紫与灰

世界观：

上半部分（混沌时代）后启示录，人工智能危机后，人类与ai两败俱伤；

人类人数锐减，文明重启，但是因为生物繁衍能力，重建文明；

若干年后，失去大部分技术的人类，重新发展到新中世纪（混沌时代），文化的断代，由于先人对科技的厌恶和恐惧，新生代愚昧的人们将重新发展的科技视为魔法；

Ai被毁灭，只剩下为数不多的苟延残喘，部分遗留到新中世纪（混沌时代）但大部分已经只剩基础功能，失去自我意识，由少部分拾荒者和军人作为战争武器使用。

下半部（秩序时代）分类似赛博朋克，再次人工智能危机；

人类几乎灭绝；

Ai停滞发展，只有一群模仿人类行为，但是没有创造力的人工智能聚在秩序时代仅剩的城市中，外界已经只剩荒芜。

剧情：

序章（教学关，无特殊能力）：

秩序时代唯一的城市中

玩家为一位人类老者（灰色），指挥三名角色（灰色）剑士、重甲、盗贼（满级卡牌，但大部分已经消耗，只剩基础行动，提前给玩家预期，知道后期卡牌的强力，但无法使用，不会加大决策难度）；

敌人为机械（紫色）；

通关后剧情杀，人类老者最终失败，但新的ai根据这次战斗数据，完成了回路

（距离秩序时代终结，希望时代倒计时五十年）；

关卡上半部分：

混沌时代的荒野之地

玩家为一名幸存较完整的高级ai（暗示玩家），有自我意识，领导一群拾荒者（紫色），其中有一名年幼有创造力和技术的工程师(灰色，曾经修复玩家操控的ai角色，并一起成长)，负责团队升级，ai的推算和工程师的创造力的合作下，推翻了统治，建立新的统治。

（距离混沌时代终结，秩序时代倒计时二十年）

关卡下半部分：

（距离秩序时代终结，希望时代倒计时72h）

玩家为老者（工程师）遗留的ai（灰色），指挥荒野时代拾荒者的ai复制机器人（灰色，全部职业选五个），推翻高级ai的统治

最后关卡：

（距离希望时代2h）

玩家自行决定，选择秩序还是混沌的ai，双方阵容一致

结局选择秩序，获得灰色ai数据，获得创造力，来到希望时代

结局选择混沌，获得紫色ai数据，获得世界指挥权，来到希望时代