

1)

所选取的大纲片段：

在调查过程中，玩家无意发现 Busson 绑架挟持了大量当地民众，在自己的武器产线中进行苦役；虽然这与当前调查无关，但联络人恳请玩家帮助释放这些民众。玩家与 Busson 决战，最终解救了无辜的当地人，但线索也由此中断。

任务定位： 中等难度任务/可分次进行/不可重试任务

核心理念： 合作/多分支结果/多可行解

任务联络人： 长弓溪谷地区接应直升机驾驶员

角色设定：

背景 - 长弓溪谷地区出身，后通过 G.T.I. 下属 LISSD 部门（Logistics and Information Sources Support Department，后勤与信源保障部门）的 CCT（Combat Capability Test）考核，后因直升机驾驶能力出色且极度熟悉长弓溪谷区域地理地貌而被指派为长弓溪谷地区的信源保障小组成员，同时兼任 GTI 干员撤离保障小组特种直升机驾驶员职位。

形象特征 - 长弓溪谷地区常见外貌，身高约 180cm，眼睛内凹，颞部有护目镜及耳机的压痕，额、颈部有头盔的轻微压痕，肩背部肌群发达、肩膀宽厚，拇指、食指尖及掌心、指根有老茧，指甲整齐且极短，手臂习惯性内旋，体态挺拔，无遮挡部位负责明显更深。头发很短、无刘海、无胡须。

任务文案：

任务标题 - 远洋捕捞准备

任务简报 - 嘿，伙计，不错的撤离，感谢你的情报，我们得知了 Busson 控制了很多当地民众，通过线报我们已经确定这些被控制的当地民众正在位于白金石厂地下的武器产线中当奴工，已知情报表明这些被困民众的生存环境极度令人担忧，营救行动刻不容缓，此次任务我们需要你进入该地下设施，解救被困民众，但是首先你需要做一些准备，我们为你准备了两套行动计划，你可以任选其一进行。

步骤文案 -

潜入准备：

1. 前往**卡口检查站**附近，潜行击杀巡逻的**哈夫克士兵**，并从尸体中找到一次性钥匙卡 (0/5)
2. 前往**雷达站控制中心控制间**
3. 将一次性钥匙卡数据上传
4. 等待上传完毕
5. 下载身份密钥至 U 盘
6. 等待下载完毕
7. 携带**身份密钥 U 盘**撤离

突击准备：

1. 前往**中央车站**拦截**哈夫克列车**
2. 获取**便携式铝热剂** (0/1)

3. 前往**小电站**获取**电磁干扰装置** (0/1)
4. 携带**便携式铝热剂**及**电磁干扰装置**成功撤离。

子任务配置:

缺省

任务步骤:

潜入准备

1. 前往**卡口检查站**附近，潜行击杀巡逻的**哈夫克士兵**，并从尸体中找到一次性钥匙卡（需要获得 5 张一次性钥匙卡，潜行击杀意为在敌人没有发现你前一击毙命，没有一击毙命的话掉落物箱子中必定会刷新“已损毁的一次性钥匙卡”，一击毙命的话掉落物箱子中必定会刷新“一次性钥匙卡”，两种物品均为 1*1 红色，回收价为 1 哈夫币）
2. 前往**雷达站控制中心控制间**，将一次性钥匙卡数据上传（可交互位置有 3 个，等待 15 秒，之后经过 5 秒动画开始执行任务 3）
3. 下载**密钥数据至 U 盘**，携带**身份密钥 U 盘**成功撤离（显示 UI 动画，等待 40 秒；身份密钥 U 盘为 1*1 红色可拾取物品，回收价为 50,000 哈夫币）

突击准备

1. 前往**中央车站**等待哈夫克列车（战局内有接取此任务的玩家时，在对局开始后 8 分钟进入中央车站，在 13 分钟时离开中央车站，离开时列车内的玩家以死亡结算）
2. 击杀列车及周围的**哈夫克士兵**，进入**列车内部**，寻找运送中的**便携式铝热剂**（此处放置 4 名哈夫克士兵及 1 名哈夫克重甲兵；便携式铝热剂为 2*2 红色可拾取物品，回收价格为 1,000 哈夫币，刷新位置在车厢内部集装箱中）
3. 前往**小电站**找到**电磁干扰装置**。（电磁干扰装置为 2*3 红色可拾取物品，回收价格为 1,000 哈夫币，随机刷新在小电站室内的可交互储存对象内，该房间内有 1 名哈夫克重甲兵）
4. 携带**便携式铝热剂**及**电磁干扰装置**成功撤离。

任务要求: 所有任务步骤在一次游戏内完成

任务奖励: 1500 经验，5 级护甲*1，5 级头盔*1，5 级背包*1，300,000 哈夫币

任务文案:

任务标题 – 远洋捕捞 – 突击

任务简报 – 嘿，伙计，干的漂亮，我们已经将必备物资转移到了白金石厂附近，现在你需要在下一次行动中获取这些道具，并依照计划营救被困民众。

步骤文案 -

潜入准备:

1. 前往**农庄**，获取**便携式铝热剂**及**电磁干扰装置**
2. 前往**白金石厂**，放置**电磁干扰装置**
3. 使用**便携式铝热剂**破坏地下设施入口，并开启**电磁干扰装置**

4. 清剿设施内敌人
5. 使用**便携式铝热剂**打开关押民众的牢房
6. 击杀赶来的 **Busson**。
7. 在**白金石厂**正中的空地等待撤离。

子任务配置：

缺省

任务步骤：

1. 前往**农庄**，获取**便携式铝热剂**及**电磁干扰装置**
(地点直接被标志在地图上，玩家可以直接跟踪任务目标，交互后玩家不获得物品)
2. 前往**白金石厂**，放置**电磁干扰装置**
(特殊的可交互位置，玩家交互后可以放置该物品)
3. 使用**便携式铝热剂**破坏地下设施入口，并开启**电磁干扰装置**
(特殊的可交互位置，玩家交互后可以放置该物品，放置后需要等待 30 秒，打开地下设施大门，内部直接拉响警铃，玩家开启电磁干扰装置后会有一个 6 分钟的倒计时，倒计时结束后会停止其他敌人的刷新，刷新一个 **Busson**)
4. 清剿设施内敌人
(所有敌人自动进入战斗，且会主动寻找玩家，类似破壁者行动，设施内基础有 7 名敌人)
5. 使用**便携式铝热剂**打开关押民众的牢房
(特殊的可交互位置，玩家交互后可以放置该物品，放置交互为 2.5 秒，切割时间 10 秒，NPC 出来后自动往最里侧墙后跑，在切割第一个门后外侧**源源不断**进入敌人)
6. 击杀赶来的 **Busson**。
(刷新 Boss，强度 4 甲 4 头，拿机关枪，攻击有 1.5s 的长前摇，优先攻击玩家，无法攻击玩家时会攻击玩家救出的民众)
7. 在**白金石厂**正中的空地等待撤离。
(玩家解救的民众会跟随玩家一起前往撤离区域，民众不会受到任何玩家攻击)

任务要求：所有任务步骤在一次游戏内完成

任务奖励：500*玩家解救人数 经验，高级制式装备兑换券*玩家解救人数，战地医疗箱*2，高级咖啡豆*玩家解救人数，50,000*玩家解救人数 哈夫币

任务文案：

任务标题 – 远洋捕捞 – 潜入

任务简报 – 嘿，伙计，干的漂亮，我们使用你带回来的身份密钥 U 盘制作了身份卡，你现在可以大摇大摆的刷卡进入设施了，不过那群看守设施的哈夫克士兵估计会用手弹来欢迎你的到来。

步骤文案 -

潜入准备：

1. 前往**农庄**获取**制式无线电干扰装置**

2. 前往**白金石厂**，放置**制式无线电干扰装置**
3. 打开地下设施大门，无声击杀设施内的敌人
4. 打开关押民众的牢房
5. 击杀前来巡视的 **Busson**
6. 在**白金石厂**正中的空地等待撤离。

子任务配置：

缺省

任务步骤：

1. 前往**农庄**获取**制式无线电干扰装置**
(地点直接被标志在地图上，玩家可以直接跟踪任务目标，交互后玩家不获得物品)
2. 前往**白金石厂**，放置**制式无线电干扰装置**
(特殊的可交互位置，玩家交互后可以放置该物品)
3. 打开地下设施大门，无声击杀设施内的敌人
(无声击杀意为不发出声音一击毙命，需要使用消音器或近战攻击，部分玩家技能也视为有声音，玩家发出声音或敌人开枪后开启警铃。玩家开启电磁干扰装置后会有一个6分钟的倒计时，倒计时结束后会停止其他敌人的刷新，刷新一个 **Busson**)
4. 打开关押民众的牢房
(特殊的可交互位置，NPC出来后自动往最里侧墙后跑)
6. 击杀前来巡视的 **Busson**。
(刷新 Boss，强度4甲4头，拿机关枪，攻击有1.5s的长前摇，优先攻击玩家，无法攻击玩家时会攻击玩家救出的民众)
7. 在**白金石厂**正中的空地等待撤离。
(玩家解救的民众会跟随玩家一起前往撤离区域，民众不会受到任何玩家攻击)

任务要求：所有任务步骤在一次游戏内完成

任务奖励：500*玩家解救人数 经验，高级制式装备兑换券*玩家解救人数，战地医疗箱*2，高级咖啡豆*玩家解救人数，50,000*玩家解救人数 哈夫币

2) 全靠印象写的，有可能有一些偏差或者记忆美化

系统目的：

1. 统一任务功能，确定任务数据结构，标准化显示方式
2. 为前端展示提供数据，保证前端数据显示一致性

设计目标：

1. 推进游戏进程，深化背景设定：通过任务文案进行碎片化叙事，逐步描绘世界观，加强玩家沉浸感
2. 加速玩家养成，提升用户体验：通过任务报酬加速玩家养成进度，通过不同种类任务的不同奖励类型分级供给不同的用户群体
3. 增加用户粘性，基于玩家目标：通过周期性任务、重复性任务保证玩家持续参与的动力，通过明确的目标指引或有针对性的任务要求强化玩家从打开游戏那一刻开始的目标感，保证玩家的注意力不在选择中过分流失。

任务设计原则：

1. 多样性原则：非引导性任务的任务目标的种类应当尽可能丰富，或至少呈周期性出现
2. 平衡性原则：非引导性任务的任务难度与任务奖励相匹配，同水平玩家进行任务的难度相进，不过分引入随机性因素
3. 波动原则：非引导性任务的任务难度和复杂度应当呈周期性变化，较难任务后应当放置几个较易任务
4. 灵活性原则：非引导性任务在设计时可以适当加入允许玩家根据个人偏好选择任务路径和完成方式的原则
5. 叙事原则：非引导性任务应当融入世界观背景，作为世界观补充和剧情要素，推动叙事发展
6. 清晰性原则：任务的各项达成条件必须清晰、明确、简洁

任务基本类型：

1. 一次性任务：完成任务获得奖励后无法再次进行的任务
2. 定时循环任务
 - ①. 主动循环任务：以固定周期循环刷新的任务，不受玩家行为控制
 - ②. 被动循环任务：当玩家完成任务后，经过固定周期刷新的任务

任务接取判定：

依赖任务及前置条件已全部完成

示例：任务 16 的依赖任务为任务 7（任务 16 的前置任务 1）、任务 11（任务 16 的前置任务 2）和等级>5。

任务完成判定：

前置任务已全部完成

示例：任务 1 的前置任务为任务 2 及任务 3（均为任务 1 的子任务，且均无任务奖励），当玩家为任务 1 提交道具时，分别完成了任务 2 及任务 3，而后因任务 2 与任务

3 已完成，任务 1 的前置任务全部完成，任务 1 完成。

数据结构：

主键 - 整数型：我一般倾向于不用主键与唯一标识绑定

唯一标识 - 字符串型：用于唯一定位任务的 UUID，由于任务数据可以全部存储在客户端，其索引开销并不巨大

依赖任务 - 字符串型：以英文逗号分隔的一串 UUID，作为任务可被接取的条件判定

开放条件 - 字符串型：以英文逗号分隔的一串数字，每两个为一对，代表条件类型及条件大小

子任务 - 字符串型：以英文逗号分隔的一串 UUID，作为任务完成的条件判定

任务类型 - 整数型：0：一次性任务，1：主动循环任务，2：被动循环任务

循环周期 - 整数型：以分钟计的循环周期

强制顺序 - 整数型：0：不强制子任务依序执行，1：强制子任务依序执行

强制一次性 - 整数型：0：不强制子任务一次性执行，1：强制子任务一次性执行

任务环境文本 - 字符串型：【任务环境】字段内容，默认：暂无相关情报

关键目标文本 - 字符串型：【关键目标】字段内容

预计强度文本 - 字符串型：【预计强度】字段内容

任务简报文本 - 字符串型：【任务简报】字段内容

联络人 - 整数型：【联络人】字段内容

任务目标文案 - 字符串型：【任务目标】字段内容

任务提示信息 - 字符串型：任务信息的提示信息，如：潜行击杀意为在敌人没有发现你前一击毙命

特殊要求 - 字符串型：以英文逗号分隔的一串数字，每个对应一条特殊要求，如 01 代表“玩家入局时，不能装备任何护甲”

任务需求 - 字符串型：以英文逗号分隔的一串数字，每个对应一条完成任务条件，默认为 0

任务奖励 - 字符串型：以英文逗号分隔的一串数字，每两个为一对，代表物品类型和数量

