等多场景，同时呼应 等社交属性，鼓励互动与轻度竞赛。

(1) VIP 导购页面

(2) 每日任务页面

修改意见：

(3) 限时优惠活动页

修改意见：

霍凌志 6009

逐句修改说明

(4) 服装礼包导购

原文案为 Advanced outfit tags for a Perfect Clear

修改为 Pro Stylist outfit tags for Effortless 3-Star Clears

说明：① 调性适配：“Pro Stylist”（专业造型师）贴换装玩法，比生硬的“Advanced”更有身份代入感

② 玩家认知：“Pro”是海外游戏中“高级 / 专业级”的常用表述，更贴近玩家习惯

③ 排版优化：去掉冗余的“a”，让三部分文案的视觉节奏更协调

④ 逻辑简化：减少不必要的冠词，让句子更简洁流畅

⑤ 玩法贴合：“3-Star Clears”是三星闯关游戏的标准术语（对应“完美通关”），比“Perfect

Clear”更精准

- ⑥ 体验强化：“Effortless”对应原文案的“轻松”，传递“无需费力即可三星通关”的核心卖点
- ⑦ 复数优化：“Clears”用复数形式，暗示“每一关都能轻松通关”，提升用户期待

(5) 金币购买页面

文案模块	原文案 (简/繁/英)	优化后文案 (简/繁/英)	优化原因与原理
弹窗标题			
付费确认句			
额外获取引导			
小游戏引导文案			

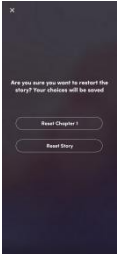
霍凌志 6009

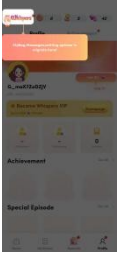
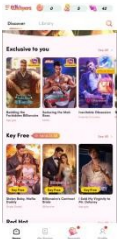
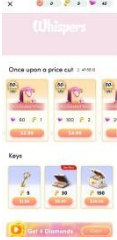
3. 竞品文案分析表

竞品 1：Whisper

竞品基调：成人-中高度社区化

场景	截图	内容	风格标签	风格分析
故事详情页		1. 具体文案：“Warning This book contains an age-gap romance and detailed and very smut sex scenes.” 2. 作用：内容预	贴近玩家、直白生动	直白预警题材尺度，标签化提炼核心卖点，精准契合目标玩家对成人浪漫题材的需求，不绕弯子更易抓用户注意力

		警，明确告知玩家题材类型与尺度，避免用户误触 3. 属性：提示性文案 + 营销性文案（突出题材卖点） 1. 具体文案："Full Story Age gap Erotic Romance Steamy" 2. 作用：标签化呈现核心卖点，快速吸引目标用户 3. 属性：分类标签文案		
重启确认弹窗		1. 具体文案："Are you sure you want to restart the story? Your choices will be saved" 2. 作用：确认用户操作，同时告知数据保存规则，降低用户操作顾虑 3. 属性：功能性操作提示文案	贴近玩家、简洁亲和	以简洁直白的语言确认操作，同时主动告知数据保存规则，打消用户操作顾虑，交互友好无生硬感
VIP 折扣弹窗		1. 具体文案："SALE -30% VIP Members Get Discount On Premium Choices! VIP can enjoy 30% OFF premium choices in all full stories!" 2. 作用：突出 VIP 专属福利，刺激用户开通会员	直白生动、福利导向	直接突出折扣力度与福利覆盖范围，无冗余表述，精准击中玩家对优惠福利的需求，有效刺激会员开通转化

		3. 属性：促销转化文案		
个人中心引导弹窗		1. 具体文案：“MyBag, Messages, setting options to migrate here!” 2. 作用：告知用户功能迁移位置，引导用户熟悉新界面 3. 属性：功能引导文案	简洁亲和、用户导向	简洁告知功能迁移信息，引导用户快速适应新界面，关键词“migrate”而不是“move”
发现页		1. 具体文案：“Exclusive to you See All” “Key Free 1d:14:21:38”* 2. 作用：突出专属内容与免费福利，引导用户点击探索 3. 属性：内容推荐文案	贴近玩家、福利导向	强调“专属”“免费”核心福利点，搭配倒计时增强紧迫感，精准引导玩家点击探索，契合用户找福利内容的心理
商店页		1. 具体文案：“Once upon a price cut ⌚ 47:55:12” “Best Deal”* 2. 作用：用俏皮话术包装折扣活动，突出性价比，刺激用户消费 3. 属性：促销转化文案	俏皮亲和、营销导向	以童话式俏皮话术命名折扣活动，弱化营销感，同时标注“Best Deal”突出性价比，提升用户消费意愿

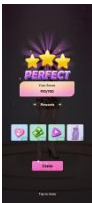
侧边栏菜单		- 具体文案：“Get 20 ” “SIGN IN WITH: Facebook Google”* - 作用：引导用户登录获取福利，降低登录门槛 - 属性：运营引导文案	贴近玩家、福利导向	以“领钻石福利”吸引用户登录，提供主流社交账号登录渠道，降低登录门槛，操作友好性高
背包页		- 具体文案：“Empty!” - 作用：简洁告知用户背包状态，无冗余信息 - 属性：状态提示文案	简洁直白	用极简词汇告知背包状态，无多余表述，让用户快速获取核心信息，符合工具类页面的高效需求

竞品 2：Influencer story

竞品基调：网红-中轻度社区化

场景	截图	内容	风格标签	风格分析
任务引导页		- 具体文案“9. Live Stream You're having a moment. Collect Views in Live Streams 2 time (s).”*, - 作用:展示直播任务详情、进度与奖励，引导用户领取； - 属性:任务引导文案 + 进	口语化、场景贴合	“You're having a moment.”是网红直播场景的常用口语，精准贴合题材调性，让任务引导更具代入感，弱化指令感的同时提升用户执行意愿

		度反馈文案。		
公告 弹窗		具体文案：Notice Influencer Story Ready, Set, Action! Influencer Story Scam Alert — Stay Safe In-Gam" 借助前缀后“Ready, Set, Action!”的活力口号传递版本更新的兴奋感，再用“Scam Alert — Stay Safe In-Gam”直白提示安全风险，引导用户关注公告详情，规避诈骗隐患 运营公告文案	简洁 专 业、 信息 明确	前缀后文案分两类信息，口号式表达契合网红题材的活力感，安全提示则直接明了，兼顾运营宣传与用户权益提醒，信息传递高效无冗余
背包 页道 具		Glam Journey Box I Congratulations! You've moved up the list—open your box and shine brighter than ever! Reach G list to unlock this box." 通过前缀后“Congratulations! You've moved up the list...”的激励性文案，告知用户道具解锁的进阶条件，用“shine brighter than ever”强化网红养成的成就感，引导用户向 G 榜单目标迈进 道具提示文案 + 激励性引导文案	时尚 亲 和、 激励 性	前缀后文案充满时尚圈的进阶感，“shine brighter than ever”精准戳中用户追求网红进阶的心理，激励性语言搭配目标指引，提升用户的长期探索动力
任务 引导 页		具体文案：“Mel's Guidance 15. Upgrade List Heavy is the head who wears the crown. Become a G List influencer."	励志 时 尚、 目标 驱动	前缀后文案引用名言，赋予网红进阶任务更强的仪式感，契合时尚圈“高位有重责”的调性，清晰的目标指引让用户明确任务价

		作用：用前缀后“Heavy is the head who wears the crown.”的励志名言拔高任务调性，明确“成为 G 榜单网红”的核心目标，引导用户完成章节任务以实现进阶 属性：任务引导文案 + 进度反馈文案		值，驱动持续探索
主界面-城市地图		具体文案：“Show Center Heverly Hills Fashion Center Community Fashion Mall Go Out” 作用：前缀后以“Heverly Hills”“Fashion Center”等时尚地标类文案命名功能入口，直观传递各模块的玩法属性，引导用户快速识别并探索不同的网红养成场景 属性：功能导航文案	清晰直观、时尚导向	前缀后文案均为时尚圈高辨识度的场景名称，无需额外解释即可让用户关联玩法，导航逻辑清晰，贴合网红养成的都市时尚题材，降低用户探索成本
结算奖励页		具体文案：“PERFECT Your Score 910/700 Rewards Claim Tap to close” 作用：通过前缀后“PERFECT”的强反馈文案强化用户成就感，同步展示分数与奖励入口，用“Claim”“Tap to close”简洁引导用户完成领奖与关闭操作 属性：结算反馈文案 + 操作引导文案	激励性、直观反馈	前缀后“PERFECT”是强情绪反馈词汇，能瞬间提升用户满足感，分数展示与操作指引简洁明了，兼顾成就感传递与操作效率，符合结算页的功能定位

邮件页		具体文案：“Welcome to our official Ins. Here is a gift for you.” 作用：通过前缀后“Welcome to our official Ins. Here is a gift for you.”的福利导向文案，引导用户关注官方社交账号，以“赠礼”吸引用户完成关注操作，提升账号联动率 属性：运营引导文案 + 功能操作文案	福利导向、社交联动	前缀后文案口语化且福利感强，“gift”直接戳中用户利益点，引导关注社交账号的同时，弱化营销感，提升用户接受度与参与意愿
故事目标页		具体文案：“Mexican Style Complete Chapter 2 to unlock Finish 7 chapters to obtain” 作用：通过前缀后“Complete Chapter 2 to unlock”等文案，清晰告知用户“Mexican Style”时尚服装的解锁与获取条件，引导用户推进章节进度以兑换奖励 属性：任务目标文案 + 奖励引导文案	目标明确、时尚感强	前缀后文案直接关联时尚服装奖励的获取路径，目标清晰无歧义，“Mexican Style”等风格命名贴合网红穿搭题材，激发用户为获取时尚装扮推进任务的动力

竞品3：时光公主

竞品基调：童话-中度社区化

场景	截图	内容	风格标签	风格分析
礼包领取页 (幸		具体文案：“当前暂无可领取的礼包！点击下方的[选购礼包]可前往帕温商城（购买现金礼包时，吉福迪	温柔亲和、福利	用“暂无可领取”的温和表述降低用户失落感，补充公会专属福利的文案，既引导消费又强化社交关

运吉 福 迪)		将会为公会成员开启特别礼包!) ” 作用：前缀后告知用户无礼包可领的状态，引导前往商城选购，同时补充“公会成员专属特别礼包”的福利信息，提升用户消费意愿与公会联动粘性 属性：状态提示文案 + 运营引导文案	联动	联，贴合游戏的养成 + 社交调性
社交 动态 页		具体文案：“还不赶紧寻找新伙伴！” 作用：前缀后用俏皮的口语化语气，引导用户拓展社交关系，提升游戏内社交活跃度 属性：社交引导文案	俏皮 活 泼、 社交 导向	“还不赶紧”的表述拉近与用户的距离，激发用户寻找伙伴的积极性，契合女性向游戏轻松社交的氛围
好友 名录 页		具体文案：“列表好空荡，试试‘查找’功能” 作用：前缀后用拟人化的“空荡”描述好友列表状态，自然引导用户使用“查找”功能添加好友 属性：功能引导文案 + 状态提示文案	拟人 亲 和、 功能 导向	用“空荡”赋予列表拟人感，“试试‘查找’功能”的引导简洁自然，降低用户操作门槛，提升社交功能使用率
主界面 (卧室)		具体文案：“帕温商城 爱在重逢时 10 天 21 小时 累计通关 8 个关卡 (5/8) ” 作用：前缀后展示功能入口、活动倒计时与任务进度，引导用户参与活动并推进关卡，明确游戏目标	清晰 直 观、 目标 驱动	信息分类清晰，活动倒计时与任务进度同步展示，既引导用户探索功能，又通过进度反馈驱动用户持续游戏

		属性：功能导航文案 + 进度提示文案		
服饰成就页		具体文案：“装满衣柜！ 装、装不下了！ 人形制造机 实在太方便了！ 王后的衣橱” 作用：前缀后用生活化、俏皮的名称命名成就，清晰告知“收集服饰、制作服饰、借服饰闯关”等成就目标，激励用户完成成就 属性：成就引导文案 + 进度反馈文案	俏皮可爱、生活化	“装、装不下了！”等俏皮名称贴合服饰收集的玩法，生活化的表达降低成就的严肃感，让目标更具趣味性，提升用户收集动力
邮件弹窗		具体文案：“亲爱的旅人，时光精灵发现您在任务活动中不小心遗失的物品。现已将其送回，请您查收。” 作用：前缀后用“旅人”“时光精灵”的童话设定包装奖励返还，营造沉浸式体验，引导用户领取奖励 属性：奖励提示文案 + 剧情化引导文案 具体文案：“亲爱的旅人：初遇旅卷已经结束啦！感谢大家的热情参与，您先前尚未领取的全服进度奖励已经自动发送，快去背包里查收吧！祝各位旅人游戏愉快~” 作用：前缀后用亲切语气告知活动结束与奖励发放，引导用户前往背包查收，传递	童话故事、沉浸式	以“旅人”“时光精灵”的设定呼应游戏的穿越童话题材，用“遗失的物品”包装未领奖励，让系统提示更具故事感，提升用户沉浸感 用“亲爱的旅人”“祝各位旅人游戏愉快~”的关怀式表达，传递活动结束的温暖收尾，提升用户好感度与后续参与意愿

		关怀感以提升用户满意度 属性：活动收尾文案 + 奖励引导文案		
每日特惠弹窗		具体文案：“一键购买得所有礼包 1050% 返利 伊莎伴手礼 书旅心意礼 时光馈赠礼” 作用：前缀后突出“1050% 返利”的高福利吸引用户，用“伴手礼”“心意礼”等温馨名称包装礼包，刺激用户消费 属性：促销转化文案 + 福利引导文案	福利导向、温馨感强	“1050% 返利”的高力度折扣直接吸引注意力，“伴手礼”“心意礼”的命名贴合游戏的温馨调性，弱化营销感，提升用户消费意愿
充值页		具体文案：“当前 VIP0，再获得 269 即可升级为 VIP1 200 (首充 3 倍) + 400” 作用：前缀后清晰展示 VIP 进度与充值返利，引导用户充值升级 VIP，提升付费转化 属性：付费引导文案 + 进度反馈文案	清晰直白、付费导向	VIP 进度与返利信息直观呈现，“首充 3 倍”等文案明确福利，让用户清晰感知付费价值，提升付费意愿

竞品 4：Glow

竞品基调：时尚-低社区化

场景	截图	内容	风格标签	风格分析

GET THE LOOK 活动弹窗		具体文案：“<i>In this event you can unlock 12 exclusive items and extra rewards</i>” 作用：前缀后直接点明活动核心福利“解锁 12 款专属物品 + 额外奖励”，用“exclusive”强化稀缺感，引导用户点击“CONTINUE”参与活动 属性：活动引导文案 + 福利提示文案	时尚直白、福利导向	突出“12 exclusive items”的稀缺性与高价值，契合时尚换装题材的用户心理，文案简洁直接，无冗余表述，快速抓住用户注意力
关卡挑战引导弹窗		具体文案：“<i>Complete rounds to unlock rewards!</i>” 作用：前缀后清晰告知“完成关卡即可解锁奖励”的核心逻辑，引导用户点击“CONTINUE”进入挑战，降低任务理解成本 属性：任务引导文案 + 操作提示文案	简洁清晰、目标驱动	用“Complete rounds”明确任务动作，“unlock rewards”直接关联收益，文案极简且逻辑明确，符合快节奏换装游戏的用户操作习惯
CHAIN OFFER 活动页		具体文案：“<i>Claim available offer to unlock the next one</i>” 作用：前缀后用“领取当前优惠→解锁下一个”的递进逻辑，引导用户持续参与活动，以“0.01 美元低价 + 免费福利”的组合提升用户参与率 属性：促销引导文案 + 福利联动文案	递进引导、福利驱动	“unlock the next one”制造递进式期待感，结合“\$0.01”“FREE”等强福利标签，刺激用户完成当前操作以获取后续权益，提升活动留存率

Athleisure Queen 挑战赛页		具体文案：“Win battles to earn more rewards! Only 308 points to overtake place 4” 作用：前缀后告知“对战赢奖励”的规则，并用“仅需 308 分即可超越第 4 名”的进度反馈制造紧迫感，引导用户消耗钻石开启新对战 属性：竞技引导文案 + 进度反馈文案	竞技激励、目标明确	“Only 308 points”的精准进度提示，放大用户对“超越排名”的渴望，契合竞技类玩法的用户心理，同时“START”按钮的钻石成本清晰可见，提升付费转化效率
TOP STYLIST 活动弹窗		具体文案：“Outscore 3 other players in 3 styling battle rounds to unlock the top rewards” 作用：前缀后明确“在 3 轮造型对战中超越 3 名玩家即可解锁顶级奖励”的活动规则，用“PLAY NOW”按钮引导用户立即参与 属性：活动引导文案 + 竞技驱动文案	时尚竞技、强激励	“Outscore 3 other players”直接点明竞技核心，“top rewards”强化奖励吸引力，文案贴合“时尚造型师对战”的题材设定，激发用户的竞争欲与成就感
时尚对战邀请弹窗		具体文案：“Are you the next top stylist? You are invited to a fashion battle against three other stylists!” 作用：前缀后用提问式文案“你是下一位顶尖造型师吗？”引发用户兴趣，再明确“与 3 位造型师进行时尚对战”的邀请，引导用户点击“APPLY”参与 属性：邀请引导文案 + 竞技驱动文案	提问式吸引、竞技感强	以“Are you the next top stylist?”的提问引发用户自我认同，契合时尚圈“顶尖造型师”的身份设定，同时“fashion battle”的表述强化竞技氛围，提升用户参与意愿

4.速查自查表（AI 生成）

(1)用户画像匹配

检查维度	具体检查项	适配备注（目标用户/游戏设定）	符合/待优化
一、用户画像匹配度	文案是否使用欧美女性熟悉的口语化表达（如“you guys”“darling”“honey”），兼顾年轻用户的俏皮感与年长用户的稳重亲和力	避免过度网络化或低龄化词汇，覆盖20-65岁全年龄层审美	
	情感向文案是否突出“浪漫张力”“禁忌感”“安全感”，契合欧美女性对情感满足的核心诉求	示例：用“His vampire gaze will leave you breathless”强化情感代入，贴合成人向情感需求	
	是否避免文化禁忌（如宗教、政治、种族敏感内容），符合欧美主流价值观	黑帮题材文案聚焦“家族忠诚”“禁忌爱情”，而非暴力渲染；吸血鬼/狼人题材规避宗教敏感关联	
	功能类文案是否简洁直白，降低年长用户的理解成本	示例：VIP 权益说明用“Unlocked 10+ exclusive vampire romance chapters”替代复杂表述	

(2) 题材契合

二、题材调性契合度	是否用“vampire”“mafia”“werewolf”等核心题材关键词强化记忆点	示例：活动标题用“Mafia Boss’s Forbidden Vow”直接点明题材，贴合成人向短剧定位	
	成人向文案是否直白但得体，突出“steamy”“forbidden”“passionate”等卖点，同时避免低俗表述	示例：剧情预警用“This story contains steamy romantic scenes and mafia power plays”	
	叙事类文案是否营造沉浸感，用“you”作为主角视角，强化“剧情掌控欲”	示例：“You decide whether to trust the vampire or betray the mafia family—your choice changes everything”	
	换装文案是否贴合题材设定（如吸血鬼风格礼服、黑帮大佬西装），突出“专属感”“氛围感”	示例：“Unlock the Vampire Queen’s Gown—only available to VIP members”，契合换装分享需求	

(3) 场景适配

三、核心功能场景适配	互动叙事：文案是否突出“你的选择决定结局”，强化用户的剧情掌控欲	贴合核心游戏动机，凸显互动性与剧情主导权	
	换装分享：是否用“show off your	联动社交动态功能，提升用户	

	look”“share your style”等文案鼓励社交分享，契合欧美女性的展示欲	UGC 意愿	
	轻度竞赛：排行榜文案是否突出“Top Romantic Chooser”“Mafia Style Champion”等标签，激发竞争欲	适配竞赛排行榜功能，贴合轻度竞技需求	
	新手引导：是否用“Let’s dive into your vampire romance”等亲和话术降低门槛，避免生硬指令	兼顾全年龄层用户，提升新手留存	

霍凌志 6009

(4) 商业化

四、商业化文案有效性	VIP 体系：文案是否突出“exclusive content”“early access”“ad-free”等核心权益，强化“专属感”	贴合 VIP 商业化核心，吸引用户开通会员	
	抽卡 Gacha：是否用“rare vampire drops”“limited-time mafia outfit”等文案制造稀缺感，刺激付费	突出限定、稀有属性，契合抽卡玩法的付费逻辑	
	促销活动：折扣文案是否用“Once	延续 Whisper 式俏皮风格，降低营销	

	upon a vampire sale”等俏皮话术包装，贴合题材调性	生硬感	
	付费引导：是否用“Unlock your forbidden romance today”等情感向文案关联付费，而非单纯强调价格	绑定情感需求与付费行为，提升转化效率	

(5) 社交相关

五、社交属性适配	动态功能：文案是否鼓励“share your story choice”“post your mafia outfit”，促进用户UGC	激发用户分享欲，活跃社交动态氛围	
	社区互动：评论区引导文案是否用“Discuss your favorite mafia plot twist with other players”拉近距离	贴合欧美女性社交习惯，提升社区活跃度	

(6) 整体风格

六、整体风格统一性	文案风格是否统一为“贴近玩家的俏皮亲和风”，兼顾情感感染力与信息清晰度	剧情文案用俏皮语气，规则说明用简洁直白表述，贴合Whisper风格	
-----------	-------------------------------------	-----------------------------------	--

	是否平衡了“成人向题材卖点”与“全年龄层接受度”，避免过度暴露或低龄化	用“passionate”替代低俗词汇，用“forbidden”替代直白禁忌表述	
	多语言版本是否保持风格一致性，符合不同地区欧美女性的表达习惯		

5.文案修改表

文案修改汇总表

竞品竞赛系统调研

本报告以较新的大热竞品《Glow:Fashion Idol》及《Suitu》为主要调研对象，辅以其他竞品进行调研。

竞品的竞技场\评选赛主要有三类，以下分别称之为“数值赛”“爬塔赛”及“投票赛”，并分别解析。此外，也涉及周边系统、商业化、主题和 UI 设计等方面

预说明：

《Glow》不具有真正的匹配、投票等多人机制，实质为单机游戏，评选赛为纯机器人竞赛。判断理由为匹配到的玩家名字常见重复、全为默认模型头像，且 Glow 支持不更新到最新版本进行游玩。而《Suitu》配合其“贴嘛”社区，竞赛为真人竞赛。

本文以下绿底文字为《Glow》为掩饰机器人、提升竞赛真实感所使用的设计方式和方法。

以下黄底字为鼓励玩家参与竞赛所使用的方式方法，包括奖励、投票、展示等。

以下蓝底字为商业化、充值导向元素或商店系统相关。

以下红底字为消耗金币、体力等日活导向资源的元素。

综述和主题说明

《Glow》：轻度休闲用户的低压力适配

核心面向碎片化时间、追求轻松体验的轻度玩家，设计上以“单机伪竞技”为核心：通过机器人模拟联机、60-90% 高胜率、冷却加速（广告 / 代币）等机制，降低竞争压力与参与门槛；覆盖数值赛、突破赛等简单玩法，搭配即时结算与红水晶专属兑换奖励，契合玩家“低投入、高反馈”的休闲需求，无需社交成本即可享受竞技乐趣。

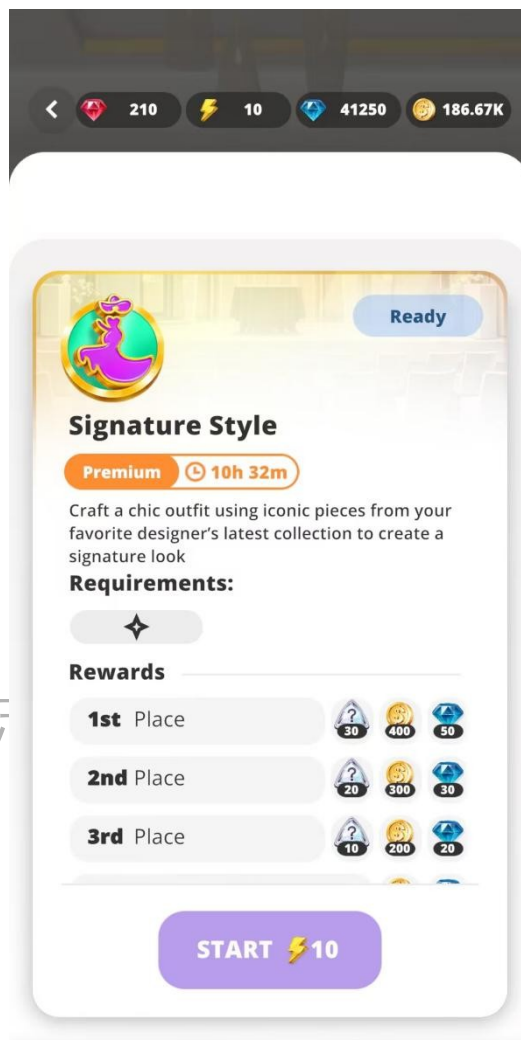
《Suitu》：社交与深度玩家的沉浸式适配

聚焦热爱创意表达、注重社交认可的中重度玩家，依托“贴嘛”社区打造真人投票竞赛：提供搭配、照片等多元赛事，支持竞技 / 休闲分组、服饰标签加分、姿势调整等个性化设计；以 48 小时长周期结算、主页高排名展示强化社交互动与成就感，搭配奖杯币兑换限定服饰图纸的进阶激励，满足玩家深度参与、创意展示与社区归属的核心诉求。

1.竞赛主题及说明

《Glow》的竞赛类型名称设计使用“#文案”的方式，类似于社媒主题标签。
#OOTD #WIW 等。

其换装主题体现在竞赛名称和竞赛说明文案中，主题贴合日常生活或时尚要素，并且总是以“服装设计工作室主理人”的视角给出文案。

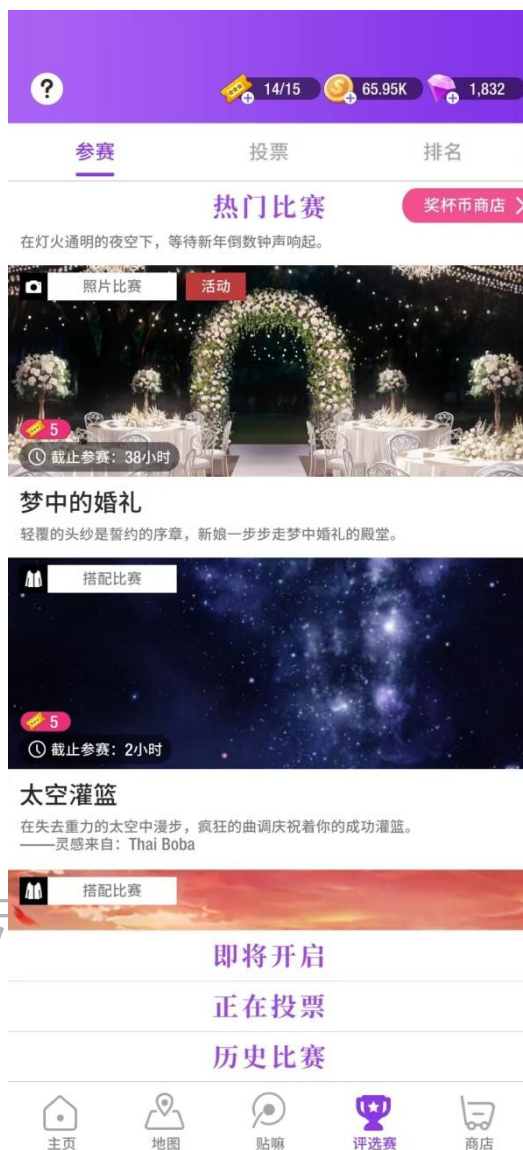


《Suitu》的竞赛类别为搭配\快速搭配\照片。

竞赛名称设计使用短词/短句，通常不完全指明主题，而是作为一个意象。主题天马行空，并不特定地注重某类场合，并且常带有幻想要素。

有时也结合其服装普遍的次级 tag，要求 PVC 材质、鲜花配饰、波西米亚风格等特定细节。

有时会标注灵感来源为某玩家 ID，使得竞赛主题体现为一种玩家-官方的良性交流成果。



对比维度	《Glow》	
类别命名	社媒标签式（# 文案），如 #OOTD、#TopStylist	简单直接
主题风格	贴合日常生活、时尚潮流，写实导向	天马行空，含幻想要素，
细节要求	仅固定主题相关加分 tag，无材质 / 风格强制要求	常绑定服装次级 tag（P
代入感设计	以“服装设计工作室”为主要视角	第三人称，叙述感、散

点击图片可查看完整电子表格

2.“数值赛”

“数值赛”的主要形式是

在《Glow》中，玩家与其他玩家或机器人“匹配”后，针对由随机主题给出的特定 tag，在看不到对方数值的情况下进行换装，最后结算时进行数值比拼，数值高者胜利。

在《Suitu》中，玩家和全服同组的其他玩家在同一个竞赛池中竞争，根据总排名分段进行奖励分配。

除下列的竞品外，《Love Nikki》《Life Makeover》均有此种竞赛，按日、多日或周轮替。

1) 《Glow》#OOTD

《Glow》的#OOTD 赛是主要的单挑赛。玩家会被分配到一个十人小组内，根据 10+次匹配中获得的最高分进行排名。但匹配不局限于组内。暂不清楚小组成员是否为真人，但大概率为否。

主题每日更换。

进入方式为导航栏-标签页-选择竞赛卡片。

玩家与匹配到的其他玩家/机器人进行换装竞赛，根据服装数值与主题 Bouns 分数，分高者胜。

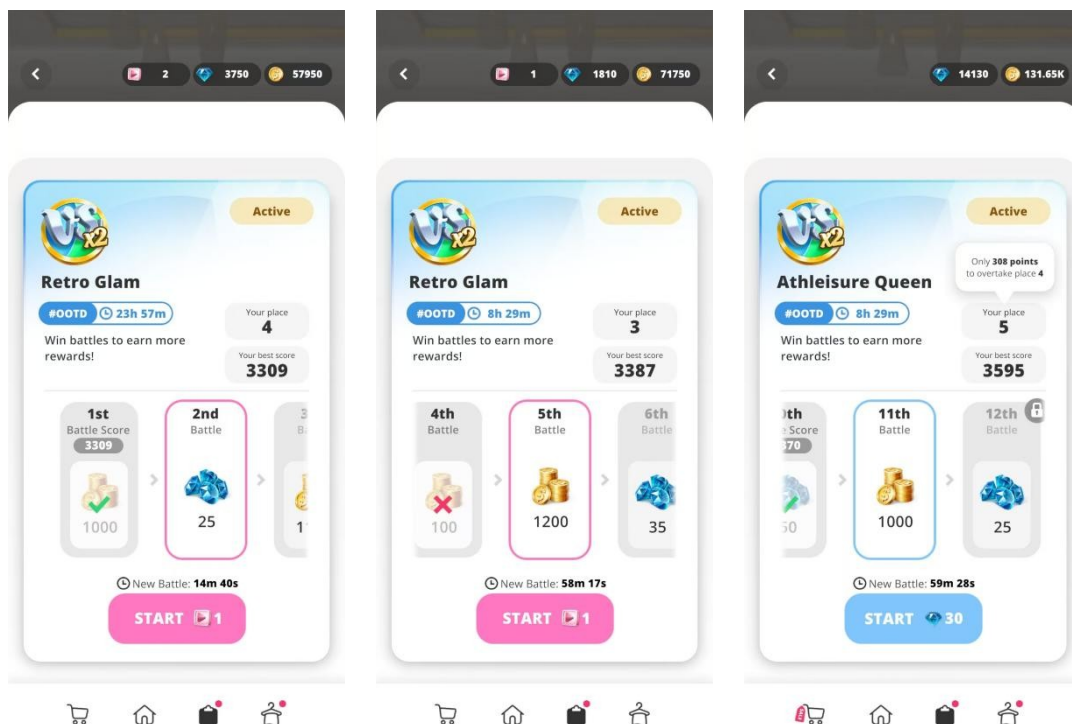
参与方式

每 15 到 60 分钟可以参与一次，第一次为 15 分钟，第二次 30 分钟，第三次 45 分钟，后续均为 1 小时。

若玩家希望更快参与，可观看广告或消耗广告代币来加速。（玩家似乎可以无限次地参加比赛，只要冷却时间或代币允许），在每日第 4/5 场后，会间隔性地将加速消耗更改为钻石。

鼓励参与方式：每场的胜场均有可预览的金币或钻石奖励。但若玩家在某轮失败，则奖励替换为少量金币。玩家在单日比赛中的胜率被控制在 60-90%。

点击自身排名不出现具体排名情况，而是显示距离上一名差多少分。



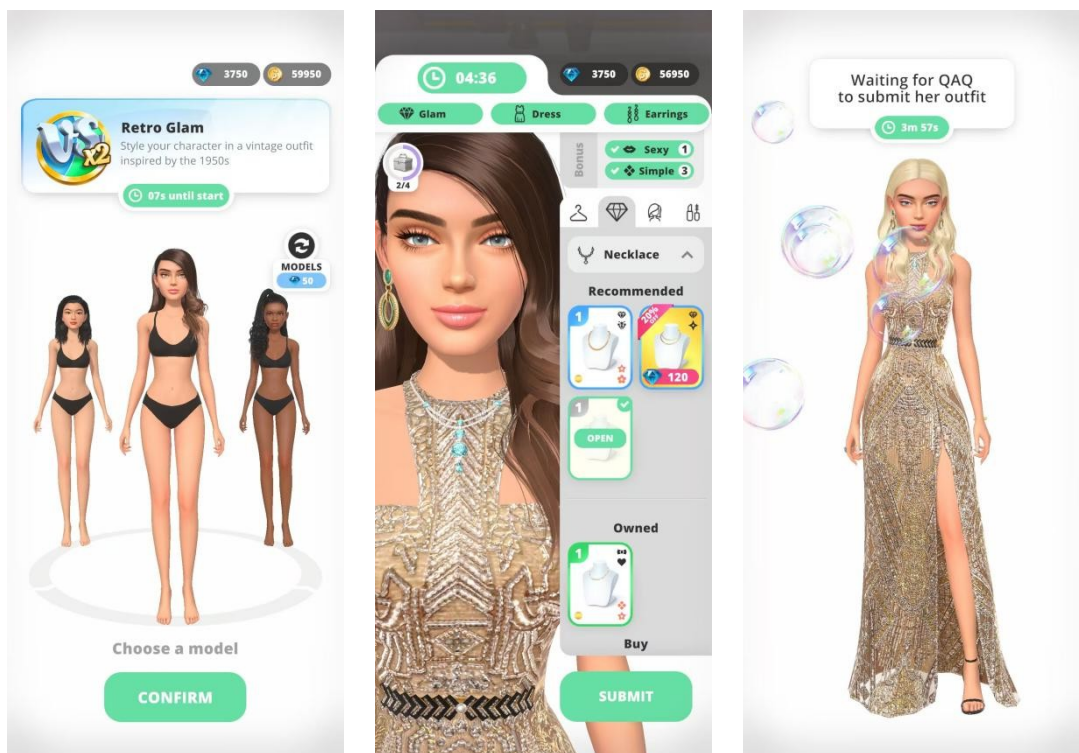
搭配页面

进入比赛后，玩家会随机分配到三个模型作为底模，但底模不影响比赛中的数值。底模选择限时十秒，可以通过少量钻石刷新。

选择底模后进入换装界面，左上角会出现 5 分钟倒计时，同时右上出现玩家货币持有量。玩家若较快完成换装，会进入一个等待页面，提示等待对手提交服装，最长等待约 20 秒。若玩家提交较慢（约 50~120 秒后），会在上方弹框提示对方已经提交服装。

界面上方会出现随机的着装部件要求，此要求与竞赛主题无关。

额外加分标签则跟随竞赛主题固定。



提交状态结束后，进入对抗页面。

霍凌志 6009 对抗页面



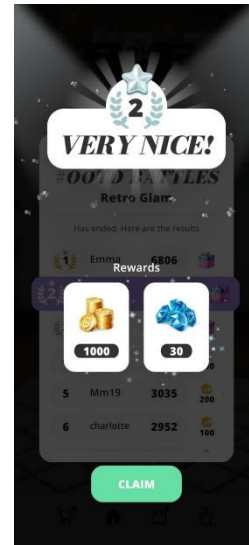
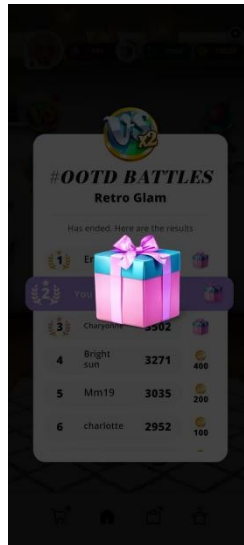
双方分数分三轮上涨，分别为服装、首饰和额外分数。结束时，机器人的分数一般不高于或低于玩家 200 分。

最后会放大胜者并给出“Winner”字样。

每日结算

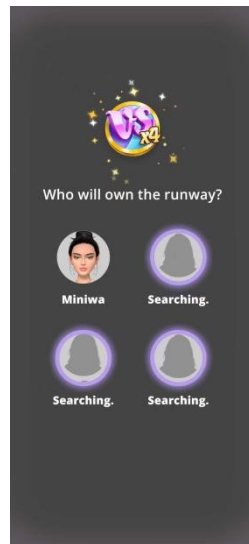


24 小时后主题比赛结束并轮换。会在主页面弹出排名，给出玩家从最后一名上升的滚动动画。根据玩家排名，前三名为带有钻石的礼盒奖励，其余为纯金币。



2) 《Glow》#TopStylist

#TopStylist 是四人竞赛，玩家会匹配到三个机器人一同竞赛。



奖励根据玩家的最终排名进行分配，注意到奖励并不为固定值，而是具有某种换算比例的金币或钻石，且上下浮动约 20%。



与#OOTD不同，
玩家只会获得1分
20秒进行换装。



在提交换装后，玩
家会与三个机器人
轮流结算。



每一轮的要求会随机变化。每一轮最后一名会败落，直至二人对决。每一轮的分数叠加。

3) 《Fashion Crash》现有方案

霍凌志 6009

进入方式为左下单独动画按钮-点击匹配-随机分配竞赛主题。每次点击都会更换主题。

奖励展示方面，仅展示本次赢得比赛获得的奖励，连胜奖励无说明，多次奖励无浮动，排行榜与奖励无关，激励性较差。

主题随机给出，说明仅为现有组词，不具有大段说明文案，较为缺乏代入感和额外的目标指向。

缺乏除星级和指定 tag 外影响得分的元素，数值导向过于明显，玩家体验较差。

在搭配时仅提示“对手正在换装”，不会模拟对手提前提交或还未提交的场景。并且机器人玩家名称格式相对统一，比较明显。



基于 2d 基底，难以生成动画。除去人物动作，对比展示部分优于

《Glow》，也符合《F C》多重故事、梦幻体验的总体主题。《Suitu》无此部分而是延后结算。双方进度条为推波，对抗性感受强烈。结算页面比较精美，单场内玩家感受较好。



4) 对比表格

对比维度	《Glow》 #OOTD	《Glow》 #TopStylist	《Fashion Crash》现 有方案
竞赛核心机制	十人小组，按10+次匹配最高分排名；单挑数值比拼，分高者胜	四人淘汰制，轮次分数叠加，每轮淘汰最后一名，直至双人对决	
参与方式&冷却规则	15-60 分钟冷却（递增），可通过广告/代币/后期钻石加速；支持无限次参与	冷却约 48 分钟，无加速说明；单场仅 1 次参与机会	
匹配对象	机器人（名字重复、默认头像），匹配不局	固定 3 个机器人，模拟多人竞技	

	限于小组内		
换装时限	5 分钟倒计时， 底模选择限时 10 秒	1 分 20 秒倒计时， 时间紧张	
计分规则	服装数值+主题 +随机 Bouns 分，分三轮（服 装/首饰/额外）上 涨	轮次随机变更要 求，每轮分数叠 加，按最终总排名 计分	
奖励设计	胜场可获金币/钻 石，失败仅少量 金币；每日结 算，前三送钻石 礼盒，其余为金 币	按排名分配浮动金 币/钻石（上下浮动 约 20%）	
鼓励参与手段	60-90%高胜率； 显示距上一名分 数差；每日结算 滚动排名动画	轮次淘汰制增强竞 技感；奖励浮动提 升期待感	
核心特点	低压力伪竞技， 高反馈；适配碎 片化时间	短时限+淘汰制，轻 度竞技感；机器人 模拟联机真实感	

3.“突破赛”

“突破赛”指玩家不与特定玩家或机器人竞争，而是根据特定主题进行换装，超过某个特定数值即可。

本质是一种换装每日任务。

除下列的竞品外，《Love Nikki》《Shining Nikki》均有此种竞赛，按周轮替。

1) 《Glow》#WIW

《Glow》的#WIW 赛为三轮突破赛，每日刷新。

玩家需要在三个轮次中分别高于指定的分数。

与单挑赛的主要不同点是。

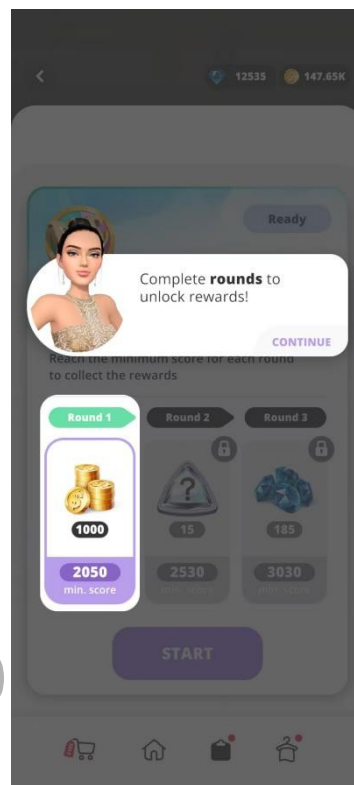
①

在上一轮中使用过的部件无法再被使用。



②

玩家只需要换装超过显示的固定数值即可胜利。



2) 《Fashion Crash》现有方案对比

4.“投票赛”

在投票赛中，玩家会因收到投票而上涨评级，从而提升排名，提升所获奖励。

除下列的竞品外，《Love Nikki》《Shining Nikki》均有此种竞赛，三日轮替。

投票赛的玩家参与循环为：

玩家参与投票评选 玩家使用参赛代币 玩家在赛事结算时 玩家为了奖励希望

获得**参赛代币**。

入场参赛。

进获得**奖励**。

再次参与投票赛，
并因此参与**投票评
选**。

1) 《Suitu》搭配竞赛

suitu 的评选赛均采用投票形式，是其高强度、多维度社区构建的一个环节。玩家的换装搭配分数只影响初始分数，而最终结算的结果取决于直至结算前的长时间投票。

《Suitu》同样采用玩家投票——返还参赛券的方式鼓励玩家投票。

比赛类型

快速搭配比赛与（普通）搭配比赛的区别是，快速搭配比赛不具有强制着装要求，而搭配比赛通常要求换装时必须要有部件带有特定 tag。

玩家每两天还会得到一次选择参赛组的机会，分为竞赛组和休闲组。竞赛组奖励更高，从而鼓励玩家自然分流。

快速搭配分为普通快速搭配比赛和每日快速搭配比赛，均为每日更新。玩家在同一时段可以同时参与前一天、当天的普通比赛及当天的每日比赛。

（普通）搭配比赛没有每日 tag，每日刷新 1~2 个主题，分别进行竞赛。即同时有许多竞赛在进行。

照片比赛可以选择（男\女）单或复数个模特、修改模特姿势和位置，并以与搭配比赛相同的方式进行投票。

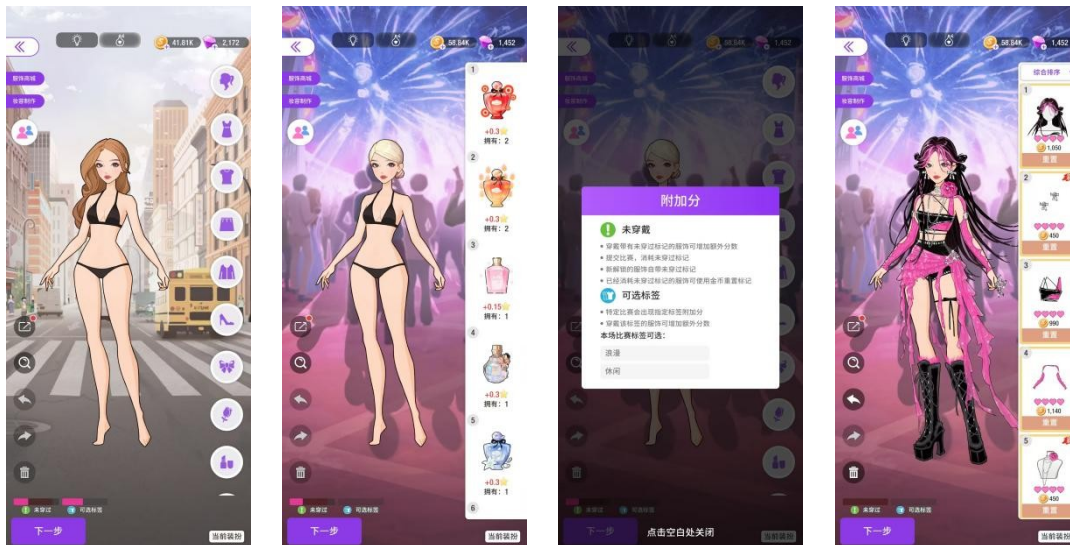


霍凌志 6009 搭配页面

进入搭配页面后，左下角会显示两个进度条，分别是“未穿过”与“可选标签”。上方显示灯泡和香水按钮。点击灯泡按钮后显示换装提示。点击香水按钮后，玩家可以消耗“香水”这一消耗品直接提升分数。

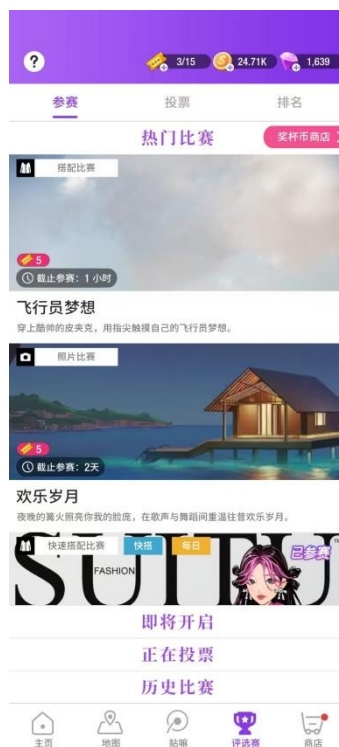
“可选标签”进度条根据竞赛主题给出，《Suitu》服装具有大量的次级 tag

“未穿过”进度条会根据在搭配赛中第一次被使用的服装的星级累加，使用后，服装的“未穿过”标签会被消耗，而这一标签可以使用金币重置。



延后结算

suitu 的结算时间长达 48 小时，结算前参与的所有玩家会被一同排名。根据玩家的分数排名百分比提供不同的奖励。提交后会提示玩家等待，并留下一个广告进入点。



在结算之前任意时间，玩家可以任选列表中的主题竞赛。

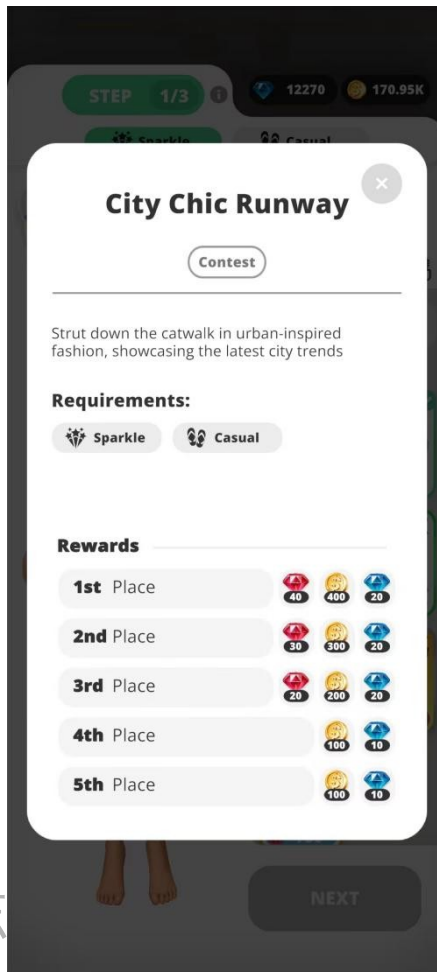


结算奖励由排名层次决定。玩家在结算后上线，会弹窗展示奖励。



2) 《Glow》Contests霍凌志 6009

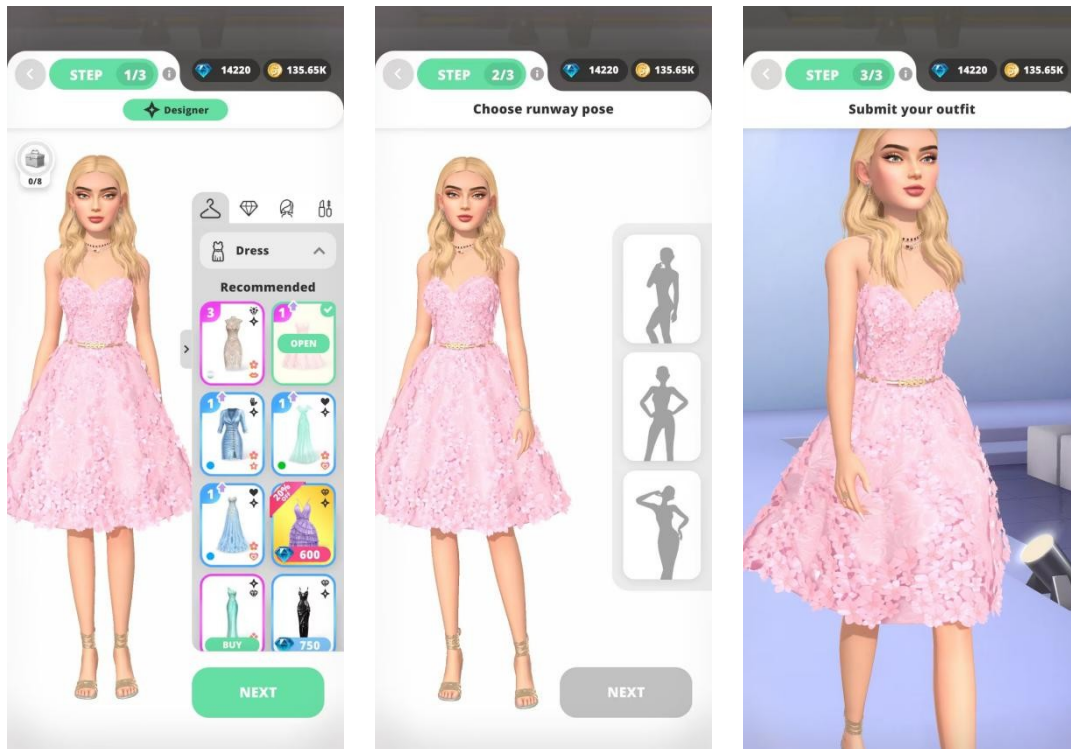
《Glow》中的投票赛是经典换装投票赛的机器人版本。在分类上，《Glow》将其与竞赛标签页 Battles 分离，
称为 Contests。



但在《Glow》中，根据投票赛主题，会限定玩家必须在换装时含有某一类或某一标签的部件。此外，在换装完成后，玩家能够从三种姿势中选择一个作为展示姿势。此设计有助于玩家将投票过程中所见到的机器人换装认知为真人。

《Glow》对其投票赛的排名没有明确的解释，只有粗略的奖励与排名对应表，可以认为是其机器人机制的掩护之一。

为了充分激励玩家参与投票赛，《Glow》设计了独立于钻石和金币外的第三货币红水晶，可以兑换独特部件。



3) 《Fashion Crash》 现有方案
霍凌志 6009

4) 对比表格

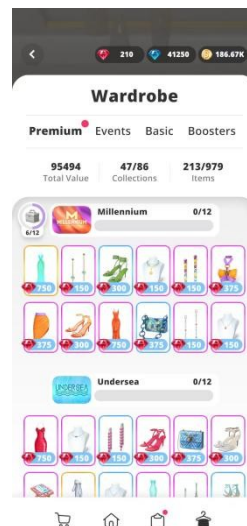
5.其他相关系统及商业化绑定

1) 《Glow》

(1) 通行证
Glow 的通行证中，付费部分会给予玩家竞赛货币红水晶，且部分通行证任务与竞赛直接或间接挂钩。



(2) 红水晶商店
特定服饰只能由竞赛货币“红水晶”购买。



2) 《Suitu》

除以下列举外，《Suitu》的通行证、每日任务也与竞赛挂钩。

霍凌志 6009

(1) 奖杯币商店

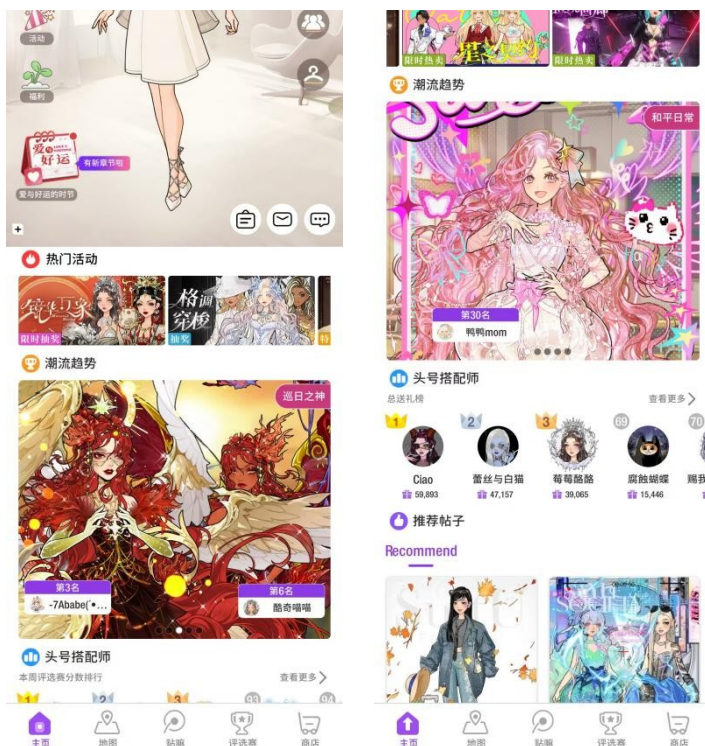
Suitu 各项竞赛均可获得两种奖杯币，可以兑换只在奖杯币商店中购买的服饰图纸，并在服饰制作系统中进行制作。服饰制作次级系统消耗大量的金币、体力等日活



霍凌志

(2) 动态展示

Suitu 会在主页随机展示最近结束的竞赛中展示在不同主题中获得高排名的玩家，为玩家提供激励和社交回报。



3) 《Fashion Crash》现状分析

4) 日活及商业化设计对比表

产品	商业化绑定方式	日活导向设计
《Glow》	1. 竞赛冷却加速消耗广告代币 / 钻石；2. 底模刷新消耗钻石 3. 付费通行证解锁红水晶	1. 通行证任务关联竞赛（如“参与 3 次 #OOTD”）；2. 付费通行证解锁红水晶；3. 红水晶商店限定服饰兑换
《Suitu》	1. 竞赛奖励银 / 金奖杯币；2. 奖杯币商店兑换限定图纸；3. 通行证、每日任务与竞赛挂钩	1. “未穿过”标签消耗后，需金币重置；2. 服饰制作消耗大量金币 / 体力
《Fashion Crash》		

》现状		
-----	--	--

霍凌志 6009

伍

设计作品展示

UI设计 · 视觉设计

爆炸动物炮弹

★★★★★
评价数不足

描述

讨论 0

留言 1

改动说明

物品统计



Mod: 1.4, 1.5, 1.6

文件大小 55.173 KB

发表于 2月26日 上午 1:59

更新日期 2月26日 上午 2:03

2项改动说明 (查看)

👍

👎

🏆 奖励

★ 收藏

分享

添加到合集

🗨️

订阅以下载

爆炸动物炮弹

✓ 已订阅

描述

向你的殖民地引入两种全新炮弹：爆炸羊炮弹与爆炸鼠炮弹。炮弹命中后不会产生爆炸伤害，而是生成永久狂暴的活体炸弹。炮弹可通过化合燃料与新鲜尸体合成。你可以自由将这些活体炸弹发射至任何目标——敌人、盟友、CPU。谨慎使用。它们不太伤人，只是让战场变得非常、非常暴躁。

用户留言 (1)

私人开发者留言 (0)

1 条留言

✓ 订阅讨论串 (7)

 添加一条留言

所有者控制

✎ 编辑标题与描述

🖼️ 添加/编辑图片与视频

👤 添加/移除贡献者

🔗 编辑链接

☒ 允许留言 (7)

🗑️ 删除

📁 添加/移除所需的 DLC

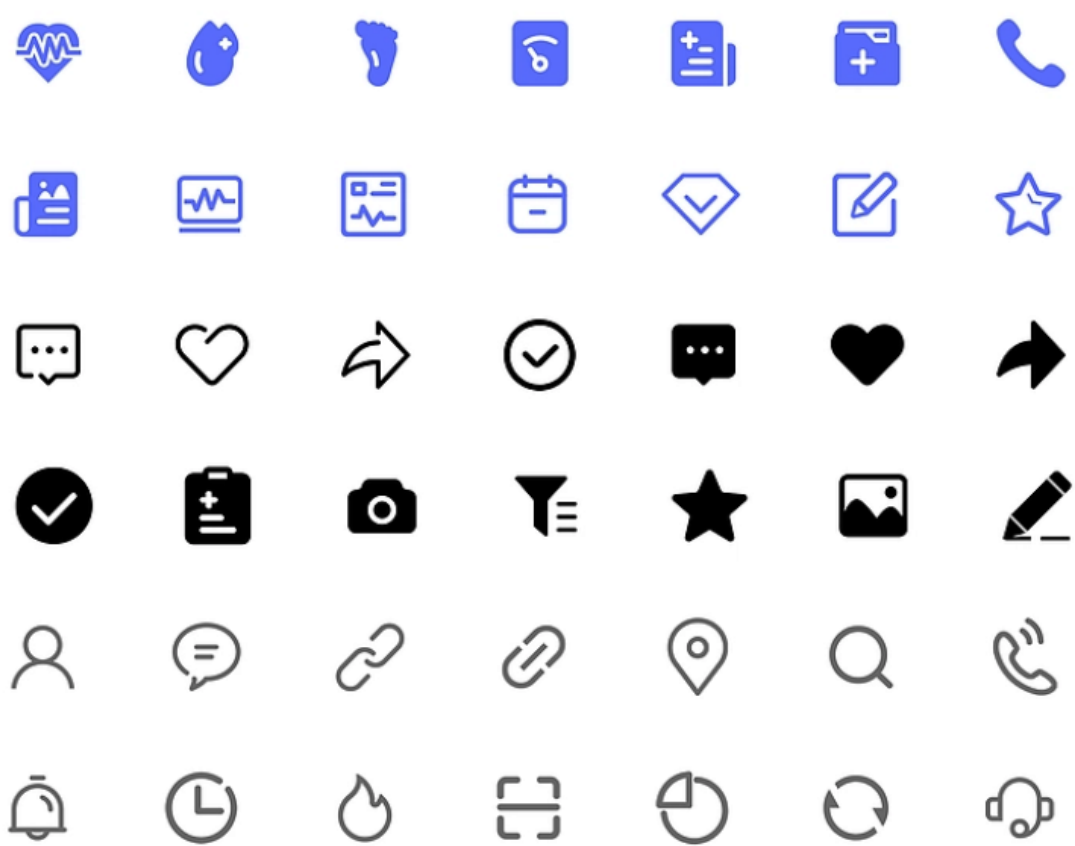
🔍 添加/移除必需物品

👁️ 更改可见性

📄 更新内容描述词

链接

添加链接



上传照片，快速识别已注册的宠物



清除

开始识别

识别结果

推理时间: 30.00ms



识别成功

咖啡

ID: 2

相似度: 72.97%

