

世界观

没有人知道规则从何而来，我也一样。

我只知道，几乎从我有自我认知开始，人类的文明本该就是“它”裁夺这样的想法是非常自然形成的。

世界观（一个虚假的乌托邦）：

公历 3055 年

规则的起源成为一个谜。没有人知道这套规则是如何形成的，就好像它们从出生时就存在一样。世界被一台强大的统治机器所主导，那些曾经被篆刻在书籍、资料库中的；被外邦人视为唯一精神寄托的，曾被称之为信仰的事物现在不过是冰冷的“0101”，不再具有往日牵动人心的力量。数据和算法成为了新时代的唯一神明。

人们从一出生开始就要接受“它”的审判，每个人都被赋予了一个数字：CQ

“CogniQuotient”（认知商数）。据人们说这是对个人认知能力的最权威的评估标准。

那些低 CQ 值的人，会被判定为“对社会存在隐患的不可控对象”或者说是潜在的罪犯；这个数字不仅决定了个体在社会中的地位，更将整个社会划分为上城和下城两个截然不同的区域，这是一场现代社会的种族隔离。那些拥有高 CQ 值的人，被精心安排在上城，享有体面的生活，占据了社会几乎 90% 的资源。上城成为了精英阶层的象牙塔，他们沉浸在优越的智慧和繁荣的环境中。相对地，低 CQ 值的人则被迫沦为下城居民，如同老鼠一般，终日不见阳光，也分不到社会的资源。在下城，贫困和绝望蔓延，成为这些人们日常的代名词，这个数字仿佛一场席卷下城的瘟疫。，成为这个底层社会中的剥削者，无情地剥夺其他人的权利和尊严。

[CQ]

认知商数，每个人从出生开始就被赋予的数字，一切拥有高自我认知、怀疑情绪、以及高额的情绪波动倾向都会被统治机器裁定为低 CQ 值的居民，会被判定为“对社会存在隐患的不可控对象”或者说是潜在的罪犯。而自我认知低，情绪稳定，不会产生怀疑倾向的人被判定为高 CQ 值的居民，也即是拥有高度精神能力的人。并且每个人需要一直佩戴 CQ 的判定测量仪器。社会依据 CQ 值指数划分为了上城和下城，低 CQ 值的公民无法从事大多数的体面职业。并且在上城，出入任何的公共场所、使用交通工具都需要经过系统的身份认定，CQ 值低的人无权使用。

[不可知域]

CQ 值的一种极端情况，当人们对统治者的怀疑倾向到达某一特定的值或者情绪在短时间内出现巨大的波动的人会被系统裁定为进入不可知域状态，也同时会被标记为“会危害社会的，需要清除的对象”。会被政府网络通缉。

[缪石]

独立于常用货币体系以外的具有高社会价值的不可流通物，数量稀少。据说一直佩戴可以用于提升精神能力，也即是可以用于提高 CQ 值的物品。居民可以通过为社会创造贡献/悬赏令获得统治者的奖赏。在下城的黑市有少量流通，但价格及其昂贵。

[Peace Maker 维和者]

统治者的执行者，虽然表面上一个出于自愿为统治者充当政策执行者的群体，但是实质上是一个雇佣兵组织。基本的组成结构就是希望改变社会地位的下城居民以及小部分的上城居民。通过“消除”陷入不可知域的人来获得报酬——缪石。

游戏的开场：



我是下城夜晚中并不特殊的一位，下城的每日都是从混乱开始，又从混乱中结束。

街上散不开的酒精混合着呕吐物的味道，像是把这片无主之地腌入了味儿，令人作呕。

巷口隐隐约约的传来酒鬼的鼾声。

我得承认这座城市是丑陋的，也许有人会说你都未曾窥见过这座城市的人们是如何相爱又如何死亡，为何评价它是丑陋的？怎么讲，我当然知道，因为这曾是我的家，也许现在也是....

今天的任务难得的失败了，但我没来由的感到轻松，我将昏迷视为一次睡眠，挣扎着睁开眼睛[该死的，我或许真的需要锻炼身体了... 怎么会一个肘击就让我昏... ?]

[你醒啦？] 一双深色的眼睛和我对视，她不是醉鬼，我确信，甚至不属于下城。

[你是？] 我犹豫了一下。

[啊，你是失忆了吗？没关系，既然我捡到了你，那么你就是我捡来的小狗了，我会对你负责的]

[...我没有失忆，我只是晕.. 只是发生了一些意外，也不是流浪汉，我有正经工作的。] 我有

些不满，无论怎么样我看上去多少比流浪汉体面吧？

[我知道，你是维和者，但我可不觉得这是什么正经工作。但无论如何你是我捡到的，很高兴认识你，叫我 Elisa 就好] 她看上去心情不错，但没有给我留任何插话的空间。

[...你好] 同事都说我是个沉默的人，但我的确不想告诉她我的名字。

[怎么？看在我捡到你的份上，作为交换，和我分享你的名字把。]

选项：A: [你没有捡到我，你挡道我看月亮了]

B: [输入名字]

C: [好吧，那么站在你面前的是执行者、黄金左手、下城之心....] ——> 获得成就

【xx， 冰】

(中略一大段剧情，大概就是我在认识 Elisa 后，发现她确实是如我所想的是典型的上城女孩，可以凭借自己的身份自由的出入上城的任何场所。我，绝对没有在嫉妒。原以为这不过是你生活的一些小意外，但是 Elisa 对你确实异常的热情，甚至热情到了你觉得不适的地步。也许是为了我，但愿我不是自作多情。同样的她也加入了维和者，同我一起执行任务，摸消那些陷入不可知域的潜在犯罪者。和其他人不同，Elisa 似乎对报酬-缪石性质缺缺，是的，也许是因为她本就是上层人。在长时间的相处中，我逐渐开始信赖甚至依赖 Elisa，但是在上城暴乱事件后的一周后，她突然不辞而别)

过场文本：

唯利是图的维和者，疯狂的下城老鼠，不被理解的独行者，在一台被视为造物主的巨大统治机器下苟延残喘的人类。

这些曾经都是我的身份，我从不否认，我在有限的人生中也曾怀疑我是否还有处理情感的能力。

然而在当下的这一刻,我确信我产生了一个想法:我不想要失去她,即使我们的相遇是伪造,她坦率的身份是虚假的。但或许世界本就是只是一场的幻觉也说不定。

这注定不是故事的结局,我深知没有永不落幕的戏剧,拖着不愿结局的戏剧也许只是朝着错误的航道偏离, 但我们的相遇本就是偏离神明所赐的命运。

所以, 完结章必须由我自己写下。

阶段任务：在暂居地内收集 Elisa 曾经的生活痕迹以及她的踪迹的线索（0/3）	
1	任务合照 * 1 （迷惑线索）
2	Elisa 的身份证件 * 1（上面的日期显示是从公历 3040 年就开始使用，但是看上去非常崭新，Elisa 并不是她证件照上的名字）
3	Elisa 制作的关于上城暴乱事件的线索简报 * 1（关键线索，里面提到了一直以来反对统治机器根据 CQ 值进行社会隔离的自由组织以及组织的活动记录日期）

过场文本：

[Elisa...这是线索还是你故意留下的破绽？]

剧情描述：在有限的线索中，你很快的将上城暴乱以及一直以来都反对社会隔离的自由组织 innocent shell 的线索连成了一条线，直觉告诉你 elisa 一定与 IS 之间存在着某种联系，	
1	找到在暴乱中被你们缴械的组织成员进行询问（0/1）
2	通过收买/威逼组织成员获得组织根据地的地址
3	在维和者的基地内部搜索足够数量的烟雾瓦斯、催泪弹（0/3），并且不能被发现（0/3）

过场文本（登进电梯）：

[用户身份检测中，请不要移动证件。

■■■ 用户身份判定：xxx 成功，安全系数：安全]

剧情描述： IS 的地址并不算非常的难找，你很快的便找到了他们的根据地。你没有贸然的闯入，而是先进行了短时间的观察，建筑楼层不高，只有堪堪三层。楼底的巡逻人员人数也比你想象的少上许多，并且由于几乎没什么人前来拜访，所以他们时不时的会外出抽烟或者聊天。你突然感觉到了一阵的庆幸。躲避了一楼的看守后，你发现唯一可以通往二楼的电梯需要身份认证，你必须取得其中一个人的证件到达二楼。而此刻的你，却突然有些紧张，你不敢再去深入思考自己曾经有过的猜测。	
1	潜行任务：通过潜行机制以及障碍物躲避组织人员的巡逻，并找到通往二楼的电梯。
2	潜行任务（代替机制）：打败组织根据地外部的安保人员（0/4），此时敌方 NPC 攻击力和血量都进行相应的提升，需要一定的练度。更推荐潜行玩法。
3	潜行玩法：通过潜行机制以及障碍物躲避组织人员的视线，使用维和者基地内部搜集到的烟雾瓦斯迷晕其中一位，并且取得他的证件（0/1），成功登上二楼。
4	根据现场环境，自由探索二楼的房间，寻找 Elisa 的踪迹（0/5），发现她正在一个房间内和 4-5 个左右的人进行交谈。
5	潜行玩法：在房间内人的视觉范围以外，偷听他们的交谈内容。并在其他人准备离开之前打开屋内的柜子躲进去，直到他们完全离开房间。

过场文本：

[出来吧，我看到你了] Elisa 很平静的讲到。

我打开柜子，年久失修的柜门仿佛摇摇欲坠但仍比我想得坚强，它只是发出了巨大的，折磨耳朵的声响。我看着她，却又好像再看她身后不可名状的点。

我们陷入了诡异的沉默之中，好像除了我们此刻正身处同一个空间外，再无交集。

[Elisa, A lie, 我早该知道的，多简单的文字游戏，甚至不需要二进制转换] 而我花了这么长的时间才解决这个谜题，这句话我却没有道出的勇气。

[很遗憾，我并不是 Elisa，也不是证件上的 Oriana。你所熟知的关于我的一切都是假的，我该为此道歉吗？] Elisa，不 Oriana，也不对，她的脸色如常，似乎半点都没有为我的突然到访而差异，又或许这是她的伪装。

我沉默了一下还是决定开口 [你说过的“谎言不是目的，只是手段”，那么你的目的是什么呢？]

她顿了一下，随即附赠给我了一个温柔的笑 [看来我把你教的很好呢。] 我曾经无数次的见过她的笑脸，却没有任何一次为之感到恶心。

我的呕吐感只维持了一瞬，但消失的速度却比不过她的微笑。于此同时我身上的检测设备突兀的闪着红光，似乎在告诉我，我的情绪波动已经超出正常的区间了。

[看吧，我说过它并没有那么准确，你从未想过伤害我对吧？好吧，或许，在我接受你的审判之前，你会想听个故事吗？]

阶段任务：（游戏视角转换）以 Elisa 的视角，了解 Elisa 过去的故事。她曾经的人生似乎一开始就被那台机器所否定了，CQ 值是她一生的案底，哪怕她从未犯过任何错误。她生长于下城，混乱是这篇土地的底色，酒鬼，毒虫是这片空间的常驻居民。她或许是这个城市中相对体面的那一个。

一日，结束了彻夜的夜班之后，她想她该回家了？是家吗？也许只是一个暂时落脚的地方吧。她内心的波澜和抱怨被一阵冲击所静止，有个人带着伤口撞倒了她，他身上的装置正发出刺耳的声响，似乎马上就会吸引到那些维和者。

她没有任何犹豫就帮助了他，但整条街上除了东倒西歪的酒鬼之外，只有她这似乎太显眼

了，匆匆赶来的维和者很快就注意到了她，正当她思考如何挣脱时，另一位女孩介入了。。	
1	帮助对方，将正在避难的人藏在小巷的垃圾桶中
2	与维和者交涉无果后，你决定带着帮你说话的女孩直接直接逃走。但你忘记了他们合法持有枪械，当你以为自己毫无意义的一生将就此终结时，温热的身体压在了你的身上，你有些诧异，但是你知道这或许是你活下去的唯一机会，于是顺势躺下。
3	<p>QTE 机制屏住呼吸，直到维和者检查完毕并且离开；</p> <p>[哈...啊] 吸气，肚子鼓起。呼气，腹腔几乎拧作一团。有血，粘稠的，暗红色的，</p> <p>[原来再体面的人死亡时也不过如同烂泥]你想。但你仍然没有推开那具带着浅浅重量的身体。一滴浑浊的水落到那个女孩的脸上，无声的滑落下去，晕开了早已干涸的血迹。</p> <p>是...雨吧？</p> <p>找到女孩身上的证件（0/1），上面写着 Oriana，一切的真相似乎都近在眼前了，</p> <p>Elisa 颤抖着收起证件，并决心改头换面，以 Oriana 的身份活下去。</p> <p>颤抖着手试图在女孩的以内找到她存在过的证明，很幸运的，你的确找到了。</p> <p>[Oriana] 证件边缘锋利的仿佛可以割碎你的身体，但你仍旧念出了这个名字。</p> <p>随后，你在冰冷的物件上留下了一个吻，一个柔软的，仿佛转瞬即逝却又永垂不朽的吻。</p>

过场文本（叙事视角切回来）：

[我无权审判你，我只是不喜欢你欺..]

没有等我说完 [是的，连你都知道自己无权审判他人。那么为什么那台该死的机器却可以只

用数据推导还是不知道的其他的乱七八糟的东西轻易的就为一个还没开始的生命拟定结局?]

[为什么你们可以那么自然的接受这套规则，为什么我明明没有犯下任何错误，却被定义可以随时被放弃的?] 她几近歇斯底里。

[...] 明明你比我像小狗多了，一只受了伤却不爱乞怜的狗，我很自然的想到。

在我的印象里，她从不会露出这样的表情，她只会用我学不会的圆滑话语搪塞一切的外部世界。她抓住了我的衣领，我悲哀的感到或许下城的糟糕生活真的让我变成了一个扭曲的人格，我控制不住。。

(接 Boss 战)

Boss 战（二阶段）：只能上场“我”这个角色	
1	<p>Boss 一阶段：</p> <p>特殊技能 A：每 10s 给自己上一个持续回血的的 Buff</p> <p>特殊技能 B：有极高的概率造成敌方眩晕</p>
2	<p>Boss 二阶段（每 20s 开始小幅度扣血）：</p> <p>特殊技能 A：召唤机械兵，如果不及时清理，则每 10s 为本体提供增伤 Buff</p> <p>特殊技能 B：召唤出的机械兵每被处理掉一个，则为本体提供单次的护盾</p> <p>特殊技能 C：Boss 血量到达 1%后，会锁血。只能由自身扣血而达到死亡。</p>

Boss 战完结后过场文本：

[对不起] 在许久之后，她终于组织出一句对不起。刚才激烈的争吵在短短几秒内转变了沉闷的空气。

她只是剧烈的喘气，仿佛试图平复过于波动的情绪，只是脸上再也没有了我曾经嫉妒的笑容。

我知道，其实她早就死亡了。她被杀死的日期是那么的普通，甚至包括她在内没有一个人记得。下城区的每一次个例的甚至集体死亡都不会给这个社会带来哪怕几秒钟的天平的倾斜。

我知道维和者不会是我的归宿，因为下城是我的过去，也会是我的未来，仅此而已。

[如果你还待在回忆里的话，我会告诉你，这不是你的错。Ori] 我并不擅长安慰人。

她张了张嘴，但没有出声，最后缓慢的脱出[叫我 Signy]。

选择：

A[放走她]

B[带她回到维和者]

(不同的选项会指向不同的剧情走向。)