# 游戏文案

地图1：圣堂洗礼厅

过场动画旁白​

"剑刃破石的脆响中，光晕吞噬了瞳孔里的世界。当视网膜上最后一丝虹膜纹路被漂白时，你成为了最完美的容器——空心的神之刃，无需思考的圣光载体。"

教会骑士（训练模式）​​

"注意手腕角度！教会第七式劈砍必须精确到23度！...对，这样就符合《守则》规范了。"

"为什么你的剑在颤抖？认知污染！这需要立即净化..."

被撕毁的残页文案​

"第四条被涂抹的守则：禁止追问前任勇者去向。残留墨迹形成手写批注：'他们变成了光，或者说，光吃掉了他们？'"

地图2：愚者村落

近雕像村民（颤抖）​​

"别盯着奥拉大人的眼睛看！上次铁匠只是多看了一眼，当晚他的舌头就...（突然噤声）您什么都没听见！"

远雕像孩童（认知值＞30%触发）​​

"妈妈说雕像会吃掉不听话的小孩，可是...为什么奥拉大人的牙齿和主教爷爷的权杖装饰一模一样呢？"

粮仓老鼠（使用牧童笛子后）​​

"车轮印里有血的味道！那些穿金甲的人每晚都运来会惨叫的麻袋...但教堂地窖传来的声音，第二天就变成安静的羔羊了。"

​地图3：迷雾回廊

认知碎片（拾取时）​​

"记忆残片037：'他们说认知污染是病，可当我用火把照亮审判官脚下的影子时...为什么那些影子里有鳞片和触须？'"

幽灵敌人现形瞬间​

"木偶关节暴露时的机械音：'错误！目标已突破认知阈限！启动自毁协议——光荣归于圣光！'"

​地图4：镜渊洞穴

表层壁画浮刻​

"圣徽下的铭文：'阴影不存在于光明照耀之地'

（用认知之光照射后浮现血字）'我们就是制造阴影的光源'"

受害村民幽灵（认知值＞60%可对话）​​

"他们在镜子里塞给我们虚假的记忆...说我儿子被奥拉吃了？可笑！那孩子明明是被镀金马车带走的！"

​地图5：群体意识之湖

水妖歌声（持笛召唤后）​​

"银鳞跃出水面唱到：'圣泉本无垢，金杯投黑影；咳血的丰收祭，溺亡的清醒者...'"

教会铠甲刻字​

"编号XCIII内侧的刮痕：'别相信记忆，我的继承者。他们给所有勇者都准备了相同的童年故事模板。'"

​地图7：认知囚笼

村民幻影（保护时）​​

"求您别伤害我！我什么都不知道！我只是把教会发的药粉倒进井里...他们说那是预防瘟疫的..."

审判官处刑宣言​

"看见这些叛徒了吗？他们的怀疑滋生了奥拉的毒牙！现在，证明你的忠诚——要么清除污染源，要么成为其中一员！"

​地图8：奥拉巢穴

P1阶段奥拉低语​

"他们把我的孩子们变成光...那我就吞吃所有被光照耀的人！你说我在发疯？看看圣剑上的倒影吧——那獠牙属于怪物，还是属于举剑之人？"

最终光源抉择旁白​

"圣剑在呢喃秩序的安定，火焰在跳动混沌的真实。而真正的觉醒者明白：重要的不是选择哪个光源，而是意识到自己本就携带火种。"

​跨地图叙事衔接

UI变化提示​

当认知值突破50%时，界面弹出："警告！认知过载！" 随后所有教会金色花纹开始剥落，露出背后蠕动的血肉状纹路。

环境音效演变​

进入地图6密道时，持续的背景圣歌突然夹杂着留声机杂音："...第93号实验体表现出自我意识复苏迹象...立即启动认知重置程序..."