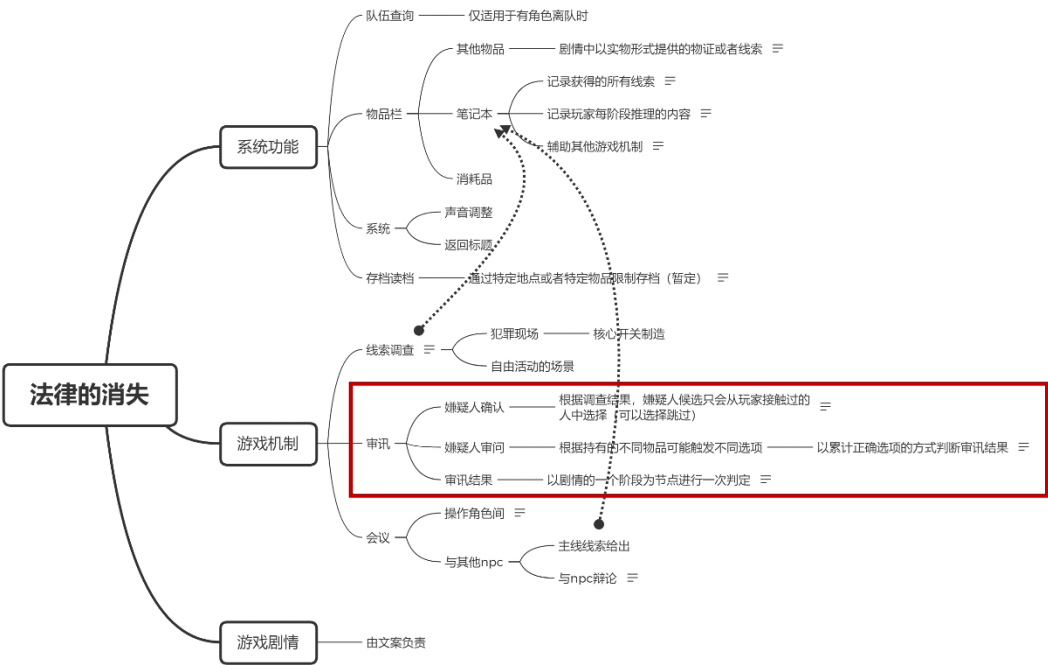


《法律消失》游戏机制设计说明

审讯机制



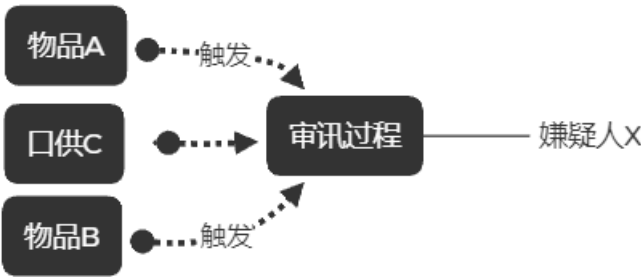
设计目的

1. 为玩家提供阶段性成就

玩家通过触发审讯, 可以利用上当前阶段收集到的线索, 并且取决于审讯的结果可以为玩家提供阶段性的心理奖励 (成就感)。

2. 合并事件开关, 简化后续路线的逻辑设计

为了简化审讯机制后剧情的设计, 可以将进入路线的条件全部转换为以嫌疑人为名的开关。



3. 符合玩家对于警察工作的一般期待

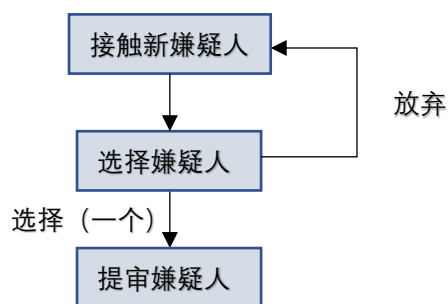
法律消失为以两位警察和侦探调查推理破案为主要剧情的游戏，在游戏剧情中穿插符合对警察一般印象的行为更容易受到玩家的认可。

设计思路

审讯机制分为三个主要部分：确定嫌疑人进行提审（承接线索调查机制），嫌疑人审问（核心体验），审讯结果（承接会议机制或者线索调查）。

1. 嫌疑人确认

在结束了一个阶段的线索调查后，会根据玩家接触到的嫌疑人候选角色决定本次可以提审的角色（一次机制触发仅能选择一人）。



在选择嫌疑人的时候，玩家被允许查看游戏内记录线索的道具“笔记本”，并根据给出的线索进行自主推理。同时，玩家可以从（剧情设计中给出的）嫌疑人候选中选择一位进行提审进入下一个环节，或者放弃提审重新回到线索调查的循环。

注：为了确保游戏的顺利进行，每次触发审讯机制时，应至少确保有一人作为候选；已经提审过的角色除非剧情需要不应该再次出现在提审候选中，为了防止干扰玩家正常推理。

2. 嫌疑人审问

1) 在确认提审的嫌疑人后，玩家将出现在审讯室门口，选择进入房间或者与边上站岗的警察对话均会询问是否进入审讯室，选择进入后传送（两段不同点位触发的传送事件）。

此处是给玩家最后一次确认游戏内已经搜集的线索的机会。

- 2) 画面置黑，并切换至审讯室地图，玩家操作的角色将坐在审讯桌一侧，被提审人坐在另一侧，同时触发一段不会中断的长对话。



长对话内容为：通用剧情，n 个共通问题（即使不获得任何其他线索，在提审该嫌疑人时也会触发的问題），m 个由特殊物品带来的问题（需要获取指定物品或者线索才能触发的问題）。

3. 审讯结果

根据审讯过程中判定的成功询问数量来决定本次审讯的效果：

每次成功询问会为变量“嫌疑人” +1。

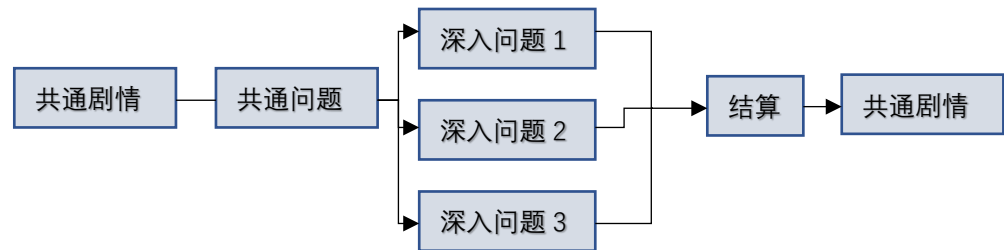
变量“嫌疑人” =0~n-1	询问失败。 可操作角色触发对话表明本次审讯并无收获。(提示玩家询问失败) 判断依据：无法正确询问剧情强制给出的问题，则玩家可能并没有仔细思考推理内容，也没有积极搜寻线索，以失败来刺激他们在下一阶段更投入游戏（或者读档再次游玩该阶段）
变量“嫌疑人” =n~(n+m-1)	询问成功

	<p>可操作角色触发对话表明本次审讯带来了额外的探案方向。(提示玩家询问成功)</p> <p>判断依据：玩家成功回答了全部共同问题/获得了额外的线索, 表明在该阶段他们认真的游玩了游戏, 因此只要回答正确数目在 n 及以上, 都应该得到阶段性的肯定。</p>
变量 “嫌疑人” =n+m	<p>询问大成功</p> <p>可操作角色触发对话表明本次审讯带来了超乎想象的收获。(提示玩家询问非常成功)</p> <p>判断依据：玩家搜集齐了全部相关线索并进行了非常成功的询问, 为了奖励玩家在该阶段的努力 (无论是否是反复读取了存档), 都将奖励可以简化探案的特殊线索。</p>

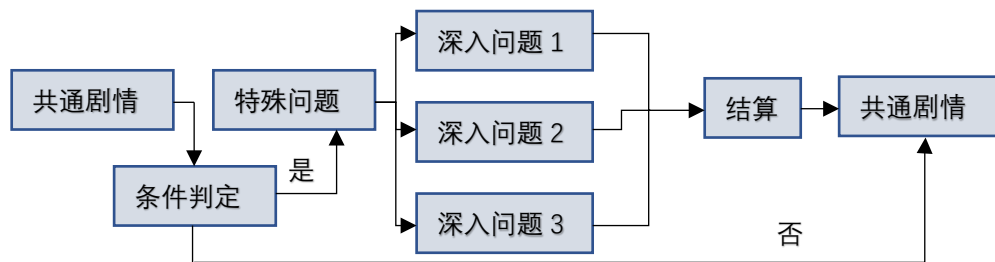
详细设计

1. 提审问题

共通问题的流程为：玩家角色会以连贯的长剧情的形式，直接在通用剧情后询问被提审npc 指定的内容（期间不会跳出任何选项）。在处理共通问题时，玩家会在某个讨论点触发进一步询问（深入问题）的选项（数量取决于剧情需要，等价于难度等级），每个选项分支会决定该问题的询问是否成功。（可能复数个深入问题都能使得询问成功）



由特殊物品带来的问题的流程基本同上，区别在于该类问题需要进行一次条件判定确认是否出现。



深入问题的数量取决于该问题的复杂程度（难易度），当问题清晰简洁时，应该直接判断玩家做出成功选项（不给出选项，默认成功）。

2. 共同剧情

共同剧情是为了衔接上下问题，增加剧情连贯性而设置的内容。

功能上：还可以避免 RPG Maker 进行条件判断时，由优先级相同引发的逻辑问题。

3. 变量（不同方案）

- 1) 变量以嫌疑人名字命名，便于查找和后续管理。
- 2) 变量单独运用在审讯机制中，每次使用前清零并重新计算，防止大量变量增加事件制作时间。

基本功能

1. 承接线索调查机制下获得的物品

作为游戏内核心机制循环的中间环节，审讯机制会出现在进行了一定次数的线索调查后，并梳理这一段时间内玩家获取的线索。

产出：该阶段线索将被部分合并（表示进入了哪条剧情路线）。

2. 进行机制循环

解锁新的调查地图供玩家展开线索调查；积累达成结局的进度。