

房间

人煎鲢鱼制作

S . T . A . Y

这是一款聚焦角色，挖掘角色历史的单人游戏，玩家将会在碎片化的信息和故事桥段中拼凑出角色形象和其经历过的某个创伤事件。为了游玩这款游戏，你需要准备一张**A4或更大的纸**（将它边对边随机对折四次，然后展开），一支笔，至少1枚**d4**，以及一个可以**代表你的物品**（推荐使用一枚硬币、一颗骰子或任何尺寸和质量与之相近的物品）。准备好道具后，继续阅读以下内容。

你从噩梦中醒来。

身处一个狭窄，闷热的房间。——404号房间。

你感到身体麻木，记忆也模糊不清。

但你来到这里，的确有着什么原因。

一件事，那件在你记忆深处，侵扰着你的事，召唤了这个房间。

要从这里离开，你必须回想起自己，和那件让你来到这里的事件本身。

梦境支离破碎之间，你下意识抓住抓住了其中的一点碎片，从梦境表中选择**1项**：

画面：你在梦中看到的最后一个定格。那一瞬间正发生着什么？你置身其中，还是在一边旁观？

声音：一个词、一个音节、一种声响，每当身边安静下来，它就隐隐响起。它是怎样的声音？它有什么意义吗？

人物：某个身份，或者某个模糊面容，有人参与了你的梦，但那究竟是谁？和你是怎样的关系？

触感：梦中你似乎触碰到了什么，皮肤上虚幻的感受一直提醒着你。那是一种怎样的感觉？这触感来自什么？

物品：你记得有一件东西出现在了梦境里。那是怎样的物品？对你来说这物品有何意义？

地点：一个现实存在，或者完全不存在的空间出现在你的梦中。那是什么地方？你对这个空间有怎样的感受？

你睁开眼睛，脑中浮现出一个名字：

将折叠后的纸张放置到桌面上，它代表着404号房间，随意将**1-16**总共十六个数字填入由折痕构成的格子里作为各个房间的**序号**。有序号的一面视为正面，没有序号的一面视为反面。

向404号房间**投掷你的代表物**，它落入的格子就是你最初醒来时所在的房间。

你会在这个空间里反复地睡去、醒来。

每次醒来时，你都会回想起更多的记忆，根据你所处的房间**序号**和所处的**正反**位置，在问题表中确认你本轮应当回答的问题，回答它并记录你的答案。你的回答不限字数，你可以尝试在一个房间里尽可能地刻画一个特质或一个故事，这意味着你拼命地回忆关于你自己的故事。

在你回答完问题后，你所处的房间就会崩塌。从纸上**撕掉**对应的房间，如果在这个过程中对纸张造成了额外的损坏，不要进行修复，保持损坏的状态继续游戏。当纸张的一部分被完全撕下，你就不能再回到撕下的那一部分。

选择一个方向并投1枚d4，将你的代表物按所选的方向移动等同于骰子出目的步数。当你前进的方向没有房间可以落脚时，将你的代表物直接放到**对应方向上最近的格子**上，再进行移动。

若你在前进的过程中穿过**峰线**（凸起的折痕），意味着你撞破了房间的墙壁，将折痕撕开。如果在这个过程中对纸张造成了额外的损坏，请继续游戏。

若你在前进的过程中离开纸张，翻转纸张，从你离开的**边缘**重新进入纸张，并按照你进入时的方向走完剩余的步数。

在消耗完步数后，你将再次睡去。每当你入梦，朦胧的梦境就越发清晰。从**梦境表**中选择一项之前**没有选择过的要素**，回答相应的问题并记录你的答案。如果每个要素都已被想起，可以跳过这一步。

每当你回答完房间的问题后，若你所处的位置只剩下最后一个房间，或你已经回答了至少16个问题，游戏将会结束。当你在一个没有回答过问题的房间上结束游戏时，你需要回答此处**正反两面**的问题。

在你离开404房间时，请回顾：你做了一个怎样的梦？在你的记忆中，你是怎样的人？

你最在意的那个人，如果推开门时ta就在门外，你会做什么？

你最后悔的那件事，如果推开门时，你回到了那个发生的瞬间，你会做什么？

遗憾的是，你的过往并不会因为离开404房间而改变。

但庆贺吧，在那炼狱之中，你仍生存了下来。

也许，那些在你故事中出现的人，也正在房间里徘徊。

若你对此感到好奇，就回到本书开头，再进行一次游戏吧。

- 1
玄关

正：你会出于什么原因离开自己的家？你离开家的频率如何？是否有规律？
反：你最终逃避了那件事，你为何选择逃避？你是否因此把重要的人或物抛诸脑后？
- 2
衣帽间

正：你平常穿什么样的衣服？你的外貌与装束是否有异于他人的特征？
反：在那件事里你有所伪装。这是出于主动的图谋，还是被动的自保？你又采取了什么样的手段？
- 3
餐厅

正：你最喜欢的食物是什么？你有怎样的饮食习惯？你是否和人共享你的餐食？
反：那件事因你的不满足而发酵。你对什么抱有强烈的欲望？它对你是否真的必需，你为此又能舍弃什么？
- 4
厨房

正：你如何处理、对待食物？你的厨艺如何？你是否会为自己以外的人准备食物？
反：那件事本由你来筹划，最后却以失败告终。你做出了怎样的筹划？失败给你带来了怎样的打击？
- 5
空屋

正：你是何时获得第一个独属于你的房间的？这个房间陈设如何？你最常在里面做的事是什么？
反：那件事中有人缺席。缺席的人是你，还是其他人？如果这个人没有缺席，结果是否会不同？
- 6
客厅

正：有些对话刻在你的记忆中，对话的内容是什么？谁参与了这场对话？你在对话中扮演怎样的角色？
反：那件事中发生了背叛。你在背叛中扮演了什么角色？另一方又做了什么？
- 7
储物间

正：有一件物品对你意义非凡，那是什么？你是如何接触到它的？它是否属于你？
反：那件事的中心是某个物品，但最终它却消失不见。那是什么物品？它是否有所归属？那件事造成了怎样的损失？
- 8
客房

正：你曾和并不熟悉的人一起生活，这些人是谁？ta们的身份是？和你的关系是？
反：那件事对你来说是一个秘密。都有谁知道这个秘密？为了保守这个秘密，你都做过怎样的事？
- 9
游戏房

正：你平时会进行怎样的娱乐或消遣？什么样的活动会让你感到放松？你从何接触到这样的活动？
反：你为了在那件事上取胜，做了出格的事情。你赢得了什么？你做了怎样的事情求胜？
- 10
卫生间

正：现在镜中的你是什么样貌？你身上是否有留下疤痕，它在什么部位，又是为何留下的？
反：那件事中有某人留下了创伤。谁留下了创伤？那是什么样的创伤？是否有人尝试弥合创伤？
- 11
走廊

正：你常在怎样的场所出入？你在家和离家的时间哪方更长？
反：那件事的一部分仍悬而未决。它仍在持续，还是被人遗忘和搁置？你更希望它能被处理和结束，还是不愿再插手？
- 12
书房

正：你受过怎样的教育？你的文化水平如何？你阅读过最印象深刻的文本来自哪里？
反：那件事因一个谎言而起。那是怎样的谎言？谁撒了谎？谎言如何诱发了事件？
- 13
花房

正：你身边曾有过非人的伙伴，那是什么？它是否需要你的照顾？你为什么选择和它成为伙伴？
反：那件事中有某人遭到了忽视。谁被忽视了？忽视造成了怎样的结果？谁应该对忽视负责？
- 14
浴室

正：你隔多久洗一次澡？你如何看待个人卫生？你在洗澡时通常会想什么？
反：那件事造成了某人难以洗脱的污名。谁蒙受了污名？怎样的污名？这污名是否名副其实？
- 15
婴儿房

正：你醒来时回想起的名字是谁的？谁起了这个名字？你如何理解这个名字背后的意义？
反：那件事曾卷入了无辜的人。无辜者是什么身份？事件给无辜者带来了怎样的影响？
- 16
主卧

正：你枕边曾有过什么人？其中是否有对你意义非凡的人？你如何看待与他人的亲密关系？
反：那件事将某个意象留在你的脑海。那是什么？你对其持怎样的态度？如果你梦到它，你会是怎样的心情？