【基础】

这个是个看起来没什么特别的东西方文化融合的小镇，其中貌似爆发了僵尸危机。但实际上这是个太空殖民卫星，因为通信公司使用了违法的技术导致了新使用的9g技术暴走导致殖民卫星居民的情感暴走，大部分变成了没有情感纯粹躯体的**“僵尸”**，然后暴走的情感聚合体就成为了**“怪物”**

无限小队成员在这个小镇开始人物，主神提供的任务会逐渐从**“从僵尸危机存活”**逐渐变成**“关闭9g系统（好结局）”**或**“逃离殖民卫星（普通结局）”**

总的来说是一个英雄来解决问题，但也不是非得要解决也可以逃跑的简单故事线

因此这个剧本的比重是

【世界观】>【角色】>【故事】

这个剧本核心世界观的**“9g”技术**由**《末班列车去哪里》**的7g技术直接启发，是笔者寻求一个新的丧尸起源故事的一个解法。中间很多看起来科幻的设定实际完全不讲科学道理，是科幻皮的奇幻内核，正是因为起源是这样的作品。

9单纯就是琪露诺的梗，灵感上应该是琪露诺摆一个不二家的表情加上“9g change your life”之类广告词的一个logo，简化的话就是一个淡蓝色⑨号球

【故事】

故事，大概就是主人公在剧本里经历的事，前面发生的事算世界观的一部分？总之这部分应该是游戏故事

0那么一开始，轮回小队从小巷里醒来。明明从主神那里听说了这大概是一个僵尸危机的世界但是这里却很安静

——>走出小巷>1

1轮回小队遇到了最初的僵尸

——>接触/探索/战斗>2

2轮回小队开始探索地图

——>学校

>a

——>办公楼>b

——>“研究所”>c

——>“治安事件”>d

——>其他>e

C轮回小队探索研究所

——>接触/探索/战斗>接触角色（Zero（仿真人））

D轮回小队解锁“治安事件”

——>接触/探索/战斗>接触角色（长门有希（机械警察））

完成C后解锁X

完成所有前置任务（C，D，未定）后解锁选项Y

X 轮回小队探索旅行社

——>一系列事件后>解锁普通结局（逃亡）

Y 轮回小队探索百货商场

——>战胜“消费主义”后>解锁关闭9g的选项

【人物】

**可攻略角色：**

Zero（仿真人）：

印象：

Zero是独立研究者**“博士”**研究的仿真人，其目的在于复活他早逝的女儿。

如果是已经能承载其女儿意志的最终型号，代号应该是“Eve”

而Zero只是实践推进到初步proto的0号机，理论上仿真程度应该非常有限

但是因为9g事件其仿真程度大大提高，玩家遭遇她事她正在尝试独立解决事件但是因为不适应丰富的人类情感而无法顺利推进。玩家在于其之后的接触中会感觉这是个非常人性化的角色。

接触后Zero会主动和玩家临时组队

达成好结局即可让Zero永久入队

长门有希（机械警察）：

印象：

长门有希是殖民卫星的机械警察

殖民卫星的警署属于既有人类警察也有机械警察，长门的表面和运动性能上仿真程度很高（为了消解市民的抵触感）但是内核非常机器人，玩家与其接触后会感觉其非常人机，但是9g事件也让她增加了一丢丢情感，于zero的差别是拟人程度的差距导致的。

在治安事件的接触后轮回小队可以尝试劝说长门临时入队，

达成好结局后若邀请长门永久入队其会表示自己需要守护这座城市

如果**“长官”**存活并且玩家剧本后协助了？城镇的重建

“长官”则会命令长门入队，理由是“代表这座城市为英雄们报恩”

**中立角色：无**

**背景角色：**

“博士”

印象：

博士是一名居住在殖民卫星，拥有较高资源调动和科研自主权的高级科研人员。

危机前博士的研究进展顺利并完成了Zero，危机前处于正在收集zero的信息并准备下一代的过程中

在9g危机中丧命，被zero埋葬。

剩余情感形成了（）**情感异象**nostalgia

“长官”

“ceo” (FOX)

**怪物：**

**僵尸们：**

僵尸：小巷女孩

小巷女孩是玩家会看到的第一个僵尸，纯粹的普通僵尸。设定是女高中生

启动的同时会吸引附近僵尸的注意

召唤来慢跑男僵尸（敏捷）和清洁工大叔僵尸（耐力）

僵尸：抄写ppt

抄写ppt是在学校的一群僵尸

触发就是老师僵尸切ppt有点快

几个学生僵尸没抄完有点烦躁，大概重复3次左右，学生们把笔扔了进入攻击状态

老师看见这几个人离开位置也进入攻击状态

其他僵尸要么抄完了干等着，要么做出一副玩手机的样子（无意义的刷屏幕）

僵尸：超市比价僵尸

场景：打折货架前

脑死行为：   
反复拿起放下同罐头的僵尸主妇 ×3  
举着放大镜看价签的老僵尸 ×1

触发事件：玩家挪动价签牌

异变反应：  
主妇突然互撕购物袋（生成缠绕物）  
老僵尸扔出放大镜（造成聚焦燃烧）

僵尸：电梯礼仪僵尸

场景：酒店电梯厅

脑死行为：  
僵硬鞠躬“您先请”的僵尸 ×4  
盯着楼层数字屏的僵尸 ×2

触发事件：玩家按电梯键

异变反应：  
鞠躬僵尸卡死电梯门形成肉墙  
数字屏僵尸眼球弹出堵塞按键

僵尸：点赞刷屏僵尸

场景：网红咖啡厅

脑死行为：  
对空餐盘竖大拇指的僵尸 ×5  
用叉子戳桌面的僵尸（模仿修图） ×1

触发事件：玩家打翻饮料

异变反应：  
大拇指进化为尖刺（范围穿刺）  
桌面浮现差评弹幕（精神伤害）

僵尸： 会议鼓掌僵尸

场景：会议室

脑死行为：  
规律拍手的僵尸 ×6（掌声渐弱又增强）  
偷转椅的僵尸主管 ×1

触发事件：玩家坐上主位

异变反应：  
拍手僵尸手掌飞射（追踪导弹）  
主管僵尸把转椅当回旋镖

僵尸：拼单奶茶僵尸

场景：奶茶店门口

脑死行为：  
举虚拟菜单比划的僵尸 ×3  
摸口袋找零钱的僵尸 ×2

触发事件：玩家拿走取餐铃

异变反应：  
菜单僵尸甩出糖浆蛛网  
零钱僵尸喷射硬币散弹

僵尸：健身环打卡僵尸

场景：公寓走廊

脑死行为：  
对空气深蹲的僵尸 ×4  
擦汗但无汗的僵尸 ×1

触发事件：玩家奔跑经过

异变反应：  
深蹲僵尸腿部弹簧化（弹跳攻击）  
擦汗僵尸甩出酸性汗滴

僵尸：年终总结僵尸

场景：开放式办公室

脑死行为：  
敲空白键盘的僵尸 ×7  
反复开关抽屉的僵尸 ×1

触发事件：玩家关闭电脑屏幕

异变反应：  
键盘僵尸牙齿飞射（键帽子弹）  
抽屉僵尸胸口抽屉变捕兽夹

**情感异象们：**

**情感异象**nostalgia

印象：

Nostalgia是一个展示幻觉，或者说回忆的**情感异象**

与其在研究所外遭遇后，玩家们会被强行拽入回忆，进入一名似乎是工科男生的视角（博士）

男生和一名金发的女孩一起登上了大巴---女孩说谢谢来送我，第一次到镇子外还是有点怕还好有你在。女孩面对男孩一下子打开了话匣子，喋喋不休的聊个不停，男孩只是时不时应和以及表示认同都能让她继续聊下去，男孩也忍不住多说了一些

（对话）

终于到了，女孩表示谢谢他的陪伴，回去了记得联系我

此刻玩家会有两个选项【道别】和【与她离开】

此刻感情涌向玩家，你感觉如果此刻道别说不定这将会是最后的回忆

但是你也同样感觉为了继续在理想的道路上变强你得回去

选【与她离开】后会进入一个“同她离开，不再回来”的结局。总之剧本是没办法继续了只能读档。毕竟玩家都选择同她离开了（

选【道别】后男孩继续坐在摇晃的大巴上，回城看着风景没什么，只是回到小镇的时候泪终于留了下来。此刻玩家们回到了自己的身体

主神通知“已击败**情感异象**nostalgia”

奖励：e

一点点额外信息，女孩和zero，或者说原型的女儿eve都是金发。至于是怎么一回事笔者选择留白

**情感异象**Clockmire （钟+泥沼）

印象：

Clockmire是一个传统敌性npc，分两个阶段

第一个阶段Clockmire是一个很卡通的，感觉会出现在儿童节目上的毛毛虫，异常的地方在于这些腿都是人腿，西裤皮鞋，黑丝高跟，运动裤运动鞋等等。

Clockmire 时不时会举起右手那个大得夸张的卡通手表来看时间

对手表造成（？L）伤害后破坏，Clockmire 暴怒， 手表破坏后的下一击全部伤害上升一级，最高a

第二阶段Clockmire是一个在沼泽中的皮皮虾，沼泽中有旋转的毛毛虫，中间是一个箭塔一般的钟楼，敲响就会让毛毛虫转得更快，

如果不攻击钟楼皮皮虾就会四处逃窜速度大概30可以爬墙这样

如果攻击钟楼皮皮虾就会自己过来和你打

从程度上讲clockmire是那种早期精英怪，因为期代表性会稍微调整得强一点点。但是总的来说虽然有两阶段但总体效果应该是演出>难度

奖励：ee

**情感异象**Grownicry （成人/成长+哭泣）

印象：

Grownicry是一个基础精英敌人，定位比clockmire更弱一些，仅一个阶段

它整体是一个成人大小的泰迪熊玩偶，但是头部异常肿胀。

游荡的时候微微抽泣，与玩家接触时会平地摔一下然后开始哭泣

从概念上来说grownicry不会传统地攻击，会不断哭泣并倾诉愿望，泪水与幻化为现实的内容会攻击玩家

半血的时候玩 偶会破裂掉出一些工牌，玩家明显感受到grownicry的力量减弱

最后grownicry被消灭，玩偶破裂然后工牌掉落一地

奖励：e

**情感异象Sacramania （神圣仪式+癫狂）**

印象：

Sacramania是一个以现代宗教/邪教为概念的基础精英敌人，仅一个阶段

它整体是一个推着传教小车四处游荡的大妈形象，小车循环播报一些典型的邪教宣传语

它会主动接触发现了的玩家，用自拍杆攻击其膝盖强迫玩家跪拜并合照

半血后它会怒号“敬酒不吃吃罚酒”然后狂暴化，社区工作者的制服变成了抽象的带盔甲教袍，仿佛是什么特摄片跑出来的反派，自拍杆也变成了中世纪风格的战锤

奖励：e

**情感异象:** Chronophage (时间+吞噬者)

印象：

是虫子的集群，与其交战的玩家会出现时空的错乱。每回合以1d3决定改回合能保留哪一个动作（标准，移动，迅捷）。每个回合玩家都会错乱地进入一个“碎片时间”的场景但是只要有动作都能正常地攻击情感异象

### 时间碎片场景表

| D100碎片场景 | 环境干扰效果 |
| --- | --- |
| 01-20 通勤地铁 | 周期性颠簸（瞄准偏移） |
| 21-40 公共厕所 |  |
| 41-60 医院候诊 |  |
| 61-80 电梯轿厢 | 超重警报触发时重力反转 |
| 81-00 会议现场 | PPT激光笔干扰锁定 |

虽然只有一个阶段，但是机制逆天，奖励为ee

**情感异象:** Vicelation(恶习+自律)

印象：

是一个穿着瑜伽服大吃特吃的人，很大但没有很夸张2.5m左右吧

不会主动接触玩家，就在餐厅角落猛猛吃不知道哪里来的食物。

进食被打断开始交战。

**半血前：补偿性净化**

**攻击方式**：  
 单体「蛋白粉能量球」aoe「酵素绿茶」

小互动：此阶段可以给他呈上环境自助餐厅里的水煮鸡胸肉，玩家将会获得一个突袭轮

**半血后：报复性糜烂**

**异化攻击**：  
挤出运动水袋里的**起酥油炮弹**

*"您已消耗5000kcal！奖励炸鸡桶兑换码：BINGE666"*

**情感异象:** Funny/Vani-gauge(搞笑/虚空-木偶)

印象：

是一个新社交媒体博取关注，塑造人设，哗众取宠的小丑人设。

设计师踩着独轮车，抛着球（话题），但头是个多面体，每回合切换一个人设（精致人设，公知，暴言小丑）

虽然好像很有设计感但是其实很弱，只有最基础的奖励

有一个媒体曝光度的条，会让小丑觉得自己更有力量但是其实一点作用都没有

"叫我Funnygauge！"保证逗笑您～"

| 真实技能 | 伪装名称 | 表演效果 |
| --- | --- | --- |
| 眼球标本投掷 | 欢乐彩球 | 球体闪烁彩虹光效 |
| 水军触手召唤 | 粉丝拥抱 | 触手带心形图案 |
| 封号冻结 | 静音魔术 | 玩家头顶出现禁言气泡 |

终结技命中瞬间：

Funnygauge称号**剥落如碎纸**

躯干爆出**百万粉丝列表**（全是重复ID）

多面体头部滚落 → 每张脸背面刻着**同一员工编号**

舞台角落堆叠**未寄出的辞职信**（署名全是该编号）

奖励：e

### 情感异象： Herbalgorithm （本草+算法）

**印象：**

Herbalgorithm 是一个将**传统中医话术**与**现代互联网营销话术**诡异融合的情感异象，分两个阶段。定位上是一个boss前的额外奖励精英

**第一阶段：仁心圣手（？）老中医**

**外观：** 一个穿着略显陈旧但整洁的中式长衫、戴着圆框眼镜、蓄着山羊胡的“老中医”形象。他站在一个古色古香的木质柜台后，身后是一面装满小抽屉的药柜。环境像是老式药铺，但隐约有LED灯带和不自然的反光。

**脑死行为/游荡：**

缓慢地、带着悲天悯人表情**捋着并不存在的长须**。

用**抑扬顿挫、仿佛朗诵古诗的腔调**，循环念叨着碎片化的“医理”：

*“这位施主，我看你印堂发黑，定是***肝气郁结，流量不足***啊！”*

*“此乃祖传秘方，专治***996福报***、***35岁优化***之***职场内卷***邪毒！”*

*“只需三剂，打通你的***任督二脉***，哦不，是***信息流闭环***！”*

*“***阴阳五行***，讲究的就是一个***用户画像精准投放***！”* (不小心漏出马脚)

**触发事件：** 玩家表现出兴趣（如靠近柜台）、或试图拿走柜台上一个显眼的（可能是塑料做的）**“千年灵芝”模型**，或对其言论发出明显的质疑/笑声。

**异变反应/攻击方式 (第一阶段)：**

**「望闻问切」变「强制关注」：** “老中医”眼镜片**闪烁刺眼的关注按钮红光**，强制与一名玩家“对视”，造成短暂**眩晕/行动迟滞**（精神干扰，象征强行吸引注意力）。

**「药方」变「弹窗广告」：** 他甩出一张黄纸“药方”，在空中**瞬间展开成巨大的、闪烁的、无法关闭的虚拟广告弹窗**，遮挡玩家视线并可能造成**轻微电击**

**「针灸」变「短视频连击」：** 他手捻“银针”（实为细长的数据线插头），快速刺出，命中后玩家耳边会**强制循环播放洗脑的广告短音乐/口号**数秒

**第二阶段：秃头咆哮的营销总监**

**转换条件：** 生命值降至50%以下。

**外观异变：**

**“老中医”的头套/假发和胡须突然崩飞！** 露出底下一个**油光锃亮的地中海秃头、面目狰狞的中年男人**，穿着不合身的廉价西装，领带歪斜。

**古旧药柜瞬间翻转，变成布满滚动LED屏的“数字营销墙”**，上面疯狂闪烁着“**限时抢购！**”、“**最后X份！**”、“**买了就是赚到！**”、“**KPI达标神器！**”等标语。滚动条里夹杂着几个不变的中药名（如“枸杞”、“菊花”、“当归”）。

长衫撕裂，露出印着巨大 **“⑨”** 和 **“FOX”** Logo 的T恤。

**异变反应/攻击方式 (第二阶段 - 狂暴营销)：**

**「祖传秘方」变「超值大礼包」：** 抓起柜台上的瓶瓶罐罐（里面可能是彩色糖豆）像**直播甩货**一样疯狂扔向玩家区域，落地爆炸产生**彩色烟雾（迷惑视线）** 或 **粘性糖浆（减速）**。

**「药柜冲击」：** 用力拍打身后的“数字营销墙”，墙体部分**LED屏模块如同飞镖般弹射而出**，造成物理伤害，屏幕上还在滚动着“**点击转化！**”。

**「终极咆哮」：** 跳到柜台上，双手做喇叭状，发出震耳欲聋的、夹杂着电流音的咆哮：

*“还在等什么？！***买了就是赚到！不买就是亏！***”*

*“***痛点！痒点！爽点！***我™全给你解决了！”*

*“***矩阵！裂变！私域！***给老子冲！！！”* (纯粹的互联网营销黑话轰炸，造成范围精神伤害和可能的短暂沉默/技能打断)。

**奖励：** ee

**情感异象**Consumerism （消费主义）

印象：电锯人

Consumerism是本副本保留的boss/副boss，基于消费主义这一概念

Consumerism有三个阶段，基于以潮玩，男性（运动鞋），女性（化妆品）为顺序

奖励:d

Final Boss 琪露诺（9g）

印象：

琪露诺是9g化身，关底boss，半恶搞的存在。没消费主义强都无所谓的

琪露诺的冻结点数会进行⑨的特色四舍五入，没有4大概是没有，有⑤那大概有⑨点

奖励:d

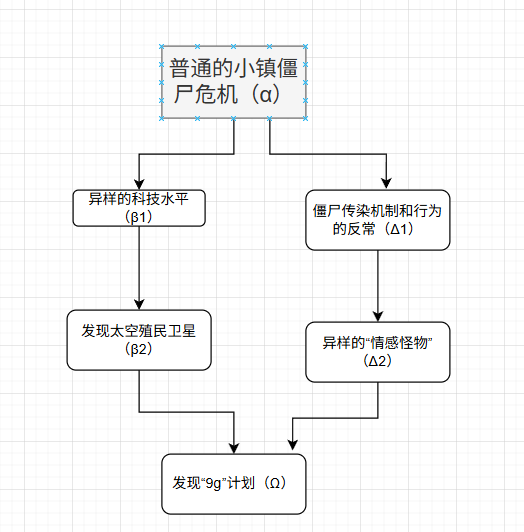
**情感异象：躺平卡比兽**

【世界观】

首先因为涉及到情感，心理等细腻的描写。这个地图的表象基本设定为了和今天非常相近的现代都市，以方便直接参考现代都市人作为素材。

然后此处实际是21世纪初风格，实际是太空殖民卫星属于叙事诡计的一部分，同时也合理地限制了地图大小，也为核心要素“9g”铺路

也就是说玩家能接触到的世界观实际是渐进的



因此对于世界观的着墨，由浅到深有6个层级（β和Δ是两条平行路线，没有深浅关系）

**α经典的丧尸围城世界观**

可以大肆玩经典丧尸片里面的梗，伞公司，花园草坪，4人小队，等等。但是这些不包含真实的信息所以注意玩梗的时候要让玩家感觉“这里没有真实的信息”：

比如伞公司的标记最好放在一个保洁公司上，总部在一个便宜商店街然后广告由公司老板亲自拍摄是个吧锅反扣在脑袋上的中年肥胖男人

这部分主要润色“丧尸末日”的世界观让玩家不要那么快跳到下一层。因此比起渲染转折本身最表层的粉底也许才是最容易增加“转折对比度”的地方，应该多下功夫

**β1异样的科技水平**

世界观上这可是一个独立运转的殖民卫星，哪怕风格上刻意还原我们熟知的社会终究有不一样的地方，这是一个让玩家意识到“也许事情没那么简单”的一个很好的起始点

也许移动通信装置已经被ar设备取代了？星际旅行本身变得很简单？

但这是个“刻意还原二十一世纪上半叶”的城镇，也许不合适出现太过科幻的东西，但是也许可以从细节刻画：

精明的商业精英拿着诺基亚按键机但公立学校的小朋友就拿着智能机

旅行社宣传的旅游地点依然是现代的热门旅游地点但是为什么到那里的价格都差不多呢？难道不应该是去越远的地方就越贵嘛？

**β2 发现太空殖民卫星**

到这里就不装了，玩家也许发现了机场停着的多次反复使用的廉价穿梭机，然后从一些政府公文，新闻等等应该很容易发现这里是个21世纪风殖民卫星，然后可以顺理成章地让线索推进到“9g”

**Δ1不正常的“僵尸”**

这方面的世界观很危险，可能和阿尔法层的描写冲突，也是关乎我那不科学的核心世界观的部分。目前比较潦草的想法就是

“没有感情的肉体在侦测到正常肉体和情感的组合时，会想要把这份情感“塞”回自己的肉体，导致正常人也发生情感暴走从而变成一具空壳”

最大的区别应该在与情感逃逸肉体的表现和病毒感染身体不太一样，然后没有感情的躯体又会和普通的僵尸有所区别，重点在于没有腐烂或脓疮，就是一些健康状况很差表现不太正常且没有心智的人。

**Δ2异样的情感怪物**

情感怪物不像传统的“精英僵尸”，他们与僵尸不存在协同，进化或任何生态关系，完完全全就是独立于尸群的个体

通过巧妙地布置“情感怪物”可以将玩家引导向9g

**Ω9g**

所有问题的根源，哪怕不是全貌GE之际应该让玩家搞明白一部分的背景。当玩家关闭9g按钮整个殖民卫星都会返回原装。假设长官还在就会亲自解答玩家们的问题。总的来说就是通信公司为了推进新的项目贿赂了殖民地政府，9g项目的启动导致了整个殖民地的感情暴走。但又因为这是个产出不高的自给自足形殖民卫星外界对于这里的变化反应较慢。导致玩家们一开始见到的局面

### Δ 线世界观揭露逻辑链 (4 步递进)

1. **起点：发现「行为空壳」僵尸 (Δ1 - 铺垫「情感缺失」)**
   * **目标：** 让玩家意识到这些“僵尸”**绝非传统感染体**，核心是**情感被剥离后残留的、被生前执念驱动的空壳**。
   * **关键遭遇/观察：**
     + **抄写PPT僵尸 (学校)：** 攻击触发点纯粹是“教学流程”被打断（学生烦躁扔笔、老师维持纪律）。*线索：行为高度依赖“社会角色/规则”，无生物本能。*
     + **电梯礼仪僵尸 (办公楼)：** 攻击触发点是“按电梯键”，攻击方式是维持“社交礼仪”（卡门鞠躬）和“关注目标”（堵按键）。*线索：行为围绕“社交规范/目标”展开，异常僵硬。*
     + **点赞刷屏僵尸 (咖啡厅)：** 攻击触发点是“打翻饮料”，攻击方式源于“网络互动行为”（竖大拇指变尖刺、桌面浮现差评弹幕）。*线索：行为映射“虚拟社交/身份认同”焦虑。*
   * **逻辑链第一步 (玩家推论)：** “这些‘僵尸’没有腐烂、没有感染迹象，攻击都源于**生前最强烈的习惯、社会角色或执念被打断/刺激**。它们更像是…**失去情感后，被固化程序驱动的空壳**？这绝不是病毒！”
2. **节点一：遭遇**Grownicry**(成长哭泣) - 揭示「情感实体化」与「个体创伤」**
   * **目标：** 首次明确展示“**强烈情感本身会实体化为异象**”，并将异象与**现代职场压力/社会规训**联系起来，提供指向**通信公司(FOX)** 的直接物证。
   * **遭遇地点：** **开放式办公室 (或附近)**。地点本身就暗示职场压力。
   * **核心体验：**
     + 哭泣的泰迪熊 (Grownicry) 倾诉着关于“成长”、“责任”、“无法满足期望”的破碎愿望，泪水与幻象攻击玩家。
     + 半血时玩偶破裂，**大量工牌散落一地**。
   * **关键线索 (线索1：工牌)：**
     + **绝大多数工牌属于同一家公司：FOX Communications (通信公司)**！清晰印有Logo。
     + 部分工牌职位具有暗示性：“**9G Beta Tester**”, “**用户体验压力分析师**”, “**情感数据采集员**”。
     + 工牌状态：有的崭新，有的磨损严重甚至带有裂痕，暗示员工承受巨大压力。
   * **逻辑链第二步 (玩家推论)：** “天啊，这个哭泣的怪物是由**FOX员工的痛苦情感**变成的？那些僵尸空壳…难道他们的情感也被抽走了？**FOX的9G技术**和这有关？工牌就是铁证！”
3. **节点二：遭遇**Sacramania**(神圣癫狂) - 揭示「情感聚合」与「集体狂热」**
   * **目标：** 展示情感异象的另一种形态——**集体性、盲从性的狂热情感**的聚合体。强化“**技术崇拜/消费信仰**”的隐喻，并提供指向**百货商场/消费中心**的环境线索。
   * **遭遇地点：** **商业街广场或大型社区中心**。环境应有大量广告牌、促销信息残留。
   * **核心体验：**
     + 推着邪教宣传小车的大妈 (Sacramania)，循环播放洗脑口号（如“**连接即信仰！9G通达神性！**”、“**消费救赎灵魂！**”）。
     + 半血狂暴化，教袍盔甲和战锤形态极具视觉冲击力，象征狂信的破坏力。
   * **关键线索 (线索2：宣传物料 & 环境)：**
     + 击败后，**小车上或周围散落大量传单/小册子**：
       - 核心主题：**鼓吹9G技术的神奇（“连接万物情感”、“体验终极现实”）**。
       - 落款/主办方：**“FOX Communications” & “Eden Mall Consumer Outreach Center” (伊甸园商场消费者外展中心)**。明确将 **FOX(9G)** 和 **商场(Eden Mall)** 绑定！
       - 传单设计：大量使用**淡蓝色⑨号球**Logo。
     + 环境线索：广场上最大的、破损的广告牌，依稀可见 **“Eden Mall - Your 9G Lifestyle Hub!” (伊甸园商场 - 您的9G生活方式中心！)** 的标语和商场外观。
   * **逻辑链第三步 (玩家推论)：** “这个怪物是**被洗脑的集体狂热**！传单直接把 **FOX的9G技术** 包装成了‘信仰’，还和那个 **‘伊甸园商场’** 绑在一起？商场是他们的‘教堂’吗？那里绝对是关键地点！必须去看看！”
4. **节点三：遭遇**Clockmire**(时间泥沼) - 揭示「技术压迫」与「核心地点」**
   * **目标：** 利用其“时间管理焦虑”的主题，隐喻**9G技术对生活节奏的异化压迫**，并将战斗场景设置在**百货商场外围/入口区域**，提供最终进入商场的**钥匙/权限**。
   * **遭遇地点：** **百货商场 (Eden Mall) 正门广场或巨型时钟下**。环境应有强烈的“时间感”（大钟、促销倒计时牌等）。
   * **核心体验：**
     + 毛毛虫(Clockmire) 由各种“赶时间”的腿（西裤、运动鞋、高跟鞋）组成，疯狂看卡通手表，象征现代人被时间奴役的焦虑。
     + 破坏手表后暴怒，伤害提升（时间压力爆表）。
     + 第二阶段钟楼皮皮虾在沼泽中，象征在时间泥沼中挣扎。
   * **关键线索 (线索3：环境 & 战利品)：**
     + **环境：** 商场正门的巨型电子屏/时钟，**核心部分被Clockmire的“沼泽”或钟楼部件包裹/侵蚀**，屏幕上残留着扭曲的 **“9G ULTIMATE SPEED”** 广告语。*视觉上明确将异象、时间焦虑、9G技术、商场入口四者强关联。*
     + **战利品 (ee)：** 击败后，掉落 **【被压扁的卡通手表核心】** 或 **【扭曲的时钟齿轮】**。
       - 物品描述：*“一个仍在微弱闪烁的精密部件，上面刻着淡蓝色的‘⑨’和‘FOX QC Passed’。它似乎曾是一个庞大计时系统的一部分…也许能用来干扰商场那些被9G控制的安保时钟？”*
       - **功能：这是进入百货商场核心区域（或被封锁区域）的临时钥匙/权限卡/干扰器！**
   * **逻辑链第四步 (玩家推论)：** “这个时间怪物直接盘踞在**商场门口**！它和9G广告缠在一起…掉落物是FOX产的零件，还能当钥匙用！**商场内部肯定藏着9G的核心系统或者那个‘消费主义’大BOSS！** 我们拿到‘钥匙’了，必须进去关掉它！”
5. **最终谜底：决战**Consumerism**(消费主义) & 琪露诺 (9g) - 抵达核心**
   * 玩家凭借 Clockmire 掉落的钥匙/干扰器，进入百货商场核心区。
   * 迎战三阶段副Boss Consumerism (潮玩→运动鞋→化妆品)，其形象和攻击方式本身就是对消费主义赤裸裸的嘲讽和具象化。
   * 在 Consumerism 的战场或击败后的控制室，找到最终的 **9G 核心控制台/琪露诺化身**。
   * **环境线索爆炸：**
     + 整个商场内部被 **淡蓝色⑨号球** Logo 和光效淹没。
     + 破损的广告牌循环播放着 **“9G Change Your Life! - FOX Communications & Eden Mall”** 的广告，主角是…一个摆着不二家表情的Q版琪露诺！
     + 控制台上有 **FOX CEO (FOX)** 和 **殖民地长官** 签署的 **“9G 民生网络强制升级令”** 文件。
   * **玩家最终确认：** 所有线索汇聚于此——**FOX的9G技术**在**商场（可能是最大基站/体验中心）** 强制启动 → **剥离/扭曲全卫星居民情感** → 产生**行为空壳僵尸 (Δ1)** 和 **情感异象 (Δ2)** → 酿成灾难。关闭9G或逃离成为唯二选择。