

# 叙事解谜

这里梳理解谜设计和它们在游戏中的逻辑关系（流程图）

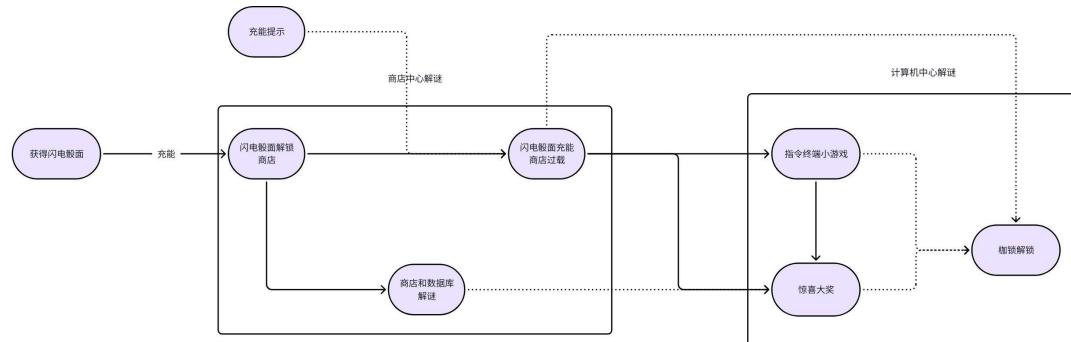
## 开始阶段解谜

无

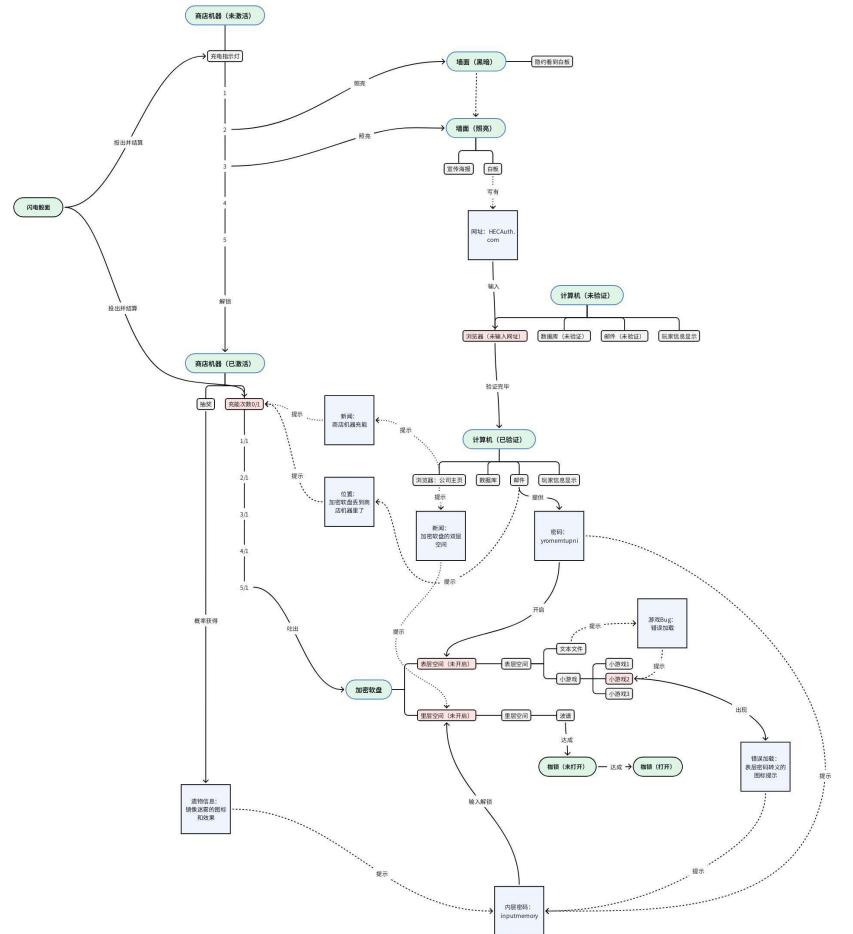
## 第一阶段解谜

### 解谜流程

分为三个部分，一个是围绕商店机器解锁一系列功能以及线索，一个则是通过商店给予的线索引导至计算机的围绕一串编码的解谜，以及一个伴随商店解锁过程触发的信息解谜。



网状图



## 1. 遇见闪电骰面

【条件：至少通过 1 次 level5，（验证玩家已经完全掌握这款游戏的 Rouge 基础规则）】

奖励中出现了一个描述和名称都是乱码的闪电图案骰面——与商店机器的图案相同。如果你选择了这个骰面，神秘人将会把它收回，并重新刷新该轮奖励。

## 2. 再遇闪电骰面

【条件：经历遇见闪电骰面事件后的下一局 Level2 结束】

在游戏 Level2 结束时，你将会再次遇到闪电图案骰面。这次神秘人没有把它收回，而是开口说明这个骰面并不能帮助你赢得游戏，并决定把它留给你。

### 3. 逐渐充能点亮灯光

【条件：获得闪电骰面，每局重置】

你结算了 1 次闪电骰面，发现周围的线缆迸发出电火花，灯光似乎更亮了，隐约照亮了墙壁上的一些白板

第 2 次，灯光更亮，商店机器发出一小阵轰鸣；你看见墙上似乎出现了一面白板，上面写着什么东西

第 3 次，你终于看清上面写着的东西，那是一串网址“HECAuth.com”，旁边还有很多宣传海报和看不清细节的资料文件

### 4. 解锁商店和刷新

【条件：单局内对商店充电 5 次，每局重置】

随着你在同一局游戏内一次次结算闪电图案骰面，你惊喜地发现商店机器上闪电图案旁边的 5 个指示灯也开始一个个地变绿。当指示灯全部变绿时，随着一阵轰鸣：

- 机器屏幕亮起，那上面是一个抽奖界面，标有骰面/遗物/问号奖励三种物品。
- 机器的屏幕中还出现了一个刷新按钮，但按钮呈灰色，下面写着“充能 0/1”，旁边还有一个闪电图案。

### 5. 连接网络解锁公司主页和数据库、邮件

你想起计算机中有一个连接网络的选项卡，而计算机中的邮件和数据库两个选项都显示“离线”而无法打开。于是你尝试将之前墙壁上的网址输入连接网络中的网址输入框。

- 输入并确认后，出现了一个哈蒙特公司遗物工程部的主页，页面上显示“量子密钥认证中……”，几秒后变为“认证成功，欢迎您 A12 号员工”。页面里面罗列着一些新闻和一个高级权限验证的按钮，旁边有一个密码输入框，右上角显示用户名为 A12 基里尔。
- 你点开第一个新闻，标题为“员工福利：遗留物抽选器 快来抽你自己的！”，新闻内容为一项名为遗留物抽选器的娱乐道具，新闻图片显示出其老虎机一样的外形。新闻中提示道：遗物抽选器旨在让员工以娱乐的心态面对遗留物并了解它们，抽奖将有概率获得它们的 1:1 复刻模型，每位员工都可以用努力工作获得的抽奖券进行抽选。同时用大字反复嘱咐员工们不要对其充电太多次，避免机器过

载将内容物异常吐出。

- 文本文件是哈蒙特勘探公司商标的一款“**加密软盘**”的使用说明，其中说明了该光盘内部有两个独立的数据存储空间，两个空间的切换只需要在验证界面输入各自的密码即可，密码由公司负责对接的工程师设置，如需重置需要返回给公司处理。
- 你回到计算机主页面，发现邮件和数据库都已显示“**在线**”。
- 邮件中，你看见了署名拉斐尔发送给基里尔的一封邮件，内容是关于自己改造的**遗留物抽选器**，提到自己把真正的遗留物包装好，放到机器中拿到公司与哈蒙特政府的派对上去，让那帮肥头大耳的家伙玩的不亦乐乎。并向基里尔道歉，表示自己找不到实验程序的软盘了，可能是喝多了不小心丢到了机器里。他告诉基里尔软盘密码是“**yromemtupni**”

## 6. 商店充能过载和发现秘密

你结合拉斐尔的邮件和公司主页的新闻，推测也许需要继续给机器过载充能。你看到机器上的充能+闪电符号+0/1 的字样，更加坚信了这一点。

- 第 1 次结算，按钮下方的字样变为“1/1”，刷新按钮也亮了起来，机器发出了频率较低的轰鸣声。
- 第 2 次结算，按钮下方的字样变为“**2/1**”，同时机器的轰鸣变得更加频繁。
- 第 3 次结算……

你决定继续充能，看它最多能充到多少。当充能到第 5 次时，机器发出了巨大的轰鸣声，充能被全部清除，同时机器震动着吐出了几样东西。

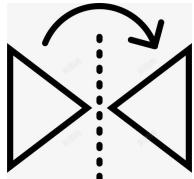
- 一小堆代币（20），代币里埋着两样明显不同的东西
- 一个是**遗物“镀银代币”**（效果为给你的代币添加 5% 利息效果），一个是一张**软盘**。

## 7. 惊喜大奖

【条件：已经解锁数据库，且至少在第 3 轮之后，每次抽奖有 20% 独立概率触发】你继续使用商店抽奖，会有一个神秘符号一闪而过，而你居然随机出了该神秘符号奖励。**这个符号与邮件上的相同**。机器吐出了一个**遗物“镜像迷雾”**（概率触发：结算时有概率镜像生成对应的四个骰面再次结算，UI 特效都是镜像翻转 scale.x=-1（玩家看不到这个信息，玩家的效果提示只有这个符号）），这个遗物看起来是一个画着神秘符号的装有一团灰色雾气的盒子。

- 数据库中出现了这个遗物的档案，其中描述到**镜像迷雾**是一种自然形成球状的雾态物质，它能反射出四周的镜像，如果现实中的物体和雾气里的镜像接触，

现实中的物体就会湮灭，由此产生巨大的能量。这个造访区异常被小范围用作发电，但由于能承受其强度的外壳和保护设施制作成本极高，所以它更多是被用作大杀伤力武器，基里尔主导了镜像迷雾的武器化。如今，新时代的核威慑已经形成，且其威力远高于核武器。

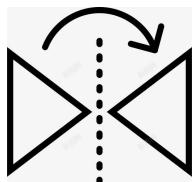


奇怪的符号

## 8. 计算机与游戏

你拿起光盘，将其插入计算机，计算机显示“读取中>>>读取完毕”，同时出现了新的选项卡“实验程序”，你点击该程序，出现了一个验证窗口，要求你输入密码。你输入“yromemtupni”命令，一个新的界面被打开，出现了5个可选项，分别是1个文本和3个游戏文件，以及1个返回验证的按钮：

- 实验记录.HECP：描述小游戏是实验性质的小游戏，介绍小游戏的用处和玩法，以及存在bug，（开发日志方式来呈现） 小游戏的目的是调试新骰面
- 游戏文件是一系列难度递增的小游戏，你需要控制骰子在方格中翻转，使骰子最后以正确的朝上面进入目标格子，通过后将解锁一些稀有/罕见或机制特殊的骰面，并在最后总是显示“骰面已收录至数据库……”
- 游戏中有一个路线分支，如果控制骰子翻转到分支的尽头方格，就会跳出一个提示：
  - Loading Error：加载错误文件【查看】
  - 查看：打开了一个文件【备忘录】转义外层密码【符号】



奇怪的符号

- 第一个游戏中，骰子是标准6面骰，直线翻转至目标格即通过。第二个游戏中，将出现“anti-physics”，需要巧妙利用其特性通关。第三个游戏则有更复杂的路线，且会出现“auto reroll once”。

## 9. 回顾线索并发现最终目标

你结合镜像迷雾的信息、拉斐尔的邮件和实验程序的软盘的说明，发现也许只要将拉斐尔给的密码镜像就能开启软盘的另一个空间，于是你尝试将密码反过来在验证界面中输入。

- 你输入“inputmemory”，开启了一个新的界面。界面中是一个类似无线电频段的曲折线条和一个坐标系（看起来就像无线电频段测绘的装置），上面写着“记忆波强度检测”，且在坐标系较高的一个地方写着“记忆波临界值”。界面旁边还有一个文本文件，里面写着“强度一旦达标，实验将开启下一阶段，释放所有受试者”
- 你经过摸索发现自己单关结算的分数似乎会被绘制在该界面中，且分数越高越接近临界值。你决定达成更高的分数看看会发生什么。

## 10. 解开“枷锁”，又入牢笼

你达到了临界值的分数，一关结束后，你的枷锁被打开，同时四周灯光闪烁且变得一片漆黑，只剩下神秘人背后的门上还透着光亮。你感到一阵耳鸣和晕眩，眼中闪过跟进入循环时类似的数字流。你发现神秘人已经不见了，你走向神秘人那侧发着光的门，却发现打不开。

**这时，你转身，看见背后一片黑暗，但黑暗中似乎有延伸出去的点点荧光（掉在地上的涂料）。你突然意识到，自己的身后并不是一面墙，而是一片巨大的空间。**

你摸索着沿黑暗中的荧光走着，经过好几次奇怪的拐弯后终于碰到了什么东西。这时，电力恢复，一切都亮了起来，你看到自己的面前是一台抽水泵似的机器。你听到你身后传来了脚步声和子弹上膛声，当你回头，神秘人给了你一个大大的 jumpscare。

当你醒来，你又回到了桌前，不过枷锁没有锁上。神秘人缓缓开口，嘲讽你的努力，但似乎又对于无法关上你的枷锁感到无可奈何。他向你宣布新阶段的开始，并允许随时去房间里转转，这样对他才有帮助。（进入第二阶段，可以探索/解锁遗物/解锁图案骰面蓝图/解锁更多新骰面/进一步发掘真相）

**你站起来，回头，这时才看到自己身后的全貌，那是一间巨大的客厅，还有一些奇怪的房间和走廊。原来自己并非被关在一个牢房，而是一间屋子里。**