

〈边境检查官〉游戏策划案

在高度假想状况下所构思的一款游戏，构建起了一个游戏的大体框架，游戏剧情来源于在二战前为犹太人提供签证逃离德国的外国外交官，玩法大致来源于疫情期间小区门口的审查。

1. 概述

1.1 名称

边境审查官（最终未定）

1.2 类型

2d 剧情导向、模拟类游戏

1.3 简介

故事发生在 1929 年席卷全球的经济大萧条前夕至 1940 年法国投降的法德边境，玩家将扮演一名法国的边境审核官，负责对德国因各种原因前往法国的民众的通关证件进行审核，玩家从中能够了解到在战争阴霾下普通民众的生存现状，其决策可能会决定某些因德国迫害被迫逃离法国的民众性命和未来，也可能会因自己的决策和失误丢掉自己的工作和性命。

2. 背景

第一次世界大战结束后，因《凡尔赛条约》对德的残酷压迫等因素，德国对法的复仇主义在民粹的煽动下日益高涨，而法国因一战的胜利和其在战争中损失过大等因素，反战的声音居高不下，国内政局混乱。

1929 年，美国经济大萧条席卷全球，由于个人的努力和职业军方和政府的背景，玩家扮演边境审核官能够在一片萧条的社会下保住自己的工作，但审核官的家人已经失去了工作，在社会和家庭压力下审核官工资并不充裕。

玩家在日常工作内容之外，需要在国际形势的变化和家庭经济的压力下，决策是否要冒着丢掉工作的风险放过尝试逃离德国迫害的民众，或是在家庭压力下依旧拒绝混入民众的间谍的利益诱惑。每一个关键决策都会影响到剧情的未来走向。

3. 场景、角色

游戏有两个主要场景：白天工作场景，夜晚家中场景。

出场主要角色：

1、白天：

主角上司。玩家直接能接触到的、国家政策具体实施者，能够发布命令影响玩家的决策，比如上司可以下达“任何德国人不得过境”的命令，而主角在实际工作中偶尔会遇到以各种理由伪装成其他国民的德国人过境，主角的决策决定着主角是否愿意冒着丢到工作的风险为这些人允许这些人过关，而这些人中的一部分能够推进剧情。

普通 npc。为完成玩家日常工作而存在；

有后续剧情的敌方 npc。为完成玩家工作和推进剧情而存在，被看出破绽拒绝通关后会用利益诱惑或武力威胁通关，比如间谍；（可补充）

有后续剧情的友方 npc。与前者相反，比如已经失去所有、被迫害通缉而逃离的民众；（可补充）

警卫。主角在工作期间若遇拒绝入境但仍纠缠的人，随时可叫警卫将其强制带离。

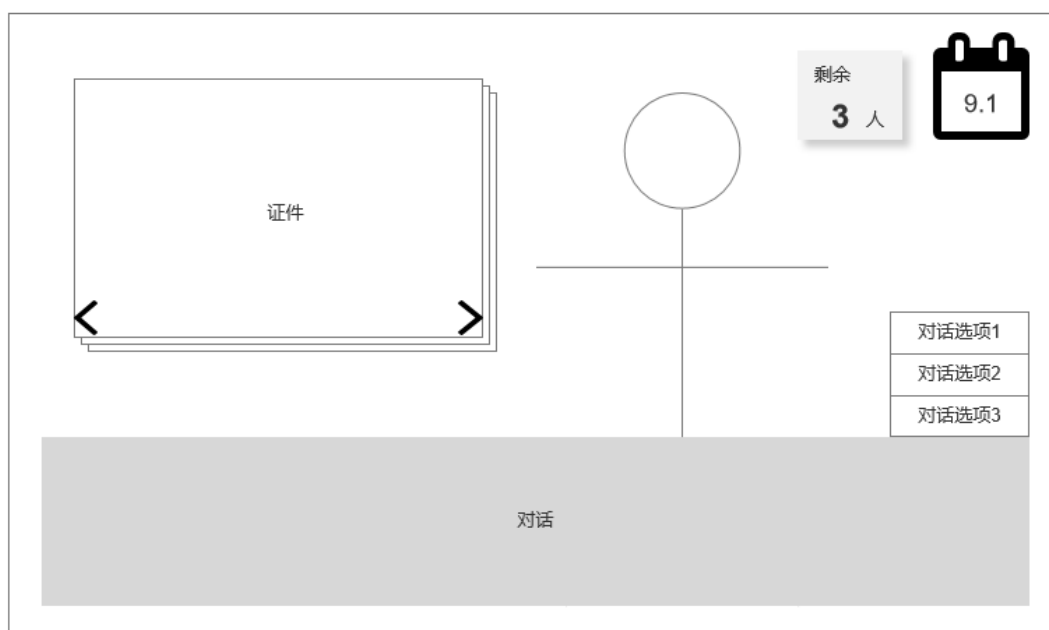
2、夜晚：

敌方和友方 npc，主角在工作期间对于这些人所作的决策造成的影响将体现在夜晚，比如主角在拒绝某个间谍入境后，在夜晚以性命为威胁，并要求主角在后续的工作中放行另一个间谍，又或是在允许某个被通缉的友方 npc 逃离国家后，夜晚会登门感谢，并在往后主角一家的生存中提供一定帮助。（可补充）

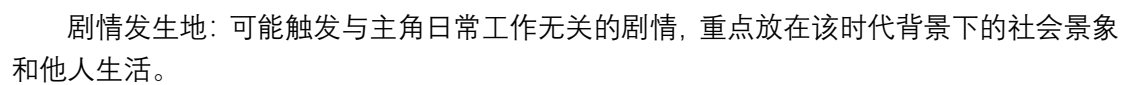
主角家人，暂定为妻子和女儿，既提供给主角心理安慰，又在无形中为主角提供来自家庭的压力。

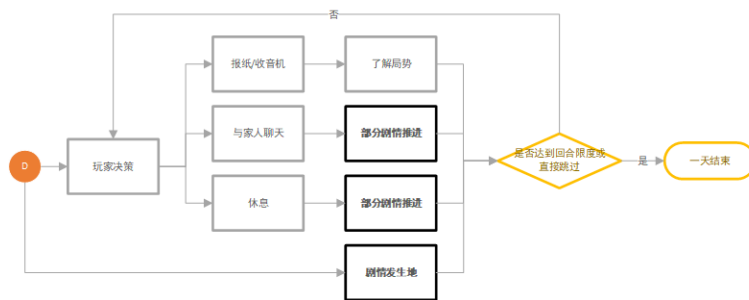
4. 机制

白天：



主角需要在每天审核前来通关的特定数量的 npc，并根据其证件和对话决定是否通关。一部分 npc 会触发主角在晚上的剧情。



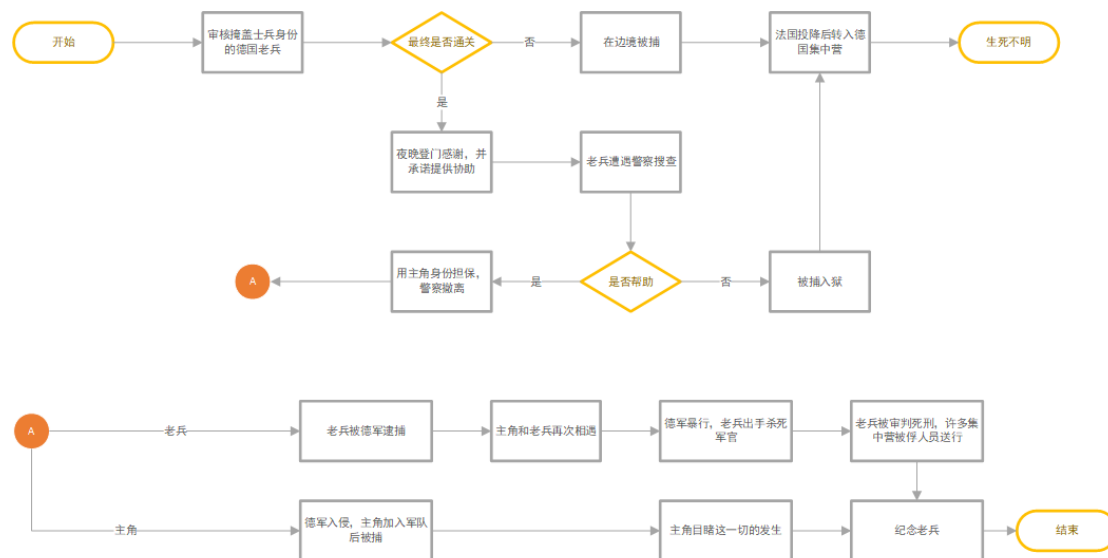


报纸、收音机：重点放在国家和社会局势的变化，可能会对主角白天工作造成影响，比如“近期已破获多起敌对国家的渗透，需市民加强警惕”，该新闻表明伪造证件或说明的 npc 会增加。

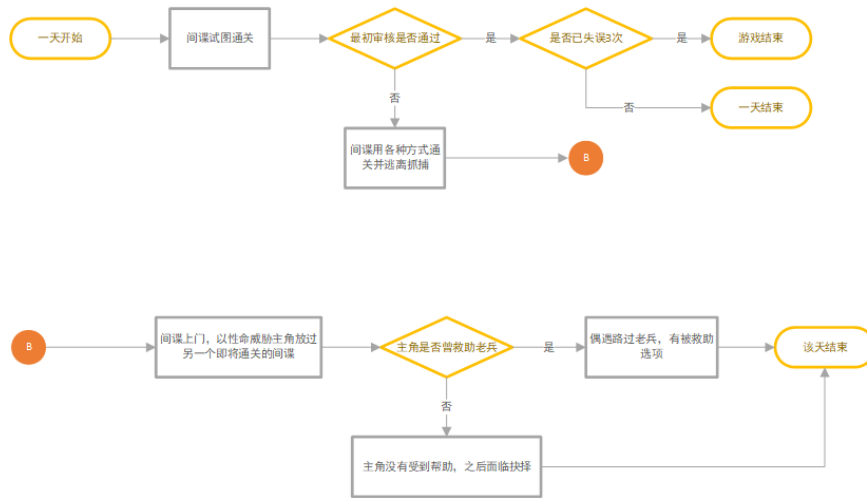
剧情推进：根据玩家对以往剧情 npc 的决策从而引出的剧情，比如友方 npc 登门感谢，或是敌方 npc 上门找麻烦。

5. 剧情

以预想的某位厌恶德国当局的一战老兵为例：



预想的某位间谍为例：



在玩家面临间谍威胁时，这里可补充其他 npc 为主角提供帮助.