额外内容

# 生物

## 基阿 (GR)

GR 是一只绿色眼眸的树袋熊，虽然他看起来十分瘦小，但他的能力完全不输给任何人，甚至比大多数人都厉害。他是探险队的领导者，颇受探险队其他人的尊重。他虽然经常板着脸，不苟言笑，但所有人都知道他的斗志如火焰般燃烧。

他和同队伍内的 Seaon 是最亲密的挚友，甚至远超挚友的关系。

【完成第1章第1部分后解锁】调查组是8月1日外出调查，而基阿的生日也是8月1日。

## 西昂 (Seaon)

Seaon 是一只身材高大，拥有蓝色眼眸的北极熊，他为人善良、可靠、富有正义感，同时还很可爱，深受探险队内其他人的信赖和喜爱。他是探险队的安全员兼医疗员，为其他成员提供紧急医疗。最后，他还是探险队的吉祥物，因为他真的很可爱。

他和同队伍内的 GR 是最亲密的挚友，甚至远超挚友的关系。

## 道格·柴·参 (Dog Si. Can)

Dog Si. Can 是一只拥有红色眼眸的柴犬，他的毛发为黄棕色，同时他还留了一串棕色的胡须。"其实我已经很老了"，这是他曾经说过的话，但从外表看起来，他非常年轻，一点儿都不显老。他是探险队的工程师和矿工，为队员们提供安全的道路。

【完成第1章第1部分后解锁】他和 Ten 已经公开了恋人关系，可想而知他们的关系有多亲密。

【完成第2章第1部分后解锁】他使用他的烟斗并消耗他体内的能量召唤了一个有着黑色毛发且强壮的人，看起来和 Can 很像。Can 说他叫 Nac，是他阴暗的化身。

【完成第2章第2部分后解锁】他对 Nik 产生了一种特别的感情，似乎是心动的感觉，也许他需要多和 Nik 谈谈。

## 道格·金毛·罗明 (Dog Gr. Romin)

Dog Gr. Romin是一只蓝色眼眸的金毛寻回犬，同时他的左耳还系着一条黄色丝带，他并没有透露过那条丝带的用途，可能不只是装饰品那么简单。他是探险队的导航员和通讯员，为探险队提供有效的行进路径并确保可以随时和总部取得联系。

【完成第1章第1部分后解锁】他似乎很喜欢 Amorog，也许他们以前有什么渊源。

【完成第2章第1部分后解锁】他取下了他的丝带，然后变成了一头……野兽！？

【暂不公开】【完成第5第X部分后解锁】原来 Romin 和 Amorog 都了解过 Yao 所说的古老语言，现在他们有了一些交谈的话题。

## 尼古拉·克罗尔 (Nikolai Krol)

Nikolai Krol 是一只身材高大、结实的獾，拥有棕色的眼睛。他有一些灰色的胡渣，看起来像胡子。他穿着一件浅黄色的衬衫，并塞进牛仔裤里，系着一条棕色的腰带。在工作时，他戴着一盏碳化物矿工头灯。

【完成第1章第2部分后解锁】他对他的矿工头灯有着特殊的感情，Nik 从来不敢想象他失去头灯后的情形。

## 塞缪尔·艾尔斯 (Samuel Ayers)

Samurl Ayers 是一只红眼睛的山狮，身上有着引人注目的白色毛皮和黑色斑纹。他身材高大、肌肉发达，被形容为“壮如一座房子”。Samuel 穿着一件休闲的米色工作衬衫和裤子，还戴着棕色的背带。

【完成第2章第1部分后解锁】他说自从来到这里后，身体就非常不舒服。他需要尽快回到总部做一套全身检查。

## 馮耀霖 (Feng Yaolin)

Feng Yaolin 是一只肌肉发达的老虎，脸上有明显的斑纹。他穿着深蓝色的工装裤和配套的帽子，以及一件带有卷起袖子的灰色衬衫。在工作时，他会将工具袋挂在腰带上，但在更随意的场合会取下来。

【暂不公开】【完成第5章第X部分后解锁】原来不止 Yao 会说古老语言，Romin 和 Amorog 也曾了解过，现在他们有了一些交谈的话题。

## **托德·布朗森 (Todd Bronson)**

Todd Bronson 是一只高个子、宽肩膀的水獭。它戴着黑色和灰色图案的围巾，白色衬衫放在敞开的橄榄褐色马甲下面，还穿着黑色裤子。它身上还有一个手枪枪套，里面似乎插着一把左轮手枪。

【完成第1章第1部分后解锁】对于 Todd 是如何突然来到地下三层矿洞的，我们还需要进一步分析。

## 贝尔·白·阿莫罗格 (Bear P. Amorog)

Bear P. Amorog 是一只拥有绿色眼眸的北极熊，留有一些棕色的络腮胡。喜欢讲冷笑话。

他负责探险队本次调查的远程协力。

【完成第1章第1部分后解锁】他似乎很喜欢 Romin，也许他们以前有什么渊源。

## 贝尔·棕·田 (Bear B. Ten)

Bear P. Ten 是一只拥有蓝色眼眸的棕熊，他乐观且积极，同时他还是城市里风评最好的一家披萨店的店长。

【完成第1章第1部分后解锁】他和 Can 已经公开了恋人关系，可想而知他们的关系有多亲密。

## 僵尸

僵尸是游戏《挖掘与建造》中出现的一种敌对生物，这类生物很容易被误认为是一种笨拙且蹒跚的生物，但它们数量庞大，甚至能够让最勇敢的冒险者栽在它们手里。

## 骷髅

骷髅是游戏《挖掘与建造》中出现的一种敌对生物，这类生物用它们标志性的弓箭作为武器攻击冒险者。小心行事！千万不要让他们的偷袭得逞。

# 术语

## 信号指示器

信号指示器是一台类似于指南针的设备，它虽然只有怀表大小，但却拥有标准的方位指示能力、记忆、导航、通讯等功能。同时它还实现了一套精简版的可触摸全息投影能力，保证在任何时刻都可以很方便地查看屏幕并点击。该设备也拥有卫星电话的能力，天线内置到机身内，但如果信号不畅，也可手动弹出。

该设备配备了紧急联络系统，可在紧急情况直接连接到距离最近的卫星信号，然后尝试取得联系。该设备允许通过卫星以实现全球通话。

该设备由 Bear P. Amorog 设计并制作，采用国际推荐标准 IRS-7199 设计，采用国际严格标准 ISS-202419 制作。

## 环境侦测仪

环境侦测仪是一台长方体形状的 PDA 设备，机身为米白色，四周采用圆角设计。它可以实时监测当前区域的工业环境、地面情况、天气和空气质量评估等，然后收集并分析环境温度、湿度、气压、污染物和其他因素的数据。该设备没有配备图形界面，完全采用命令行作为交互语言。

该设备由 Dog Gr. Romin 设计，由 Bear P. Amorog 制作。因为该设备采用了部分灰色产业的功能，所以并没有进行报备。

## 异常信号源

“出于不明原因，近期监测到的异常信号源大幅增多，需要派人去现场调查一下，确认原因并排查问题”，阿莫罗格留。

异常信号源指的是那些地点已知，时间已知，但出现原因未知，如何让其恢复成原先样子也未知的，在空间内凭空生成的一块或多块区域的信号源头的统称。

大部分情况下，该区域内均会出现一道信号，可以确定的是，该信号就是源头。只要能找到该信号所在的位置，并寻找到排除异常的解决方案，那么从理论上来说就可以解决异常生成区域的问题。

没有人知道为什么会出现这样奇异的异常区域，但它们的出现确实给这个世界带来了或多或少的不便。这就是由阿莫罗格的团队所要解决的问题。

在本作，他们会调查并着手解决其中突然出现的异常区域和异常信号。

## 挖掘与建造 (Digcraft)

《挖掘与建造（Digcraft）》是一款开放世界沙盒游戏，玩家在该游戏中可以探索无限生成的虚拟世界，这个世界由各种方块构成，收集和利用这些方块来创造各种艺术作品，玩家可以在游戏中进行采集、制作、建造、冒险和与敌对生物战斗等活动。玩家可以通过收集资源制作工具和物品，建造房屋、城堡、机械装置或庞大的创造物。游戏中还有日夜交替、气候变化和动态生物群落等元素，使得虚拟世界更加真实和生动。

## 吸烟室 (The Smoke Room)

《吸烟室》是 EchoProject 制作的第三款视觉小说作品，从时间线上来看是《回音》的前传作品，但游玩本游戏并不需要了解《回音》的任何内容。

按官方的说法，本作并未接驳《回音》的任何一条线路，但两部作品都采用了相同的角色和故事设定。两个作品之间的联系类似于“是前传，但是另一条世界线的前传。”

《回音》系列有三部主要作品，以及一部短篇前传。按时间顺序来讲，分别是：设定在1915年的前传作品《吸烟室》，主角团在 2008 年万圣节探险的短篇前传《回音：65号公路》，系列首部作品《回音》，以及《回音》事件发生 5 年后的续作《拱桥》。

本作故事发生于一个世纪前的回音镇，游戏视角从一名性工作者 Samuel 的身上展开，他那努力改善生活的愿景，却为自己带来了杀身之祸。

一桩谋杀案，一次矿工罢工，一石激起千层浪，小镇居民的日常生活开始土崩瓦解。更糟的是，某些东西被释放了出来，附着在有罪之人的身上，使他们无法逃离...回音镇。

您可以访问该游戏的官方网站以了解详情：[url=https://echoproject.itch.io/the-smoke-room]https://echoproject.itch.io/the-smoke-room[/url]

## 快速反应事件 (Quick Time Events)

快速反应事件（Quick Time Events，又名 QTE）是一种电子游戏交互机制。在 QTE 中，玩家需要在特定时间按下特定按钮或进行特定动作，以完成游戏中的关键动作或事件。这些按键和动作通常以图标、箭头或文本的形式显示在屏幕上，并且在游戏进程中以突发、紧张的方式出现。

## 节奏型快速反应事件 (Quick Time Events with Rhythm-Based)

节奏型快速反应事件（Quick Time Event with Rhythm-Based，即 QTE/Rb）是一种电子游戏交互机制，但与常规快速反应事件不同的是，玩家不只是需要在特定时间按下特定按钮或进行特定动作，同时需要按照音乐的节奏和屏幕上的音乐提示进行操作，从而完成游戏中的关键动作或事件。这些按键和动作通常以图标、箭头或文本的形式显示在屏幕上，并且在游戏进程中以突发、紧张的方式出现。

# 插图

插图列表，插图名见【策划文档】。

# 制作人员名单

见【制作人员 & 第三方清单】表格。

# 第三方资产使用清单

见【制作人员 & 第三方清单】表格。