

INVESTIGATION 调查

Written by Jared Sylva

Presented, translated and workshop designed by Hans Wang

特别感谢

- ✦ Jared Sylva
- ✦ 三级裁判（前四级裁判）
- ✦ 来自美国维吉尼亚州





调查是什么？

调查是什么？

- ✦ 每一个有人呼叫裁判
- ✦ 每一次套牌检查
- ✦ 每一场你所观看的对局
- ✦ 回合结束程序
- ✦ 任何时候你在搜集资讯的时候





我该如何调查？

我该如何调查？

- ✦ 搜集资讯
- ✦ 整合资讯
- ✦ 建立假设
- ✦ 验证假设



搜集资讯

- 询问基本问题
 - 问题是什么时候发生的？
 - 你是怎么认为它是个问题的？
 - 是谁发现问题的？
- 围绕关键资讯建立框架
 - 问题是什么？
 - 时间轴
 - 问题发生后的行为



整合资讯



- 辨别一致的资讯
 - 如果可能，在桌边双方牌手面前问问题。
 - 建构一个双方都同意的陈述
- 找出歧异点
 - 牌手是否不同意发生的事情？
 - 牌手不同意的部分是什么？
 - 双方的歧异点是什么？
 - 双方的陈述是否稍微修正就能达成一致？

假设

- 建立假设
 - 你认为发生了什么事？
- 验证假设
 - 什么会让你改变心意？
 - 辨别相关资讯
 - 制定获得该资讯的问题脉络
- 重新评估你的假设
 - 新获得的资讯是否让你改变心意？
 - 是否确定了你的假设？





调查有哪些？

调查的种类



- ❖ 经验调查
 - ❖ 透过主要事实和直接的观察而非与牌手的互动
- ❖ 合作调查
 - ❖ 双方牌手都有共同想解决的问题
 - ❖ 简单地搜集资讯并给出判决

调查的种类



- 争议调查
 - 牌手不同意发生的事情
 - 说法可能可以被修正或结合而成一个一致的陈述
 - 需要就你所相信的做出决定并给出判决
- 争论调查
 - 牌手对对方产生敌意，通常会控诉对方在说谎
 - 双方的说法通常有直接的出入
 - 需要就事实及双方是否诚实作出评估



该怎么调查？

调查的方法



- 将牌手分开
 - 让你得以在双方都无法依照对手所说的故事修改陈述下做出比对。
 - 失去牌手可以直接证实对手说法的机会

调查的方法



- ✦ 同意陷阱
 - ✦ 向牌手提出一个与他的说法有关键不同的陈述
 - ✦ 试图想要欺骗你的牌手通常会同意；阐述事实的牌手会对你的说法提出质疑

调查的方法



- ✦ 直接挑战
 - ✦ 拿出证据与牌手对质并评估他的反应
 - ✦ 这需要证据，或至少是一个很强力的假设
 - ✦ 最适用于你已经决定要取消他们资格时，用以做最后确认或给他们一个自白的机会



WORKSHOP

WORKSHOP 进行流程

- ✦ 每一组会拿到一个游戏情境
- ✦ 每三分钟会提供一个额外的资讯（共有三个）
- ✦ 每一组派一人上台向大家分享你们的讨论过程及问题的答案
- ✦ 所有的问题及情境都没有标准答案

WORKSHOP 的问题

- ✦ 哪些是会让一个单纯的错误变成作弊的关键？
- ✦ 你会问双方什么问题？
- ✦ 哪些是你觉得关键的因素？
- ✦ 那些资讯会让你做出这是或不是作弊的假设？

多了一张牌？一起始问题

在一場標準賽中，你的巡场裁判跑来跟你说他觉得需要调查：现在是比赛的第三回合，双方都调度了一次；NAP 发现 AP 现在总共有九张牌。AP 使用的是小紅快攻，對手使用的是能量控制。



多了一张牌？—— 第一点

他的战场上有三块山脉，两张博默区讯使；手上有一张狂热神哈佐蕾，一张电震跟两块山脉。



多了一张牌？—— 第二点

这是第三盘的比赛。
在第一盘 AP 因为起手抽了八张牌而获得了一个再调度失误的警告。



多了一张牌？——第三点

兩張博默區訊使底下各壓了一張牌。

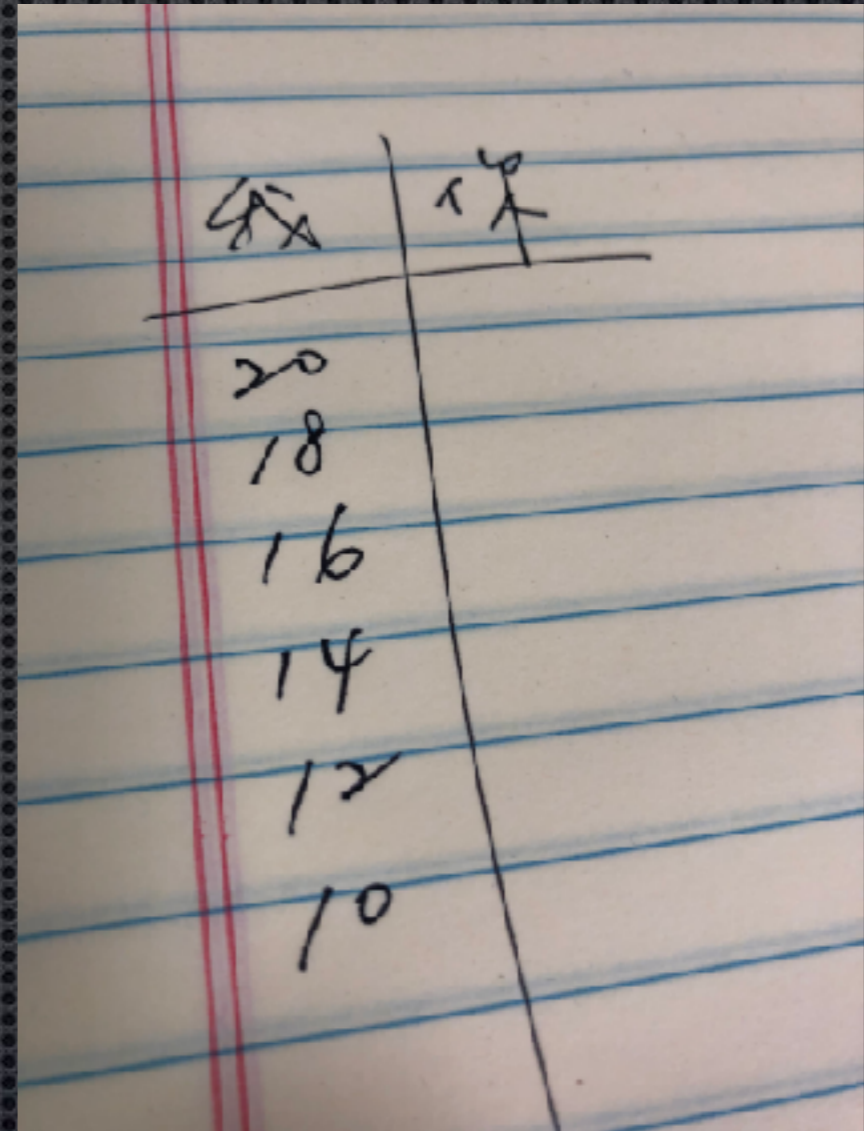
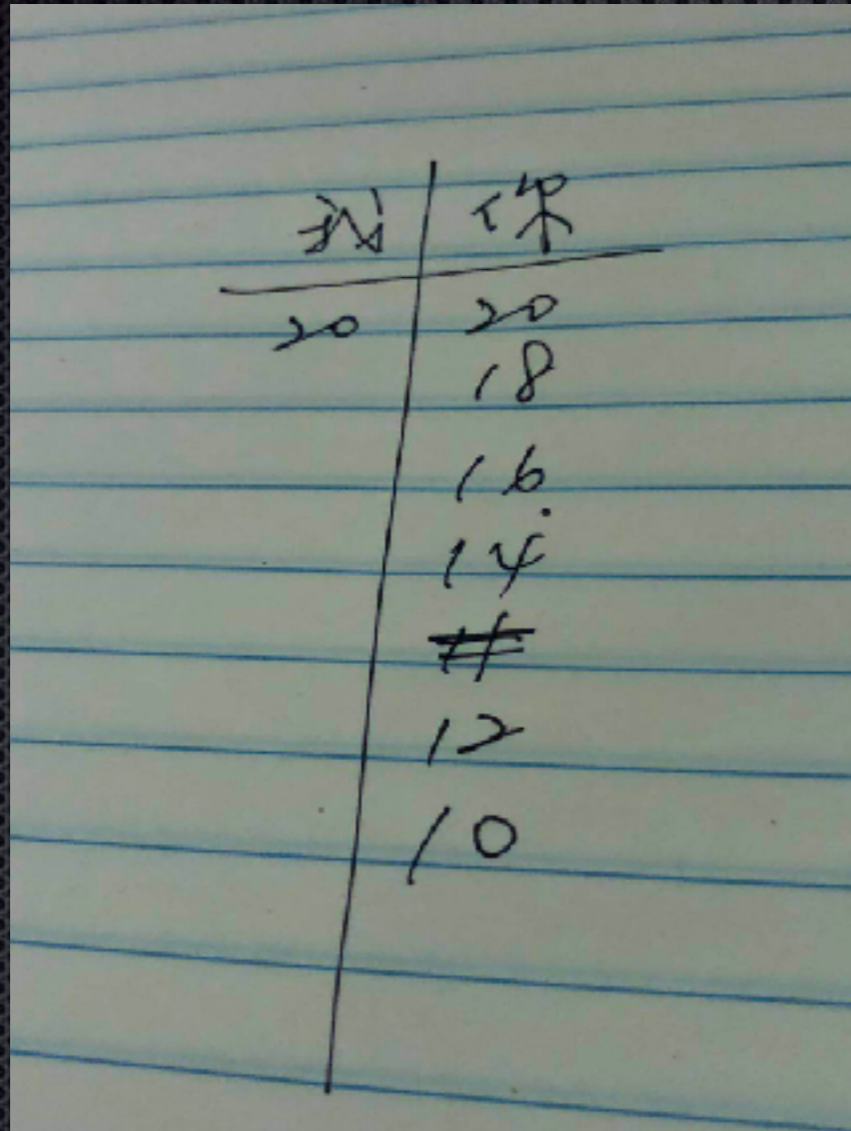


生命的意义？一起始问题

在一場標準賽中，牌手叫了裁判。AP
告诉你他对手之前沸腾山湖找地没有扣
血。



生命的意义？—— 第一点



两边的计血纸长这样

生命的意义？—— 第二点

NAP 战场上有一张晃动大地，坟墓场里有一张沸腾山湖。



生命的意义？— 第三点

NAP 表示他发现 AP 没有扣到他找地地的一点血，所以他就把这点血加回去了。并表示他有再三与对手确定血量，并认为如同遗漏触发一样，如果对手没有发现，他可以不要告诉对手，并没有违反任何规定。



最后一滴血一起始问题

在一場標準的大獎賽中牌手举手叫了裁判。你过去发现双方都剩两点血，战场上有一张横置的发明家的学徒，还有一张飞空舟。AP 说他使用使用学徒攻击，NAP 说不阻挡，AP 指了神器说那你死了；NAP 说他并没有说不阻挡。



最后一滴血 — 第一点

两名牌手一个是中国人，一个是韩国人，没有共同可以沟通的语言。旁观者表示在 AP 攻击后，他看到 NAP 点了点头，但并没有说什么。



最后一滴血 — 第二点

由于 NAP 盘面上都没有生物，过去四个回合学徒都有进行攻击。



最后一滴血 — 第三点

你看了看 NAP 的手牌，发现他手上有一张驭风人鱼，AP 手上没有手牌。



消失的印章一起始问题

在一場大奖赛第二天的轮抓賽中，有牌手举手叫了裁判。你过去后 AP 告诉你对手场上的人质挟匪上没有印章。



消失的印章 — 第一点

你快速检视了一下 NAP 的牌库，发现他的套牌里只有一张人质挟匪是没有印章的。



消失的印章 — 第二点

你把 NAP 带到一边问他为什么他的人质挟匪上没有印章，他告诉你上一盘他的劫匪被对手的人质挟匪抓走完了拿回来；由于比赛要开始了，他就从自己牌本里抽出自己的补上。



消失的印章 — 第三点

你检查了他的牌表，发现牌表上确实有一张人质挟匪。



健忘的亲信一起始问题

在一場摩登的大奖赛中，有牌手举手叫了裁判。你过去后看到 NAP 操控了一张黑暗亲信。AP 告诉你对手在重置后只抽了一张牌，接着就下地了。



健忘的亲信 — 第一点

那是对局的第七个回合，亲信第二回合就在场上了。这时你发现他只剩下一点生命。



健忘的亲信 — 第二点

NAP 表示他在维持步骤一直在想别的东西所以忘记了，并表示他并没有想要隐瞒，要做每一个动作前也都有征求对手的同意。



健忘的亲信 — 第三点

AP 证实了 NAP 所说的，且表示他知道 NAP 没有结算亲信的异能，并且是故意不告诉他的。因为他认为这样用 HCE 处理的话对手展示手牌让他选一张 AP 就赢定了！



遗漏触发



- 什么类型的触发？
- 遗漏触发的关键转折点在哪里？
 - 目标的类型，或在放上堆叠时的选择 — 在下次让过优先权之前
 - 改变可见游戏状态或在结算时的选择 — 在做出任何游戏动作前有只有在触发式异能应该被结算后才能进行的实际动作
 - 改变游戏规则 — 宣告触发或防止对手做出不合法的动作
 - 对游戏状态造成非可见影响 — 在第一次对可见的游戏状态造成改变时需宣告
- 哪些是判定触发已经被遗漏的必须资讯？
- 然后别忘了.....
- 次序不当的行事顺序

生命值争议

- 掌握计血纸（永远都要先要）
 - 判定生命值最后一致的时间点
- 倒推回去
 - 错误很可能是最近造成的
 - 牌手较可能会记得最近发生的事
- 寻找是否有加血
 - 较少发生且容易被忘记
- 了解牌手如何沟通生命值的变动
 - 生命值是何时且如何沟通的？
 - 确认生命总值？确认伤害总值？



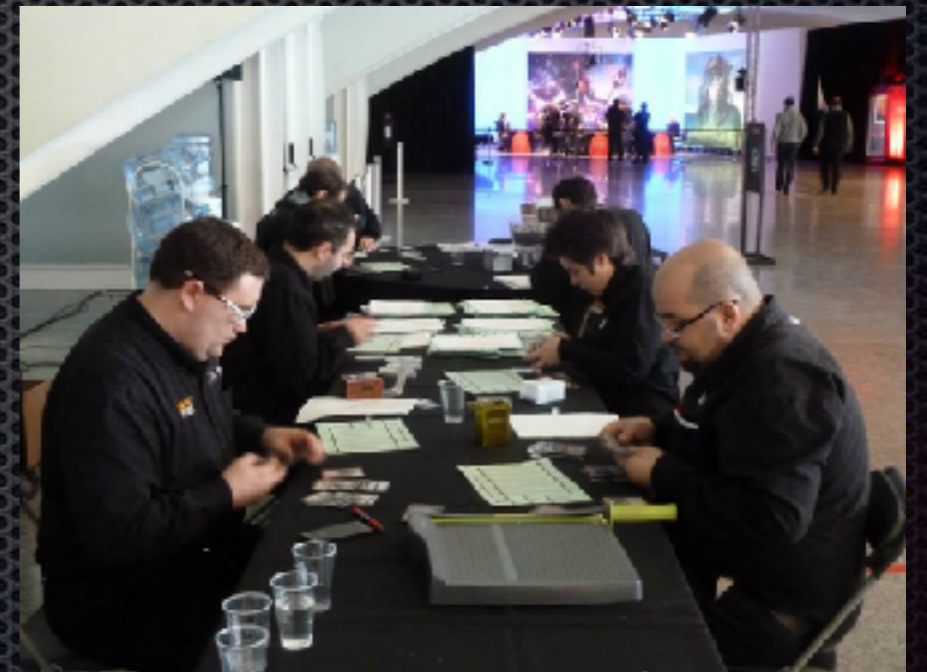
你说他说



- ❖ 让牌手是在跟你而非对手对话
- ❖ 想双方确保他们说的话都会被听见
- ❖ 尽可能在桌边讨论，以让双方能尽可能同意彼此
- ❖ 缩小不同意点的规模
- ❖ 判断争议点是否真的与问题有关

套牌检查/加牌

- 你是否特别在找什么？
- 构筑赛
 - 先检查备牌 — 能快速发现构筑赛中 90% 的错误
 - 在检查其他牌
- 限制赛
 - 确保稀有牌的数量
 - 取代普通牌的闪卡可能影响稀有牌的数量
 - 备牌中强力且符合颜色的牌
- 牌套及规律
 - 需留意，但除非有特别的问题否则优先度较低



计算牌张

- 决定要先算谁的牌？
 - 较不复杂的较好
- 从计算所有的牌开始
 - 手牌、坟墓场、放逐区、战场
- 须纳入牌张计算的部分
 - 每回合抽的牌
 - 被抽起的牌、被搜寻的牌、或因为咒语或异能结算而被放进放逐区或坟墓场的牌
 - 从坟墓场开始确认每一张牌是如何被使用的
 - 别忘了放逐区或战场上的可能就是多余的牌

