

本文作者——谁家今夜扁舟子

Gnosia作为一个独特玩法的游戏，包含了狼人杀、RPG数值、循环与剧情AVG等多种元素，因为我不怎么玩狼人杀，就从体验方面说说自己的感受。

狼人杀元素剧情AVG

这是一个含有狼人杀元素、RPG数值的剧情AVG。你被塞思唤醒，告诉你太空船上已被一种名为古诺希亚（Gnosia）的特殊生物入侵，感染者会在晚上空间跳跃的时候杀死一名人类，但是白天的时候却是没有能力动手的——嗯，很熟悉的狼人杀类型。所以需要我们在白天辩论并投票一位角色去冰冻。开局的时候会有加点，让你在领导力、直觉、逻辑性、亲和力、演技、隐蔽性这六个方面加点，以此增强不同方面的能力，可以更好的带节奏跟看破谎言。

丰富的角色

一开始你扮演的只是普普通通的乘客，太空船上也只有4名乘客。随着loop的增加，你会碰到工程师、守护天使、医生等众多职业，还会碰到柯梅特、乙女、乔纳斯等越来越多的角色，他们性格各异，各有所长，都充满个性，让人很难讨厌他们。并且这种带着一点复古的手绘风的立绘我很喜欢。

开端？循环！

前段时间的《开端》对于时间循环的演绎我还记忆犹新，相信追完了全剧的人都曾患上过卡农PTSD跟高压锅恐惧症吧。在游戏的loop2中你便可以察觉你的角色有上一个循环的记忆，但是其他人并没有。每一个循环大家的身份都会随机变化，出场的角色也会产生变化。很可能上一把为你牺牲的守护天使，下一把就变成了刀你的古诺西亚。一开始你可能并不觉得这个设定会有什么奇怪，直到你发现了塞思，她居然和你一样，有着所有循环的记忆。就像《开端》中的李诗琴与肖鹤云，互相依靠着在无尽的轮回中寻找完美解决古诺西亚污染的办法。在那一个瞬间，我又想起来那首音乐，跟那个高压锅。

不足

本游戏虽然可能刚开始玩会觉得是“狼人杀模拟器”，但loop增多了就会发觉，游戏只是用了这元素，但主要还是为剧情服务。还因为是单机PVE模式，多玩几个loop之后你就发现AI真的有点点呆。基本上就是“我怀疑他”“你怀疑他就是与我为敌”，然后就是打口水仗。一直重复着“怀疑”、“辩护”、“反驳”，但就是不会给你理由、(˘_˘)。因为这些NPC的行动都是根据前面提到的六个方面的能力所决定。只有数值上去了，才能更好的引导别人，或者是欺骗别人。我就碰到过我已经猜出两只狼了，并且验出来了，但队友就是死活不给他们投票，绝了。

本来狼人杀类型游戏一般是多人参与的，通过语言描述推动、较量口才和分析判断能力的策略类桌面游戏。对当下许多人来说可能配置挺高的（指需要五六个朋友），而且目前越来越多人发现自己社恐，话术不行，推理能力也一般般。没错，说的就是我自己。以前我基本上都是在朋友的生日宴会上玩的狼人杀，但是朋友的朋友也不一定都是我朋友，也有好些人不认识。这种时候我一般没什么话说。玩狼人杀的时候就是别人辩论对对对，轮到我时过过过。反正就很尴尬，所以我基本上体会不到狼人杀这种游戏的乐趣。不过本游戏因为加入了RPG数值，不论输赢都能获得经验，然后提高自己的能力。所以对社恐玩家可以说是比较友好了。虽然并不是真正意义上的狼人杀游戏，但也可以认识一下这类游戏的规则。况且这游戏的剧情才是点睛之笔，我想，当我们穿越轮回将塞思从轮回解脱出来，一起躺在甲板上时，前面的无数循环，才有意义！