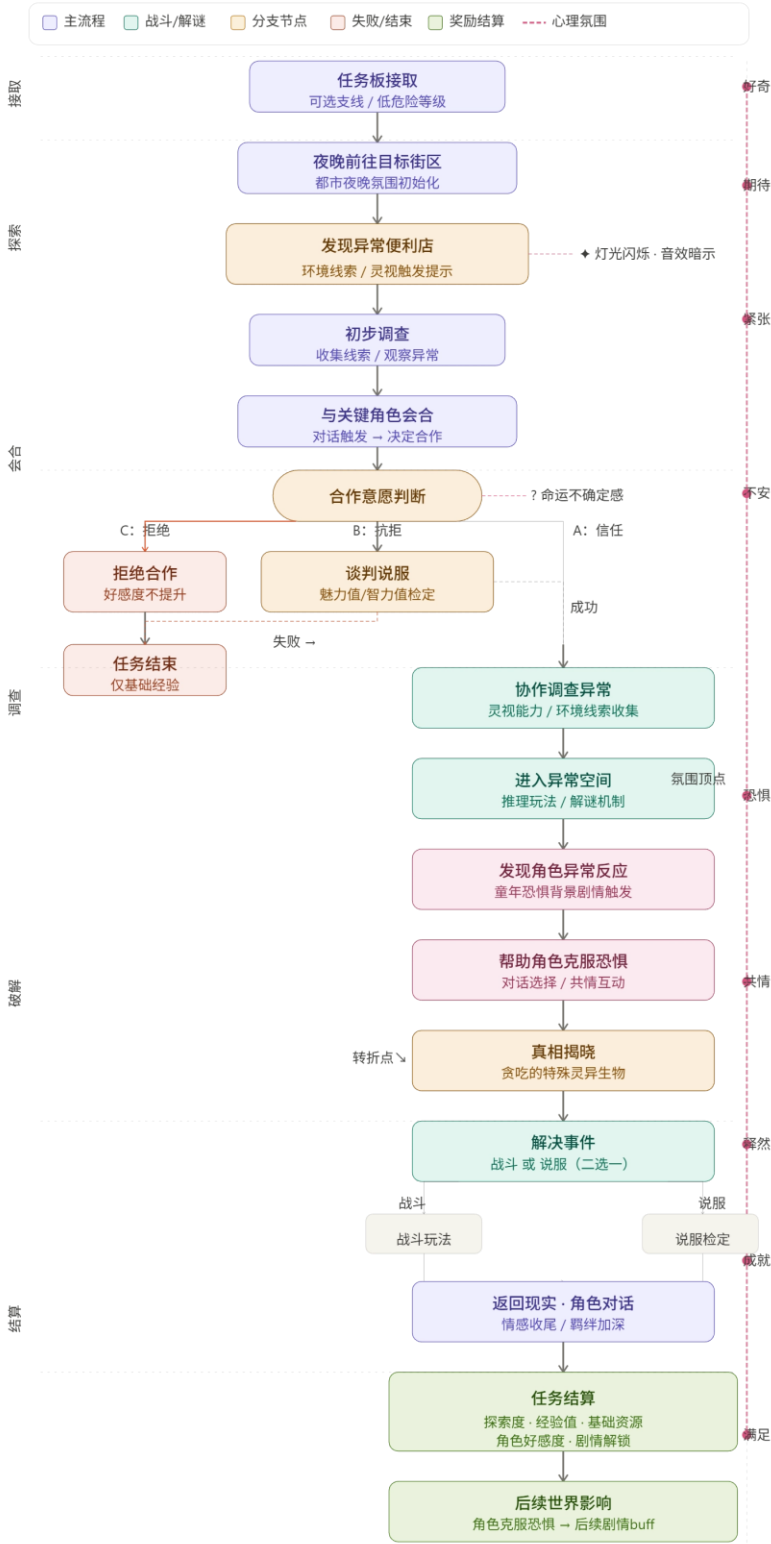


深夜食堂

游戏类型：都市开放世界 | 任务类型：可选支线 | 危险等级：低 | 紧急程度：不紧急



一、任务概览

主角在任务委托领取处发现一则需要特殊能力人员协助的任务公告。领取后，玩家前往目标街区，与任务发布角色会合，共同调查某家深夜便利店发生的灵异事件，最终解决事件并解锁该角色的专属背景剧情。

属性	内容
任务名称	深夜食堂
任务类型	可选支线任务
危险等级	低（无队伍限制，单人可完成）
紧急程度	不紧急（可自由选择时机领取）
触发条件	玩家在任务委托领取处主动领取
核心体验	都市夜晚探索 · 微恐怖悬疑 · 角色羁绊加深

二、合作意愿判断 — 谈判检定设计

任务进入「与关键角色会合」节点后，玩家需通过对话触发合作意愿判断。判定结果分为三条路径：

2.1 分支路径总览

路径	触发条件	结果	说明
A — 信任	好感度 ≥ 30 或 首次好感礼物道具	直接推进	角色主动邀请玩家合作，氛围积极
B — 抗拒→说服	好感度 < 30 ，触发谈判	通过检定后推进	需满足魅力或智力检定（见下表）
C — 拒绝	谈判失败 或 放弃说服	任务提前结束	好感度不提升，无法解锁角色剧情

2.2 谈判检定数值门槛

路径 B 触发后，玩家通过对话选项进行谈判。不同选项对应不同属性检定：

对话选项（示例）	检定属性	通过门槛	说服效果
「我掌握特殊视野，能帮你	智力值	≥ 40	合理论证，令对方信服

对话选项（示例）	检定属性	通过门槛	说服效果
查清楚」			
「你一个人处理这事太危险了」	魅力值	≥ 35	情感共鸣，触发对方顾虑
「我之前处理过类似案子」	声望值	≥ 50	背书信任，需前置经验积累
「你刚才也看见了对吧」 （需初步调查中已发现线索）	—（条件触发）	已收集≥2 条线索	以证据打消疑虑，无属性限制

设计备注： 三次谈判机会，耗尽即进入路径 C。建议在对话 UI 显示当前角色好感度与玩家属性数值，增强策略感。

三、灵视能力玩法设计

「灵视」是玩家在本任务中的核心特殊能力，贯穿探索、调查和破解三个阶段（类似元素视野、猎魔人感官）。

3.1 能力定义

灵视：玩家掌握的特殊能力，能够使玩家短暂开启超自然感知模式，能够感知并显示普通视觉无法观察到的灵异痕迹、能量残留与空间异常。

3.2 触发方式与资源限制

参数	设计值
激活方式	长按技能键（PC：F 键 / 手机：长按屏幕左侧图标）
持续时长	最长 8 秒/次，松开即关闭
冷却时间	12 秒（初始），可通过升级缩短至 6 秒
资源消耗	消耗「灵力值」，初始容量 100，激活消耗 10/秒
视觉表现	画面边缘泛紫色晕染，灵异目标呈现荧光轮廓

3.3 在本任务各阶段的应用

任务阶段	灵视发现内容	玩法作用
初步调查	便利店招牌的灵异波动光晕；门缝透出的异常颜色光	引导玩家确认异常，为说服谈判提供「条件触发」对话选项

任务阶段	灵视发现内容	玩法作用
协作调查	货架上残留的「食迹」能量轨迹；收银台区域的空间扭曲点	追踪灵异生物的活动路径，定位进入异常空间的入口
异常空间内	空间结构的裂缝与稳定区域；生物藏匿的能量热点	为推理玩法提供关键线索，引导玩家找到正确路径
真相揭晓后	灵异生物本体的真实形态（贪吃的小型灵体）	幽默反差效果，与前期恐惧感形成情绪落差

四、异常空间 — 推理玩法设计

4.1 空间概念设定

「异常空间」是灵异生物以强烈的食欲和灵力无意间扭曲出的局部空间折叠。外观上便利店各区域被拆散重组，陈列架漂浮、货物失重，呈现出超现实的深夜餐饮场景。氛围：冷白荧光灯·失重货架·远处传来咀嚼声。

4.2 推理解谜流程（三幕结构）

第一幕：感知空间结构

- 目标：使用灵视识别出空间中的「稳定区域」与「不稳定裂缝」
- 玩法：扫描环境，找到 3 处关键物品（被咬过的零食包装 · 散落的糖纸 · 发光的食物残渣）
- 线索指向：「是某个生物在这里吃东西」——打破玩家的恐惧预设

第二幕：追踪生物轨迹

- 目标：根据食迹痕迹推断生物的藏匿位置
- 玩法：三条轨迹路线，玩家需选择正确方向
- 角色剧情触发点：此阶段角色会表现出异常的恐惧与僵硬——玩家可选择「询问」触发背景剧情

第三幕：确认并接触生物

- 目标：在正确位置对灵异生物发动「感知接触」，触发真相揭晓
- 玩法：需同时满足「位置正确」+「灵视开启状态」方可触发
- 真相揭晓演出：一只约 30cm 的小型半透明灵体，正抱着一包薯片大嚼，对被发现毫不在意

4.3 推理辅助机制

辅助类型	触发条件	内容
提示一阶	在某区域停留超过 30 秒无操作	角色主动说「你有没有注意到那边的痕迹？」
提示二阶	连续选错两次轨迹方向	灵视自动高亮最强烈的食迹残留
直接跳过	累计在异常空间内超过 10 分钟	角色提出「我们一起走另一条路」，直接引导至终点

五、关键角色背景剧情设计

5.1 恐惧触发场景

在推理第二幕追踪轨迹阶段，玩家可观察到角色出现异常的肢体语言（手微微颤抖、步伐变慢、不自觉靠向玩家）。此时玩家选择主动询问，触发以下对话：

角色	台词
玩家	「你还好吗？看起来有点不对劲。」
角色	「……没事。只是这种地方……小时候有过一次，被锁在一个类似的空间里，又暗又冷，不知道出口在哪里。」
玩家	「所以你才发布这个任务，却一个人扛着？」
角色	（沉默片刻）「……谢谢你来。」

5.2 帮助角色克服恐惧 — 玩家选项

对话后玩家有三个选择，产生不同的好感度增益与剧情走向：

选项	好感度增益	后续角色反应
A. 「我在，出口我来找。」（行动型）	+15	角色重新振作，主动配合后续推理，解谜速度加快
B. 「那次经历一定很难熬……」（共情型）	+20	角色话多了一些，额外解锁一段童年记忆独白
C. 「正好，我有个能力可以帮你看清路径。」（展示能力型）	+10	角色对灵视能力产生好奇，为后续合作埋下伏笔

六、「贪食小灵」世界观设定

6.1 生物档案

属性	内容
俗称	贪食小灵
体型	小型异形体，约 25~35cm，半透明球形体，有两只大而无神的眼睛
灵力等级	最低级，无攻击性，受惊会缩成一团
起源	由人类强烈的「深夜食欲」情绪积聚凝结而成，依附在便利店等食物聚集场所
行为习性	只对食物感兴趣，会无意识地扭曲周围空间以「囤积」食物，不具恶意
空间扭曲原因	灵力控制能力极差，食欲强烈时会不自觉地向外溢散灵力，造成局部空间折叠
危险性评估	对人类无主动威胁，最大风险为引发迷路（误入异常空间）

6.2 解决方式设计

玩家在确认生物无害后，有两种解决路线可选：

战斗路线

- 驱散操作：对贪食小灵使用基础技能，将其驱离该便利店区域
- 战斗体验定位：轻松、几乎无难度，约 30 秒内完成，帮助玩家掌握基础技能
- 掉落物：有概率获得基础材料

说服路线

- 对话操作：选择对话选项「你想要吃的，我给你找个更好的地方」（魅力值判定）
- 后续演出：玩家引导贪食小灵前往城市边缘的一处废弃仓库（有更多残余食物气息）
- 额外奖励：获得「贪食小灵目击记录」图鉴词条 + 额外角色好感度
- 世界影响：后续路过该仓库时，可偶遇贪食小灵，有专属互动

七、玩家心理氛围变化设计

本任务的情绪弧线设计遵循「先升后降」的微恐怖体验范式，核心在于制造恐惧预期，再以幽默和温情完成反转。

阶段	情绪状态	演出手段	设计目的
任务接取	好奇 · 期待	简短、留白的任务	建立轻松的探索基调
街区探索	期待升温	霓虹灯氛围；便利店背景模糊轮廓	营造都市夜晚孤独感、引导实现
发现异常	紧张感上升	招牌闪烁；音效设计	建立悬疑感，驱动探索欲
合作判断节点	不确定感	角色神情警惕；BGM 变为小调	让玩家感到玩法的多样性、世界的真实性
进入异常空间	恐惧顶点	对应音效；失重视觉特效；物体漂浮	微恐体验，积累恐惧情绪
发现角色恐惧	共情转折	角色声音变低；背景音乐由悬疑转温情	从恐惧转向情感联结，情绪软化
真相揭晓	释然 · 幽默	可爱音效；贪食小灵呆萌动画	反差带来笑点，解除紧张
解决与结算	成就感 · 满足	胜利 BGM 回归；角色感谢演出	正向反馈收尾，强化好感互动记忆

八、任务收获与后续世界影响

8.1 结算奖励

奖励类型	数量/说明	备注
大世界探索度	+2%（该街区）	触发街区隐藏内容解锁
基础经验值	800 EXP	含角色协作加成（路径 A/B 额外+200）
基础材料	随机×3~5	xxxxx
角色好感度	不同完成路径提升不同	B 路说服+共情型对话可达上限（50）
角色剧情解锁	特殊背景故事	路径 A/B 专有，路径 C 不触发
图鉴词条	贪食小灵 · 深夜异常空间（说服路线额外获得）	完成图鉴可解锁成就

8.2 后续世界影响（长线设计）

- 主线任务联动：若玩家已完成本任务，后续主线中出现类似事件时，该角色在对应场景下战斗表现提升（特殊技能冷却-20%），否则需消耗额外道具才能稳定发挥。（若在主线后再接取本任务，则可以对应修改部分剧情以适应主线发展。）
- 废弃仓库偶遇：说服路线完成后，路过城市边缘仓库时有 15% 概率触发贪食小灵的呆萌互动小演出，可喂食道具获得少量资源奖励。
- 便利店 NPC 记忆：后续经过同一便利店时，店员会有专属对话「那天晚上多亏了你们，货架自己好了……真奇怪」，增强世界真实感。
- 角色深化剧情解锁：可设计角色后续剧情