

游戏《秘镜Recruit》文案部分简易策划案

*此处仅提供部分游戏内文本试阅，更多征文内容详见接下来更新的游戏全流程小说。

选题：迷雾之森

游戏名称：《秘镜Recruit》

游戏类型：伪3D roguelike 魂like ARPG

美术风格：立绘参考《哈迪斯》《暗黑血统创世纪》（可在此基础上进行适当日系二次元化）

UI、场景和角色建模风格参考《暗黑血统创世纪》或《神界原罪2》

世界观简析：

某个世界的人类文明依靠雄厚的科技水平率先步入了未来。众神般的科学家们在某一次实验过程中观测到了一个完全陌生的异界：反物质界。在多方财阀的支持下，他们启动了反物质界调查计划。但他们没想到的是，被联通的世界远不止两个。三百年后，血红色的“通道”开始随机出现在其他平行世界上空，将其下方的一切事物卷进反物质界，而那些被带走的人再也没有出现过。在反物质界建立新文明的人们，虽然来自历史进程大不相同的平行世界，却勇敢地开始了新的生活。此时，他们将目光投向了精灵之泉——通往传说中神明沉眠之地的单向通道。渴望知识的学者，身负使命的使团职员，追踪仇敌的复仇者...形形色色的探险者们动身踏入了那个有去无回的神秘领域。

玩家操作角色：

执行者

没错，这是你。和所有灵长类一样拥有灵活的大拇指和劳碌的心脏；眼球干涩，瑟缩着脖子，站在呼啸的黑暗中摩擦手掌，重心在双腿之间不断移动。

你现在身无分文，饿得发慌。本来账户里应该还剩下那么一点点积蓄的，至少应该够买一包压缩食品，但你昨天晚上拿它们换了一张电影票。

你低头看着自己塌瘪的腹部，想不起来上次进食是什么时候，却还清晰地记得昨晚影院荧幕上来回游曳的斑斓像素点。

“好想看电影。”你这样想着。

[和「先驱者使长 萨提」对话后]文本更新：**关于上司**

你那位拥有柔软皮毛和银色双眼的新上司，就跟任何一只你曾见过的猫科动物一样，正在慵懒而缓慢地伸长四肢——你逐渐觉得它可以无尽地拉伸下去，变得像一块毛巾那么薄，一直滑下桌子，轻飘飘地铺展到地面上。

它和普通的狞猫毫无区别，除了会说话以及会给你发工资之外。

你从没指望过要让一只猫来挽救自己的财政危机，与之相比，哪怕是接受伊万/伊万杰琳的救济也要更体面一些。但后者只能帮你填饱饥腹，要想继续有电影可看，唯有给这只猫打工一条路可走。

也许是注意到了你毫无职场礼仪可言的视线，你上司的动作忽然定格在原处。

“你的工资不是按分钟结算的——要是你想知道这个。”

它的嗓音低沉富有磁性，在慵懒之下是一层不难察觉的职场威严。

你刚才想抱抱它的念头现在彻底打消了。

[坎德拉指数低于0]文本更新：**关于在雾森的生活**

一张电影票：两顿饭，四分之一次长途委托，两百个盘子。

你不精于计算，但你在雾森的生活是由数字构成的。

一件新外套：两个星期，四瓶蛇杖剂量的精灵眼泪，一把折刃的长匕首，三分之一升血。
被“通道”拽到这个世界之后，你什么活都接。一开始是为了活下去，后来是为了看电影。当初跟你一起来的那些人中，有不少都皈依了血荣济世会，整日聚集在礼拜堂焚香诵经，差不多都压弯了颈椎。

只要这样做就能领到救济金。就算不这样做，无论是马德里科学慈善基金会，还是使馆隔壁的埃尔马文·坎德拉大学，都各显神通般站出来帮助新来的人们活下去。

当然，代价是劳动，还有一定程度上的忠诚。

但这些都与你无关，因为你在使团看到了更大的机遇。

一张电影票...无数张电影票：一枚使团胸针，一条誓言，十一个月任期，不可估量的鲜血，无法计数的勇气。

[第一次死亡]文本更新：**关于职责**

你从泉水里苏醒过来，一种不可思议的愉快感受在你的神经系统里乱窜。按理说，刚才你经历了人生中第一次死亡。那感觉不说让人恶心，至少不该愉快才对。

肉体被怪物的畸形附肢撕裂、贯穿，体温抽丝般剥离躯体，知觉像尼龙搭扣那样“毗啦”一声从你的意识表层撕开，痛苦曾来得那么快，那么狠戾。

但现在被精灵眼泪灌溉的心脏——即便那只是虚像——却每一秒都比上一秒更雀跃。

仿佛你斩断那些怪异生物的躯体时，顺畅的触感和违背道德的快感一直延续到了现在。一种强烈的欲望催促着你，要你冲到自己死去的地方，将死亡全数奉还。

你记得萨提曾煞有介事地说过，“不要涉入太深”。

难道这不是你的职责所在吗？

你现在对自己的工位毫无怨言，一切都很好。

似乎已经可以感觉到电影票那光滑冰凉的触感如同电流般掠过指尖。

队友：

裁缝 施耐德

欧米茄-0716号世界神圣苏维汇帝国警视厅对巨兽一课的队长。

使用的武器是模拟绣花针制造的大型刺剑，绳索通常用于分割巨兽庞大的身躯。

之所以是“队长”而非“课长”，是因为课内从很早以前开始就只剩下他一人，而那时他只是其中一支行动小队的队长罢了。

这是施耐德每次进行自我介绍时都免不了的解释。

为了拯救一个敌国的平民，施耐德公然违抗了帝国的铁律。在被押送往军事法庭的路上，通道将他和其他人一起带到了反物质界。

[击败第二天的守夜人「扭动腾挪的行星环蠕虫」]文本更新：**关于学生时代**

所谓巨兽，在那个世界是像坦克军舰般常见的事物，就连小学课本上都巨细靡遗地印有它们的高清侧剖实物图。小学六年级的施耐德，由于在课堂上呕吐而被罚站到晚上六点整。

战争开始后——或者说，在前一场战争的短暂休战期结束后，施耐德和其他国中生一起，被从教室里拖出来，赶进征兵卡车，笔直送上了前线。国中一年级的施耐德，由于在卡车里大哭而违反“帝国学子不得畏战”的学生守则，关了三个星期禁闭。

无论如何都想要活下去的施耐德，活到了要念高校二年级的年纪。那一年，他由于拒绝虐杀俘虏，被选入前线警视厅对巨兽一课先锋小队充当诱饵。

本该就读大学一年级的施耐德，是对巨兽一课最后一个还活着的成员。

施耐德是神圣苏维汇帝国的英雄，是获得了“巨兽杀手”荣誉称号的优秀战士，是所有公民的榜样。

[在图书馆阅读《欧米茄-0716访谈报告》]文本更新：**关于故乡**

在欧米茄-0716号世界，“善良”“温柔”“诚实”这类品质，被视为基因缺陷。

因为只有自私的人能活得更久，因为所有善良的人都很虚伪，因为无论是道德还是正义都很碍事，因为圆滑处世的人都更明智，因为唯独毫无恻隐之心的人才称得上理智，因为抛弃底线不择手段的野心能使人进步.....理由要多少有多少，都记录在作为儿童早教经典的《行为指南》上。

这样先进、高贵的优良文化，建立在勇于推翻数百代前人思想的基础上。以前的社会是一个被道德束缚的落后社会，所有人都是懦夫，视自己和他人的生命为最宝贵的事物，认为伤害他人是错误的，甚至连伟大的征服战争都不敢发动。这样愚蠢而可笑的文明，最终能够涅槃成现在这番盛景，属实是人类的幸运。

自由！自由！自由！自由地去统治，自由地去奴役，自由地去藐视一切生命，这才是伟大帝国的深刻思想精髓。

[信赖度高于45%]文本更新：**关于家人**

施耐德在一个贫寒的家庭里被养大。这一社会阶层的孩子，接触不到帝国的先进基础教育，也接触不到其他书香门第的同龄人。

爷爷靠打扫战场为生，爸爸妈妈都在尽到“公民的家庭责任”之后光荣牺牲在了战场上。施耐德和其他没有家人照顾的野孩子一起，度过了一个无拘无束的童年。

六岁那年，爷爷被流弹击中，永远离开了这个世界。一个居住在垃圾场附近的疯裁缝将他接回家，她提供的教养，形成了施耐德心中道德观念的基石。

铅笔、纸板、剪刀、布料、织布机，这些材料在她手中焕发出奇迹般的光彩。无论是服装打样、手工编织还是简单的刺绣，在施耐德眼里都是世上最吸引人的趣事。

施耐德不明白，既然还有这么有趣的事情可以做，为什么还要欺骗别人、伤害别人，又为什么一定要去攻击那些体型庞大但性情温和的物种。他对于这个世界上的很多道理都开始感到疑惑。

一个清晨，施耐德被枪声惊醒。养大他的裁缝面朝下趴在空地上，后脑勺上一个汨汨往外流血的洞。

“走了，小鬼。”说话的是个身着警服的男人，手里的枪口还在冒烟。

这是施耐德在今后的人生中，会全心全意去敬爱的师长，是他生死与共的家人，也是他漫长痛苦的根源。

十岁的施耐德读小学了。

[在恶作剧之神的祭坛上供奉十枚碎片]文本更新：**问答**

Q：和施耐德一起被拽进反物质界的那些押送他的士兵去哪了？

A：施耐德在进入居住区之前杀了他们全部。

Q：为什么施耐德从不摘下头盔？

A：他不擅长表情管理。

Q：施耐德为什么来到镜域？

A：为了证明“善”的固有价值。

[累计杀死七十个巨兽类敌人] 称号更新：**巨兽杀手 施耐德**

失去记忆的人 雷塞特

不记得自己从何而来，也不知晓自己的身份。男人忙于从千奇百怪的生物和丧失理智的人类身边脱逃，已经完全失去了时间概念。

根据身上凌乱的衬衫领带判断，他也许是从某一间办公室径直来到镜域的。但除此之外，难以单从外表中得出任何结论。

望着自己在精灵之泉中的倒影，男人想：也许这就是所谓的“人生重来”吧。

于是他给自己起了个名字：雷塞特。

[第一次以野兽形态进行战斗]文本更新：**关于自我**

从血泊中拾回已经面目全非的衣物，雷塞特独自找到一个角落，坐了下来。

他为之深深感到恐惧的事物又增加了一个：他自己。

这具躯壳之下到底隐藏着什么样的秘密？为什么人类的肢体可以扭曲异化成怪物的姿态，为什么在面对杀戮时，他空空荡荡的大脑却如同被腐肉吸引的虫豸一般愉悦？

到底是这片土地在影响他，还是说他自身就是怪物般的存在？

雷塞特觉得自己像个闯了祸的孩子。他偷偷观察同伴的表情，却并没有读出和自己一样的恐惧，也没有伤人的怜悯，就好像这样的异象每天都在他们面前上演。

雷塞特也该尽快适应这个世界的规律了。

[第一次洞见先贤的回忆]文本更新：**关于希望**

幻象像是被一只无形巨手揉皱的纸团，消失在雷塞特脑海中的废纸篓里。他花了很长时间才从惊讶的余震中走出来。

不知怎的，他明白，记忆里的主角并不是他，而那个人的言行举止也很难引起他的好感。一个满怀怨恨又富于手段的野心家，这种人身上的锋芒令他不寒而栗。

但这也引起了另一种猜想：也许在这段回忆的某个角落里藏着他的过往。毕竟，这是出现在他脑子里的记忆，多半会与他失忆的真相有关。

进而他想到，说不定自己曾经也拥有一份体面的工作，有一个完整的家庭。说不定这具身体曾经的主人是个顾家的好丈夫，是女儿的好父亲，说不定.....

[在恶作剧之神的祭坛上供奉十枚碎片]文本更新：**问答**

Q：雷塞特的真实身份是什么？

A：一个平凡的人类。

Q：你没有回答我的上一个问题。

A：一个尝试登神的可鄙之人的牺牲品、陪葬品。

Q：能再说得详细些吗？

A：除却“平凡”和“可悲”，没有任何言语值得用来形容他这样的存在。换言之，他从来不是任何人。

[洞见所有先贤的回忆] 称号更新：**容器 雷塞特**

猎人 达尔达娜

来自奥密克戎-0681号世界的猎人。虽说拥有“猎人”的头衔，猎杀对象却是人类。野兽的毛皮和獠牙早已一文不值，只有人类的头颅才能转化为黄金和子弹——这是在那个世界的通识。除却猎人标志性的三角帽和左轮手枪之外，她还佩戴着一副形似鸢面的奇特面具。左眼的位置已经破碎，露出底下神情晦暗的眼眸。

[信赖度高于20%]文本更新：**关于使命**

曾是效忠于北地女皇的拉德尼亚骑士，却由于两次致命的失败而永远失去了身为骑士的荣光。拉德尼亚骑士都是精英中的精英，自小被选入宫廷，在严苛的训练中遭到一轮轮拣选和淘汰，最终只有至多十人有幸在皇宫中获勋。

自女皇手中的剑落在肩头的那一刻起，达尔达娜已经将自己的灵魂献给帝国。

但第一次失败来得迅疾而残酷。一心闭关训练的骑士们并不知道，随着北地漫长的冬天降临，帝国已是强弩之末。曾经躲藏在阴影里的仇敌、叛徒、既得利益者纷纷现出身影，里应外合杀进了女皇的寝宫。

达尔达娜和同僚拼尽全力杀出重围，最终却只保住了公主的性命。

拉德尼亚骑士的威名随着帝国的轰然倒塌一度成为了笑柄。

[个人系列任务“通缉令”进度1/4]文本更新：**关于黄金**

达尔达娜与同伴在不愉快的气氛中分别了。她将公主独自丢在一座帝国境外的农场，在附近的镇上卖掉了佩剑和勋章，换了一把左轮手枪和一匹快饿死的老马，不辞而别。

蛮荒的淘金地与奢华糜烂的皇宫分居这个世界的两极。在这个地方，不存在荣耀，也鲜有人性的闪光；来到这里的人脑子里无非只有三件事：黄金，酒，性。

达尔达娜骑着那匹老马，拿着那把只能开六枪的左轮，沿路辨认出三个通缉令上熟悉的面孔，将他们僵硬的尸体丢进了治安官的办公室。

她身为猎人的事业开始了。

[信赖度高于50%]文本更新：**关于血**

公主于一个午夜找到达尔达娜，交出等同于二十五个人头的金币，请求她带自己回到帝国的土地，振兴故国的荣耀。

达尔达娜看都没看那些金币，走了。第二天公主又来见她，带来了一把弩和两把长匕首。达尔达娜只看一眼就认出那是世间难得一见的精良武器。

第三天公主又来见她，只鞠了一躬，说：“我走了。”将前两天的金币和武器都留在猎人面前，自己转身踏上了通往帝国的列车。

达尔达娜没能赶上快车，老马又无法竭力奔跑，她只能委托曾经合作过多次的三名猎人替她留神公主的安危。

最后，在一伙山贼的分赃地，达尔达娜找到了公主惨不忍睹的尸体。

百年前被帝国无情倾轧的小国，其王室上下落草为寇，适应了烧杀抢掠的生活方式，却从未咽下亡国的仇恨，公主的面孔他们自然一眼就认得出。

达尔达娜弄来了一些炸药，然后找到了这伙山贼。她将其中的一些固定在铁轨上，将另一些切割成块，将剩下的一些和炸药绑在一起。天上下起了血色的雨。

浴血的鸢在雨中起舞，那是久已失传的，属于帝国皇族的曼妙舞姿。

[在恶作剧之神的祭坛上供奉十枚碎片]文本更新：**问答**

Q：达尔达娜在追求什么？

A：我无法回答这个问题。因为她自己也无法回答。

Q：光是为了复仇就追到镜域里来，她是否已经被仇恨吞噬了？

A：答案是否。她做的任何事都不是出于仇恨，也不是为了复仇。

Q：达尔达娜会为了什么事物放弃生命吗？

A：任何人只要如此请求，她总是会的。

[累计杀死八十个人形敌人] 称号更新：**血鸢 达尔达娜**

图书馆员 卡文迪许

埃尔马文·坎德拉大学的上一任图书管理员，来自西塔-1984号世界。

在曾经的世界是一位医生，后来为专心钻研学术而辞去了工作。

已经年过半百的他，虽然不擅长厮杀，却精通威力强大的秘法。这在他的故土是常见的自卫手段，有时也是效率最高的急救方式。

[在大图书馆阅读《西塔-1984访谈报告》]文本更新：**关于快乐**

这个世界不存在隐私权，也不存在任何权——所谓人权只是自欺欺人的幻影，唯有权柄是永恒的。

主动记录并且上报每日的经历和思想，是身为一个社会中的个体最重要的职责，而尽职总是令人快乐的事情。请确保你在尽职的时候感到快乐。

一三五禁止谈论关于花卉和交通信号灯的话题，二四六必须谈论至少一次关于天气的话题，这是理所应当的程序。

楼道里的畚箕和扫帚每周日晚上七点由最靠近楼梯口的住户进行摆放。

这一年内，不可说“坏”字。在所有报刊和电视节目上，这个字都需要用同音字或消音代替。

明年一月一日起，可以重新开始绘制包含“向日葵”的图画，限时三个月。

任何时候违反上述规定，请前往当地警察局领取注射器并自觉执行死刑。

[信赖度高于15%]文本更新：**关于学问**

卡文迪许的学术之路始于一次意外的遗产继承。一个据说是他舅舅的人死在了公园里，留给他一套附带花园和车库的别墅。

但卡文迪许在这套别墅地下找到了更吸引他的事物。成千上万册垒成小山的书籍、写满注记的笔记本，满目都是已经买不到或是不许阅读的禁忌知识。

探索新知识是卡文迪许的一个怪癖，也是严重违反任何规定的危险行径。他以医生身份作为掩护，隐藏这一怪癖直到中年，这下却在学术的海洋面前功亏一篑了。

起初，他只是趁着夜深人静的时候进入地下室，阅读书籍到清晨；后来为了更投入地研究这些知识，他又狠下心辞掉了在诊所的工作。

除却时刻折磨他的学术瓶颈之外，还没有什么能够夺走这份真正意义上的快乐。

[信赖度高于35%]文本更新：**关于痛苦**

学问是卡文迪许最大的快乐，也给他带来了最大的痛苦。

离开先前的世界，进入反物质界这样一个百家争鸣的环境，卡文迪许第一次感受到了中老年人身上常常显现的迷茫和恐慌。

曾经他以为自己是全世界最富有知识的学者，现在他发现自己只是一个受人嘲笑的无知老头。

他的故乡没有教给他足够多的学问，他也没有任何学习的天赋，其他人烂熟于心的理论和公式，他就算挖空心思去研究也无法完全读懂。入学第一天他坐在第一排昂首挺胸地听讲，只不过一周，他就发现自己坐到了最后一排的角落里，头都不敢抬起来。

学生们用最礼貌的言辞对他说着最伤人的话，最后甚至连伪装也抛到了一边：“老先生，您根本就不适合学习这些知识，还是不要占着名额和座位了。”

卡文迪许一直到走出校门才敢摘下眼镜拭去眼角的泪水。

[在恶作剧之神的祭坛上供奉十枚碎片]文本更新：**问答**

Q：卡文迪许的知识水平有多高？

A：取决于和什么数据比较。不过，相较于目前埃尔马文·坎德拉大学内的绝大多数学者，他要远低于平均值。

Q：卡文迪许真的不适合研究学问吗？

A：答案是否定的。最优秀学者的品质他全都具备了。如果坎德拉校长依然在世，会为他感到骄傲。

Q：这个结论又从何而来？

A：这是现任校长亲自给出的评价。不如去问他。

[收集到完整的17页《El·K手稿》] 称号更新：**荣誉学生 卡文迪许**

制棺匠 埃达

来自滔-0030号世界的女孩，熟练掌握着不属于人类世界的死灵法术。

身上背着一口精美的棺材，是根据她本人的身材量身定制的。

正处在长身体的年纪，也许再过段时间，就得换一口更大的棺材了吧。

[在大图书馆阅读《埃达访谈报告》]文本更新：**关于神启**

13岁的埃达是目前已知唯一一个来自滔-0030号世界的生命。

那个世界的人口密度已经低至相当惊人的程度，据估测，早在埃达出生之前，已经有大概90%的人类从世界上消失了。

造成这一巨大灾难的罪魁祸首是一支来自仙女座星系的外星物种。它们到来后几乎没有太过注意地球上的居民，而是立刻着手改造地球生境，直到受到武力威胁才对人类进行了种族灭绝。

当然，它们中的一部分科学家赦免了剩下的10%，为的是对人类这一物种进行研究。它们很快注意到，有亲近个体死亡的人类明显陷入了严重的抑郁或是愤怒情绪，不少的一部分甚至选择了自尽。这是相当有趣的现象，于是它们就将操作死灵能量的技术教给了一部分人类，以便控制变量进行进一步观察。

很多年过去了，这帮外星生命体对地球丧失了兴趣，动身前往其他星系进行探索，只留下很少一部分人手继续观察并控制着地球上的人类。

埃达和她的父母就居住在“实验组”境内，掌握了外星技术的他们不再受到侵略者的太多干扰，

在一种温和的被奴役状态下繁衍生息。而海对岸的“对照组”就没那么幸运了。

不断有人试图偷渡到海这边来，而埃达也无数次见到这样的人尖叫着被抓住，带走，再也没出现过。

[信赖度高于46%]文本更新：**关于变革**

埃达的父母是棺材匠，常和死者打交道，每日清汤寡水，早出晚归。

埃达逐渐发现父母在进行不为人知的工作。有些深夜，透过窗户可以看见一闪一的蓝色灯光，一明一暗间似乎存在某些规律。而每当这时，父母就会哄她快些入睡，自己则出门，一去就是一整夜。

为此，埃达学会了装睡，偷偷跟在父母身后来到海岸边，看见一只只满载的皮划艇和从上面走下来的陌生人。

“变革者”。在那个世界，这是一群打算豁出命来与外星侵略者对着干的疯子。而埃达的父母已经暗中帮助了这群疯子许多年。

年幼的埃达明白这一切的意义，她从那以后变得寡言，独来独往。

哪怕父母就在她面前被骇人的力量撕裂成粉末的时候，她也没有出声。

外星人将他们的小屋染成了血红色，然后就好像什么都没发生似的离开了。埃达不知道它去了哪。她只看见海对岸传来的蓝色灯光，三下长，一下短，紧接着十秒的黑暗，然后又是一次长明。

埃达从床底下摸出手电，站在最高的一块海崖上打出了信号。

“侵略者刚刚离开，去向不明，迅速渡海。”

[在恶作剧之神的祭坛上供奉十枚碎片]文本更新：**问答**

Q：埃达背上的棺材是谁做的？

A：是她自己。

Q：埃达为什么要进入镜域？

A：她能够感知到死亡的密度，有许多亡灵存在的地方对她来说比任何地方都更安全。

Q：变革者们的行动最后成功了吗？

A：还没到最后呢。

[技能“灵魂呼唤”达到最高等级] 称号更新：**生还者 埃达**

游戏内势力：

埃尔马文·坎德拉大学

由贝塔-4415号世界知名物理学家、数学家、哲学家埃尔马文·坎德拉建立的反物质界第一所人类学府。

学校在为学者和科学家们提供学习研讨环境的同时，也开设提供给来自不同世界公民的免费通识课程和通用语言培训课程。

学校的大图书馆内藏有上万册书籍和笔记，是雾森领区不可错过的去处。

使团

由“先驱者”萨提建立的政商一体的反物质界人类文明核心组织。

使团联通了整个反物质界的交通要道，在不同地区设立了大使馆，确立了流通货币，也不断为反物质界的新公民们提供着相较于基金会更安全的工作。

作为独立于基金会又受制于基金会的最重要机构，使团雇员们肩负着承袭自使团长的坚定誓言，奔走在反物质界的角角落落。

使团也没有“执行者”这一特殊职位，但鲜少有人知晓其具体职务范围。到目前为止，已经是第十一任。

血荣济世会

反物质界最主要的宗教机构，主张信仰“千体万象之主，外物之外的空虚大神 阿塔特西斯”。

据教义记载，吾主阿塔特西斯乃镜域之主，统领诸神的君王。祂因怜悯为神乱所害的百姓，陷入永恒的沉睡，封锁了镜域。

虽然如此，发自内心相信神明存在的教徒其实屈指可数。

除几乎只流于形式的宗教活动外，血荣济世会的主要职责是为初来乍到或无法自食其力的公民提供救济。在护林员消失之后，也逐渐开始负责一定程度上的司法工作。

马德里科学慈善基金会

目前掌握反物质界核心权力的最庞大组织，来自科技水平位于所有已知平行世界巅峰的阿尔法-0001号世界。

在其他世界的公民眼里，基金会就像一台神秘而排外的精密机器，对外公开的信息始终模棱两可，对公众下达的禁令和法条却清晰利落。

基金会控制着目前通往镜域的唯一通道，精灵之泉。想要前往镜域的任何人只需要递交一份简单的申请书，一般当天就会被批准。

灾民后裔

在野外偶尔现身的怪异生物。济世会认为，它们是镜域内受难众神的后代，由于远离故土太久而失去了理智。

教徒们敬畏它们，但对于基金会的巡逻士兵和使团的外派雇员来说，它们只是些一枪打不死的野兽罢了。

[在图书馆阅读《使团事故记录》]文本更新：

有一位骸骨之城领区的使团雇员在执行任务的时候曾被这种生物拖走。人们将他带回居住地后，他在一种极度的惊恐中声称那些生物会说人类的语言，“它们很痛苦，它们在求救”。几天后他就疯掉了。

洗礼者

在镜域内成群结队四处游走的战士，身份不明。根据穿戴的装备来看，和基金会脱不开干系。

疯狂地屠杀着兽类和失去理性的人类，也会攻击任何视线所及的闯入者。

全员都佩戴着样式奇特的防尘面具，近距离交手后，漫天飞散的尘灰肉眼可见。

也许可以找到和他们交流的方法。但在那之前，还是避免交战为妙。

[在大图书馆阅读《护林员小队情报卷宗（上）》]文本更新：

很多很多年以前，基金会向镜域派出第一支义务探险队的那个年代，一支自称“护林员”的民间组织在雾森领区成立了起来。

任何希望维持居住地治安、剿灭危险野兽的人都可以报名加入护林员。虽然没有工资进账，但这一组织还是在短短几年内发展出了相当可观的规模。

渐渐的，许多居住地居民开始担心他们把野兽身上的病毒和细菌带回来。护林员的队长听到这一风声后，自愿带着同伴离开了居住地，驻扎在居民们视线不可及的森林深处。在那之后没多久的某天，整支护林员小队一夜之间消失得无影无踪，而治安工作则由基金会全面接手至今。

有一个不知道真假与否的说法：基金会一直在幕后为护林员提供工资和更为可靠的装备，而在利益的劝诱下，也有相当一部分护林员选择了加入基金会成为正式员工。到这时为止，护林员的规模已经降低至成立初期的寥寥十余人。

尘埃裁判所

裹尸布、棺材板、入殓师、骨灰盒。这样的四人曾在时间消失后的镜域里结盟。

「将死亡的安宁赐给不宁者，将死亡的洁净赐给不净者，将死亡的良善赐给不善者，将死亡的悲悯赐给不悯者。」

这便是他们之间的约定。

那之后又过去了很久，四人中只剩下一人仍能用冰冷的理性维系自身的职责。

部分关键NPC：

先驱者使长 萨提

使团的创始人，西格玛-1669号世界驻雾森领区大使。是威严而实干的领袖，也是唯一能与基金会分庭抗礼的公民代表。

从分类学角度来看，属于狞猫属。

自称来自一个“人类就是猫科动物，猫科动物就是人类”的世界。但即便如此，也极少有人能够克服它外表固有的误导性，真的把它当成平起平坐的同类来看待。

更何况，并没有人在反物质界见过第二只会说话的猫咪。至于是否真的存在一个由“喵星人”统治的平行世界，也未可知。

[任务“誓言”结束后]文本更新：

猫科动物是一支拥有悠久历史的古老神性种族。好斗，嗜杀成性，习惯群居生活。

在镜域漫长的猎杀竞赛中，它们始终居于食物链的顶端。

但就和其他种族一样，随着人类的插足和生境的崩溃，它们很早就放弃了镜域。

[坎德拉指数低于-75]文本更新：

习惯独立行动的萨提，在族人中也被视为异类。

尚且年轻的时候，它遇见了失去族群的阿塔特西斯，身为宿敌的血脉令他们不分昼夜地相互厮杀。

身上刻满对方留下的伤痕的两人，最终成为了一生的挚友。

但是萨提不会被人类的花言巧语哄骗，也不会轻易许下誓言。

萨提的誓言，是连死亡也无法动摇的事物。

〔使用道具「闪亮的使团胸针」〕文本更新：

由于陪伴在友人身边而被噩梦波及的萨提，成为了镜域第一天的守夜人。

它剖开自己的胸膛，扯出心脏，挖出了那枚深埋其中的守夜人碎片。三角形的碎片折射出璀璨的光芒，映出了它的虚像，这一奇观令它掌握了崭新的能力。

萨提就是依靠着这种不可思议的方式离开了镜域。而它本体那具巨大骇人的骨骼则永远留在了第一天的深处。

生命已然逝去，能够作为虚像存在的日子屈指可数。在知晓这件事的情况下，萨提在雾森建立了使团，规划出反物质界所有适宜人类活动的地理区划。于是，从黄昏海岸到骸骨之城的水路很快通航，从风车崖到雾森的铁路日夜不休。

使团的雇员们背负着责任，奔波在先驱者开拓出的道路上。

经行的彗星 通明

埃尔马文·坎德拉大学现任校长。

因从不外出也极少露面，而被人认为是个闲人。但也有传闻说他是数十年前参与过建校的元老级别人物。

从去过校长办公室的人口中得知了真假难辨的消息：通明校长在自己的办公室里养鸟种花，用茶叶招待客人，桌上的老式收音机里整日播放着某种东方风格的戏曲。

更为奇特的传言是，虽然他普遍被人认为是个老者，外表却相当年轻。

〔与通明交谈后〕文本更新：

埃尔马文·坎德拉大学自建校以来，共拥有过三任校长。

第一任校长，即埃尔马文·坎德拉本人，为追寻真理而消失在了镜域中。第二任校长，莱昂纳德·克里斯滕将前任校长的研究成果“坎德拉指数”正式作为物理学概念确立了下来。在第二任校长死于胃癌之后，一个对于公众而言完全陌生的身影站出来，接下了学校的权柄。

没有人在乎通明是否有能力接管学校的方方面面。这个地方的学者们对于学问之外的一切事项都兴趣缺缺，所以关于第三任校长神秘身份的讨论只持续了一个星期而已。

时至今日，只剩下最年轻的学生还会在茶余饭后聊起关于通明的话题。

〔在图书馆阅读《纸页泛黄的笔记本》〕文本更新：

拖着长长尾巴的巨大高热发光体，在无数平行世界的无数文明史中都有过相关目击记录。

在多数发达程度较高的世界，它们被以“彗星”这个概念定义了下来。

〔完成任务“应急方案”〕文本更新：

通明所属的神性种族，在发现镜域的第一天就转过身去，回到了茫茫宇宙。

这些温和而悲伤的巨大生命体，仿佛从出生以来就背负着独自前往深空中巡礼的使命。

即使是族人之间也极少产生交集；即使见到无比美丽的行星也不敢停留太久。因为它们自身的亮度和温度，不管对同类还是星球而言都是极度危险的。

为了保护其他造物，它们选择在另一个位面上移动，因此在本位面的生命看来，它们只是一些黯淡而冰冷的无机质罢了。

〔坎德拉指数低于-70〕文本更新：

很久以前曾发生过一次险些酿成灾祸的事件：种族里的十个年轻族人没有进行位面转移，任由光热在一个地球古老文明的土地上肆虐了很长时间。人类不得不转移到地下生活，最终依靠核导弹杀死了其中的九个，才摆脱危险。

这次事件在很多世界以传说故事的形式被记录了下来。根据当时所使用导弹的型号，这个故事被命名为“后羿射日”。

但人们不知道的是，躲过核导弹的第十个火球实际上并不是太阳。他们太阳系里的太阳，在十个彗星到来的前一日已经被其他神性种族吞噬了。

深爱着音乐与诗歌的通明，就这样独自一人在已死的太阳系里燃烧了上亿年。

尘埃仲裁 柯芬普兰克

洗礼者小队的队长。

来历不明，装备精良，领地意识极高，并非目前可以迎战的对手。

不过，任何敌人身上都存在致命的弱点。

[在废弃图书馆阅读《护林员小队情报卷宗（下）》]文本更新：

护林员的现任队长，真实身份已经随着其他记忆一并遗失，目前以一个散发墓土气息的外号作为新身份行动着。

洗礼者最令人印象深刻的特征，莫过于他们脸上佩戴的特制防尘面具。这些面具上辨认不出任何一个已知机构的工艺风格，因此，极有可能是纯粹的镜域产物。

而另一个特征，则是他们身上不断飘落的尘灰。其中，这一异常现象在队长身上最为显著，每当柯芬普兰克在一处停留超过十分钟，他浑身上下会迅速积起一层肉眼可见的薄灰。若超过一小时，灰尘的厚度则会累积到影响呼吸的程度。正因如此，洗礼者们才有佩戴面具的必要。

[任务“解脱”进度1/2]文本更新：

挂念着这片森林的护林员们，第一时间就接下了前往镜域的任务。由于保密协议，临行前甚至没能与居住地的亲人朋友们告别。

他们消失了。从熟习的大地上，从生命的长河中，从所有人的记忆里，去向了一个从未有人踏足的禁忌领地。基金会试图诓骗死亡的行为终于招致世界的惩罚，而这一惩罚是由护林员们承担的。

柯芬普兰克从来都不是什么队长。无论实力还是智识，在护林员中他只能排到中流。若当时从死亡中获得赦免的是其他人，也许会做出比他明智得多的抉择吧。

任由死去战友千钧的仇恨、悔怨、痛苦拖拽着脚踝，柯芬普兰克在疯狂的边缘四处徘徊，如同横冲直撞的斗牛。静止的时间近似于永恒，尘埃无穷无尽地从虚空中落下，他无处可藏，只有任凭护林员的本能提起手里的武器，杀尽视线所及的一切活物。

[完成任务“解脱”]文本更新：

随着最后一声悲号，那具糅合了所有护林员尸身的湮神血肉灰飞烟灭。两个位面间的罅隙再一次回归静寂。

有那么一瞬间，柯芬普兰克看见迎着阳光飞舞的鸽群，听见大教堂犹如叹息的钟声。他感受到腰间军刀的重量，身后的斗篷在广场下午四点的风中轻轻飘动。耳畔有人在呼唤一个名字，是他的名字……

他闭上眼睛，任由记忆在脑海中重新聚合。

也许记忆依然有所缺漏，也许身份的真相令人失望，执行者以视线阅读那张面具下的脸。而让他/她松了口气的是，那双眼睛再次睁开的时候，里面只漂浮着一层脱胎换骨般的释然。

执行者报以微笑：他/她现在有许多时间去倾听这层释然之下的答案。

[完成任务“死亡在凝视所有人”并且完成任务“解脱”]文本更新：

在尘埃裁判所的四人以“棺材板”的称号行动。其肩负的责任是“将死亡的洁净赐给不净者”。

洗礼者尚未诞生，护林员的同伴们都还活着的时候，深深怀疑自身价值的柯芬普兰克独自来到湖边，对寂静倾诉自己的悲恸。

这份悲恸被后来成为“骨灰盒”的女子听见，四人中的两人就这样相识了。

消极的杰弗瓦

独自一人坐在黑暗中望着火堆的男人。

拥有一双非常苍老的眼睛，似乎已经在镜域内生活很长时间了。

虽然态度消极，却掌握着一些相当关键的情报。

[完成任务“死亡在凝视所有人”]称号更新：**尘埃仲裁 杰弗瓦**

文本更新：在尘埃裁判所的四人以“裹尸布”的称号行动。其肩负的责任是“将死亡的安宁赐给不宁者”。

喜静而孤独的战士，关心他人却不愿表露，是个心口不一的好人。

曾经是个业余中提琴手。

无谋的骑兵 伊万/伊万杰琳

（*此角色的性别将与主角性别相反）

和执行者从西格玛-2147号世界一同来到反物质界。事发时在执行者正在用餐的小吃街上执行安保工作。

两人一拍即合，情同手足，一起面对过许多困难。

目前伊万/伊万杰琳在基金会的执法队伍里任职，偶尔需要强制负担执行者的饮食费用，避免其死于饥饿。

对于一切言语只听表层意思，从不怀疑任何人，面对任务尽心尽力，待人接物雷厉风行，时常受骗。

沃土祭司 德尔斐

血荣济世会的第三任主祭，纤瘦而苍白的女子，脸上挂着柔和的笑容。

信徒的手势：竖起两根手指置于唇边，意为“守密”。或许正是由于这个原因，自从向主立誓的那天起，她就失去了声音。

众所周知，济世会是打着宗教幌子的慈善机构，无论教众还是辅祭，真正怀有坚定信仰的寥寥无几。那么这位沉默且时常喜乐的主祭，心里怀揣的又是什么样的信仰呢？

旅行商人 日向响子

背着巨大的包裹行走在镜域里，似乎完全不惧怕死亡的女孩。

携带的商品都是从四处的尸骸和建筑废墟中搜刮来的，自称“没有不义之财”，但此处存疑。

掌握着一些关键的情报，但总是含糊其辞。

据说，只要听到她手中的铃铛鸣响，迷失在杀戮中的人类就会短暂地恢复理智。

〔完成任务“死亡在凝视所有人”〕称号更新：**尘埃仲裁 日向响子**

文本更新：在尘埃裁判所的四人中以“入殓师”的称号行动。其肩负的责任是“将死亡的良善赐给不善者”。

冰雕师 西格蒙德

居住在植物园附近的艺术家，很少出席人多的场合。自称视力正在逐渐衰退，这对怕黑的他而言是个重大考验。

曾经的植物园已经在场大火中被毁，于火焰销息处，冰冷的晶体葱茏生长。

三年前，执行者在年终展览会上第一次与其相遇。尚未成为冰雕师的西格蒙德驻足于一尊来自不明平行世界的土著塑像旁，若有所思。

“雕刻真是一种洗练的艺术。”没话找话的执行者临时搜刮出一句没头没尾的寒暄。

这句话被西格蒙德记了下来。

〔在植物园阅读《撕去一半的笔记本》并且坎德拉指数低于-55〕文本更新：

在任何人类传说中，龙的形象都从未缺席。对于神性种族们来说亦然：龙普遍被各大种族承认是最接近神的一支。但其中最关键的原因，莫过于这一种族得到了至高神——时间主神的垂青。

时间神与其他躲藏在万物视野外的神明不同，祂喜爱喧闹，常常流连于众生聚集的场所，因此也深得人心。

每当势力衰微，神明都会与其他种族通姻，从而孕育出力量更强盛的幼神。上一世的时间神深深恋慕着一条居住在极寒之地的龙，并与之诞下子嗣，从此龙类也被称作“时间的恋人”。

也许是个体实力越为强大的种族数量就越稀少的缘故，龙类已经很久没有现身过了。

部分物品描述：

闪亮的使团胸针

证明使团成员身份的三角形玻璃胸针。

在昏暗的环境中，竟然不断散发着母亲眼眸般温柔的光芒。

无论身处何时何地，记住你肩负的使命。

[坎德拉指数达到-50以下] 第一句话更新：

表面很光滑，就像镜子的碎片。

[完成任务“誓言”] 描述更新：

有时候它的触感会入梦，会在每场噩梦结束后出现在你汗津津的手心里，会擦亮一段记忆，而记忆拥有一双熊熊燃烧的银灰色竖瞳。

[执行者进入镜域后使用此物品] 物品描述重置：

三角形镜片

第一天的守夜人，萨提曾经身负的碎片。

三角形的镜片，投入精灵之泉可以将镜域的时间推进到下一天。

目前已经失效了。

每一位使团成员都会得到用以证明其身份的三角形胸针，但它们实质上只是对于守夜人碎片的仿物罢了。

出于某种原因，你得到的这一枚是本体。

蛇杖

使用不知名技术制作的小巧容器，用于盛放精灵眼泪。

标签上印有一串陌生文字，意为“起死回生”。

精灵眼泪采自精灵之泉，拥有治愈一切创伤的神奇功效，用法有口服或注射。

据说是基金会最早派往镜域的那一批探险队就开始使用的急救手段。

尽管如此，却从来没有人提起过第一支探险队的下落。

[完成任务“带他们回家”] 描述更新：

遗忘和背叛，是雾森的历史一以贯之的主旋律。

执行者的刀【使团】

执行者五年前用在反物质界赚取的第一笔工资购买的防身武器。

刀刃有少许磨损，但显然经过了主人的悉心保养，依然维持在最佳状态。

典型的使团武器，妥善使用的话，面对任何敌人都可以发挥出不俗的威力。

使团手枪【使团】

在反物质界的任何人类居住地都随处可见的武器。价格低廉，子弹也易于获取。

典型的使团武器，妥善使用的话，面对任何敌人都可以发挥出不俗的威力。

竖琴形镜片

从第六天的守夜人，卡卢伊斯的尸体上找到的碎片。

竖琴形状的镜片，投入精灵之泉可以将镜域的时间推进到下一天。

本该成为英雄的公爵大人，为一生恋慕着的海神写下了一万首歌谣，最终被埋葬在不见大海也不见星光的地方。

雪花形镜片

从第八天的守夜人，西格蒙德的尸体上找到的碎片。

雪花形状的镜片，投入精灵之泉可以将镜域的时间推进到下一天。

冰雕师曾经拥有一双温暖的手。

六芒星形镜片

从第十一天的守夜人，阿塔特西斯的尸体上找到的碎片。

六芒星形状的镜片，投入精灵之泉可以将镜域的时间推进到下一天。

一切传说和臆想背后的真相，独自蜷缩在漫长而冰冷的梦境里。没有怨恨，也未曾想过复仇。

部分BOSS列表：

扭动腾挪的行星环蠕虫

第二天的守夜人

废土祭司 伏拉双子

第三天的守夜人

斜视的拉洛尔

第四天的守夜人

霉烂之女 格丽切

第五天的守夜人

剥脸皮公爵 卡卢伊斯

第六天的守夜人

黄金之遗 塔蓝/尘埃裁判 骨灰盒

第七天的守夜人

寒渊奔袭者 西格蒙德

第八天的守夜人

阿克姆利特的轮盘 甘比勒

第九天的守夜人

受虐先贤 以诺

第十天的守夜人

时间的长子 阿塔特西斯

第十一天的守夜人

[非流程boss]:

“护林员”

由前护林员尸体组成的巨大肉瘤

绝望的太阳 通明

疯狂接纳了被绝望长久折磨的通明

[DLC-盗火者 boss]:

神使鸦群

散发时间气息的造物

畸变的八足马

于一个黯淡的黄昏从围栏里脱逃

恶作剧之神 空间（隐藏）

祂将为自己无底线的奉承付出代价

被削弱的主宰 时间

主神至死也没有承认自己的罪行

盗火者 战争

曾有一位神明与人类站在一起

（*单一周目中只二者可击杀其一）

部分成就列表：

镜子镜子告诉我

你是执行者，这是你的第一次镜域旅行

免吾之罪

在中央礼拜堂进行一次祈祷

博古通今

在大学图书馆查阅一次书籍

得换个大的展示柜了

找到地图上所有收藏品

护林员的遗志

完成雾森领区所有支线任务

11

第一次见到灾民后裔

人要朝前看

完成雷塞特的个人系列任务

好人，坏人，还有一个丑角

完成达尔达娜的个人系列任务

一支坚不可摧的团队

所有锚点信赖度达到最高

息止安所

完成柯芬普兰克的个人系列任务

害虫防治（隐藏）

击败扭动腾挪的行星环蠕虫

致你和我的艺术（隐藏）

击败寒渊奔袭者

大审判（隐藏）

击败受虐先贤

那每回无限旋落的黑暗

获知精灵之泉的来历

日月昭昭

完成通明的个人系列任务

无悔的信标（隐藏）

结局一：击败时间的长子，进入第十二天

萨提之心（隐藏）

结局二：击败时间的长子

献给万千生灵的歌谣（隐藏）

结局三：见证阿尔法-0001号世界的毁灭

[DLC-盗火者]部分：

证伪彭罗斯

完成所有空间神的迷宫

人类之血

所有济世会武器熟练度达到“精通”

权柄和荣耀都是您的（隐藏）

杀死时间神

错付的火种（隐藏）

杀死战争神

考据：

1. “精灵”的英文，“Elf”在德语里也有数字“11”的意思，这个数字作为贯穿游戏的关键线索出现：济世会的徽记是一个倾斜的“11”；故事在镜域的第11天迎来结局；玩家扮演的主角是第11任执行者，等等。同时它的对称性也对应着游戏“镜像”的主题。
2. “灾民”的祖先，即反物质界曾经的主人——「千体万象之主，外物之外的空虚大神 阿塔特西斯」。它实际上是一个种族，而不是一位单独存在的神祇。原型是H.P.洛夫克拉夫特的作品《疯狂山脉》中的古老者。本作设定中，它们的生境因其他神性存在的侵袭而日渐被毁，最终在人类的插足下几乎灭绝。
3. Recruit既有“征兵”的意思，也有召集、号召的意味，会让玩家意识到这只是个开端，更大的计划还在后面。这是为将来可能需要制作的下一部游戏埋下伏笔。
4. 裁缝的名字“施耐德（Schneider）”在德语里确有“裁缝”之意。柯芬普兰克这个名字则是英文中“棺材板（coffin plank）”的音译。猎人达尔达娜的名字致敬的是法国作家大仲马的《三个火

枪手》中主角达尔大尼央。雷塞特是英文“重置（reset）”的直接音译。

5. 施耐德对巨兽类敌人有最高24%的爆伤加成。最终称号也会变为“巨兽杀手”。这是在致敬德国格林童话《勇敢的小裁缝》，在故事里，一位爱吹牛的裁缝靠自己的才智战胜了巨人。

6. 在现实中，“坎德拉”是亮度的单位。但游戏中的“坎德拉指数”使用的并不是现实中的计量方式。通过完成相关任务、收集特定物品或击杀守夜人，可以减少数值不等的坎德拉指数。

7. （私货）卡文迪许的第二个称号“荣誉学生（the honourable schoolboy）”是我最喜欢的作家约翰·勒卡雷一部作品的标题。他已经于2020年12月12日因肺炎去世，在此，向他献上我谦卑且诚挚的敬意。

8. 成就“那每回无限旋落的黑暗”出自奥地利诗人里尔克《时辰祈祷》一书中的《你看，我渴望许多（Du siehst, ich will viel）》原句是„das Dunkel jedes unendlichen Falles“

我可能什么都想要/那每回无限旋落的黑暗/以及每一个步伐升盈令人颤栗的光辉（译者未知）

9. 成就“好人，坏人，还有一个丑角”是莱昂内电影《黄金三镖客》的标题The Good, the Bad and the Ugly.

10. 作为补血道具的“蛇杖”，原型是古希腊医神阿斯克勒庇俄斯的权杖。（理解为黑魂里的原素瓶+血源里的采血瓶就行了）

11. 以诺名字的来源：创世记第五章22到24节：「以诺生玛士撒拉之后，与神同行三百年，并且生儿养女。以诺共活了三百六十五岁。以诺与神同行，神将他取去，他就不在世了。」

12. 施耐德的故乡“神圣苏维汇帝国”原型是德国，社会结构则接近现代日本。苏维汇是古代日耳曼人的一支，也是现代德国人的祖先。

13. 沃土祭司德尔斐的名字是一个真实存在的地名，位于福基斯，是一处重要的泛希腊圣地。此地供奉阿波罗的太阳神庙外镌刻着三句箴言：认识你自己、任何事情不可过分、承诺带来痛苦。

（游戏核心宗旨）

14. 成就“息止安所”的原文是Requiescat in pace，为墓碑上常见的拉丁语祷词，也就是“R.I.P.”。

15. 柯芬普兰克在来到反物质界之前的身份是意大利国家宪兵队成员。这支队伍又称“卡宾枪骑兵团”，性质类似武装警察，是一支受国防部管辖并指挥的独立军队。

16. 卡文迪许的故乡西塔-1984号世界致敬的正是乔治·奥威尔所著反乌托邦经典《1984》。在本作世界观中，乔治·奥威尔实际上就来自西塔-1984号世界，甚至是卡文迪许的旧友，意外来到本世界后写下了这本小说。

17. DLC成就“证伪彭罗斯”指的是英国遗传学家列昂尼尔·S·彭罗斯和他的儿子数学家罗杰尔·彭罗斯提出的“彭罗斯阶梯”，是在三维空间不可能存在的几何学悖论。

18. 本作“灰心哥”（大雾）杰弗瓦的名字取自14世纪将“都灵裹尸布”从君士坦丁堡带回法国的十字军长，杰弗华·德·夏尼。

注释：

1. 上面写到的人物势力介绍、地理分区、世界观介绍等部分全部是游戏内文本，将配合游戏UI出现在“资料库”“名册”等分页中允许玩家在游玩时查看。

2. “坎德拉指数”这一设定借鉴的是《血源诅咒》的“血月前后”和《恶魔之魂》的“纯黑纯白”阶段设定。除了游戏内敌人强度（主要体现在增加变招和附加负面状态）、场景、对话，资料库和人物介绍中的条目也会随着指数增加而不断更新。通过这类微调保证游戏每个阶段的新鲜感和挑战性。

3. “反物质”是一个可以在后续策划过程中被任何自创概念替换的噱头，在最终策划案定稿前，不必深究其在科学领域的专业度。同样的，如果必须根据相关规定进行调整，宗教内容可以进行适量删改替换，例如将“神明”一词替换为“外来者”“异者”“先贤”这种概念模糊的称呼，将“济世会”改成“慈善团体”将“信徒”这一身份改变成“某位大人物的粉丝团”。甚至是将“猎杀”改成“解放”“超度”等形容。本策划案希望能够在锁定游戏大方向的基础上，保留最大可能的细节灵活性，以适应任何玩家市场和大环境。

4. 没有预设姓名的执行者这个角色，是为了给当下流行的手游类型预留一个可以让玩家代入自己的接口。这样一来，如果需要从买断制单机游戏改成手游，文案部分其实不用做太多改动。

5. 虽然与文案无关，但还是简要介绍一下游戏内部分机制。中央礼拜堂的作用是给执行者升级或洗点，而镜域中可操作角色的升级、洗点地点是精灵之泉。执行者独有的升级选项是社交、工具制造、负重、领导这些方面的能力，而其他角色的升级选项仅包括战斗技能和战斗能力数值方面。角色洗点需要花费特殊敌人身上掉落的碎片，升级则是一般碎片。在大学图书馆查阅资料的作用是调整技能搭配和战术方案（队友AI的行为倾向），随着故事推进时常来图书馆查阅可以解锁影响剧情分支的关键线索、提升部分角色好感度、获取新的物品制作配方、更新某些物品的说明等。同时图书馆角落里的一本书里夹有小纸条，写有防止卡关用的小提示。

6. 游戏地图/boss战机制：

镜域内每一天的地图都会发生变化（重要设施始终固定）组成地图的是各种“地形块”。不同地形块会随机触发不同事件、出现不同类型的敌人或不同的物品。每一天的“守夜人”，也就是boss，会在那一天的进度推进到某种程度之后开始在地图上特定的地形块之间游走，且只会出现在特定类型的地形块上。（例如“巨大空地”“河道”“洞穴内空地”）玩家可以通过这种方式来规避或是寻找boss。

7. 武器机制：

所有武器都带有所属组织的后缀，不同组织对于不同类型的敌人有更高明的应对措施。例如，使团武器各方面伤害都很均衡，耐久度更高，能用到通关，但没有突出的亮点；济世会武器主要获取渠道是dlc高难地图，对神性存在附加与其“神性”呈正比例的增伤，改装槽比普通武器多一个属性伤害槽；基金会远程武器对人形敌人有14%的基础精准加成，近战武器对巨兽敌人有5%的暴击率加成，等等。

8. 队友机制：

一般来说跑图和boss战都是三人一组，但队友们是有“体力”限制的，同一个队友不断进行战斗会持续消耗体力，最终将变得无法作战。这个机制鼓励玩家隔一段时间就换上体力充沛的队友继续旅程，以便体验所有角色的支线故事和所有角色的战斗风格。