

序幕

你曾体验过死亡的感觉吗？

那一瞬间好像连风的声音也听不见了，世界变得无比安静，身体没有了知觉。通透的天空仿佛涂上了一层薄荷糖浆，高挂头顶的流云载浮载沉。只剩一双眼浮在空中。

朱成璧最后看见的影像是一只停在她鼻头上的蜻蜓，翅膀上千横万纵的玻璃网格将她的世界切割得支离破碎，景象开始变得模糊，她像沉入流沙旋涡一样，五光十色在她眼前渐渐融解。

终于连浮在空中的眼睛，也沉没了。

*

朱成璧拔下链接器，推开舱门。身上泛着一层薄汗，觉得有点口干舌燥，一股不快的余味萦绕不去，不过还并不至于令人感到难受。她进更衣室里擦干身体，换上本来的衣服，确认一下信息，有一通安娜的电话，和他留下的短信：“我在大厅等你。”

朱成璧离开机舱室，设计部门负责接待她的孙承禾在外面玩打弹珠，看见她出来就切掉屏幕，“呦”地打了一声招呼。

“这次试玩感觉如何？”

“卖给和尚吧！”

孙承禾大笑：“什么？”

“我死了之后躺在地上整整五分钟，颇有顿悟生死之感，我想法国人追求的‘小死亡’大概也不过如此。”

“小姐，别跟男人开黄腔啊！”孙承禾依然笑得很开心，“没有你说的那么夸张吧！最多八到十二秒！金流还没接上去嘛！接上去以后，那里就会出现问玩家要不要复活的选项，要知道我们《H.A.》就靠这个赚钱啊！”

“那我强烈建议那段时间连视觉也切断——你知道看见长尖牙的蜻蜓在吃你的鼻子是多恶心的事吗？”

“哈哈！又不会痛，有什么关系呢？”他又说，“还好你终于死了，要是你以零死亡记录破台，我看我们可以收一收不用做了。”

“放心吧，就算在动作游戏玩家里面，我的技术也算是S级的。”

朱成璧在孙承禾陪同下到达一楼大厅，一眼就看见了熟悉的背影。安娜坐在会客区，乌黑的头发切齐到肩头，不论时令总是穿着笔挺的黑色薄西装大衣，像要参加丧礼一样。安娜是她多年的老同事兼战友。

“好像有人在等你？”

“是我的朋友。”

“那我就不送了。”

孙承禾客套了几句便回自己办公室去了。朱成璧直接走到安娜背后，拍了拍他的肩膀。

“剪头发了？”

安娜把耳机关掉。朱成璧大约有两个月没见他了，听说出国散心去了。虽然是去南方，但皮肤没有晒黑，好像比之前还更苍白一些，以男人来说这样的肤色看起来太过病态了。

“嗯，剪掉以后好像连心情都变得轻松了。”

“那就好。”朱成璧微微一笑，“总是要往前走的。”

两人离开第一办公大楼，回头望去，大楼的银色墙面反射着炫目的日光，像用金属外壳包覆的机器一样，冰冷、锐利，静谧无声地运作着。安娜到检票口刷卡，约两分钟后，一台黑色的 Rolling-Sprinter 驶到候车区，安娜开了车门，示意朱成璧先请。

Rolling-Sprinter 在市中心道路上飞驰着。

“所以呢，玩起来感觉怎么样？”

“嗯……整体平衡调整得不错，所有细节都真实得吓人，尤其人物做得很细致，我几乎分不出哪些是真人。”

“也许他们需要他们开发 Voight-Kampff^① 这样的 GMTTool^②。”

朱成璧别过头去大笑，过了一会儿，她说：“其实也用不着，我有我自己的一套 Voight-Kampff。”

“是吗？你怎么做？”

“我问他们：‘你是人吗？’如果真的遇到测试人员，他们会很认真地回答你：‘是。’”

“那 AI^③ 的反应呢？”

朱成璧淡淡地笑了：“会像见了疯子一样瞪着我。”

“真可笑，”朱成璧说，“这些圈养在玻璃箱里的游鱼，以为自己生活在大海里。”

*

在所有人物当中，李诗庄最喜欢的角色，肯定是被称作“白银独

① 电影《银翼杀手》中用来区分人类与人造人的测试方法。

② 方便游戏管理者直接修改或查看游戏内参数的工具。

③ AI，全称为 Artificial Intelligence，人工智能。

角兽”的圣骑士艾法隆。

据说艾法隆有一点妖精的血统，因此有一双狭长尖细的耳朵和一头月桂般淡金色的头发。他的头盔正前方有一个显眼的角饰，听说就是为了遮掩额上妖精特有的犄角。由于他只肯穿雪白的银铠，因此得到了“白银独角兽”的美称。

这称呼当然不只形容他的外表，独角兽圣洁的意象也与艾法隆高贵不屈的性格非常吻合。

李诗庄也不明白自己为什么特别中意艾法隆，或许是因为艾法隆是老师创造出来的第一个人物，或许是因为艾法隆的人格特质——正义、强大且温柔——很吸引他。

不过，也或许是因为他对艾法隆的第一印象很好。

他第一次进《H.A.》见到艾法隆时，扮演的是他身边的一个下级骑士。艾法隆和他说的话并不多，但每次说话的时候，一定会专注地看着他的眼睛。

艾法隆的眼睛像大海一样，是既鲜艳又干净的蓝，在秋阳下闪耀着粼粼波光。李诗庄盯着他的眼睛时，总忍不住感到一阵轻微的晕眩，像要被大海吸进去。

这就是李诗庄对艾法隆最初的印象。

*

电梯在十二楼停下。

李诗庄从回忆中抽身，回到冰冷的现实来。

担任大型网络游戏项目《H.A.》的制作人已经有两年，每次参加游戏整体开发方向的研讨会议，李诗庄都感到很不耐烦。

他是技术部门出身，换言之，最初并不参与游戏设计。

这个项目他做了将近五年，一直以来都只专攻一个部分：AI，也就

是游戏中所有人物的人工智能设计。

这本来就是他的专长项目——在进这家公司以前，他并不从事电玩游戏业，主要进行学术研究，也和政府部门合作开发过一些虚拟公务员、接待员、巡查员等。

他之所以加入这个项目，主要是因为博士生时期指导教授齐百岁的邀请。

齐教授当时正担任这款游戏的制作人，说这款游戏能发挥他的所长，是极具突破性的挑战，因此找了他和以前几位学弟来参与。那时李诗庄也正好结束了和公务单位的合作，手边没有其他案子，就抱着协助的心态来试试看，加入了 UpperBound 这家业界颇负盛名的公司。

结果一涉足其中，竟然难以自拔。

《H.A.》创造几乎仿拟真人的 NPC^①，并通过他们与玩家的互动，动态产生游戏内容。虽然市面上并非没有过类似的技术，但《H.A.》的品质绝非那些粗陋之作可比。

齐教授展示了他试作的人物“圣骑士艾法隆”，艾法隆仿佛从中古世纪画卷中走出来的骑士一样，那高贵凛然的气质令他印象深刻。

两年前齐教授因事故过世，掌握所有技术关键的李诗庄顺理成章地接下制作人的位子。

由技术人员担任游戏制作人的例子并不少，因为能精准掌握技术的极限，又或是因为在科学训练下拥有严密清晰的逻辑，不论是制作时程还是预算的掌控，他们都做得很好，通常也能将游戏引导向不错的结局。

然而，李诗庄师徒负责的《H.A.》一直处于悬宕状态，至今已经有六年了。

^① NPC，全称为 Non-Player Character，非玩家操控的角色。

六年来，不能说毫无进展，几乎整个游戏世界都已经架构完成，人物的表现也栩栩如生。然而作为一款角色扮演游戏，《H.A.》还有许多致命的缺陷，尤其是收费模式的设计，含糊暧昧，屡受投资股东的挞伐，然而李诗庄不肯妥协，于是游戏迟迟无法推出，陷入了空转状态。

李诗庄不疾不徐地进入会议室，里面大多是面熟的老股东，已经吵过不知多少次，要说还不记得未免太过分了。

奇怪的是座位上有一个没见过的年轻女人。

她看起来个子小小的，穿着拘谨的灰白色系套装，很漂亮，但不太能判断出年纪。或者说李诗庄判断她的年纪很小，大概是刚进入社会的女孩子，但这样的年纪列席这场会议，实在不太自然。

李诗庄解下外衣披在椅背上，双手利落地操作起简报投影，他讲解的都是技术细节的议题，讲给这些商人听没什么意义，不过还是必须装模作样地解释一番。

股东在此时还没有提出很大意见，然而当他提到“目前机器的规格还不足以支撑AI的表现”时，如他所料，股东们露出了不满意的神情。

“又要改？现在的机器已经是世界第一流的水平了吧？根本已经超出游戏制作的等级，是科学研究的规格了。”

“再说，现在游戏里的AI反应已经差不多了吧？我们进去过几次，觉得很不错啊。”

李诗庄心里长叹一声，面上浮现苦笑。

“目前的水平只能称得上不错，离第一流还有一段距离。而这是必须靠硬件规格才能突破的难关，过了这一关，我们会有更杰出的表现。”

“那这些机器的资金来源，你想过吗？”李诗庄沉住气不说话，提问的股东继续说道，“假如我没记错的话，接下来还有一个重要议题要讨论，就是关于《H.A.》的收费方式。不如我们先跳到这一部分，

如果讨论出令人满意的结论，再回头来谈机器的问题，怎么样？”

“可以。”李诗庄冷淡地开口，像要避免让众人目光停留在机器的价格上一样，快速换页。

“我再说明一次，目前《H.A.》的收费点并不多。”李诗庄解释道，“主要集中在‘人物’身上，当玩家操纵的角色死亡时，必须付费复活角色。”

“但是，《H.A.》也仅在‘人物’这件事情上收费，游戏中一切能力、装备和道具都与金钱无关，只要玩家肯付出时间与努力就能获得。在这一点上，制作团队也协商过很多遍，不让金流插手，尽量不破坏玩家的游戏体验。”

如他所料，一群老股东的脸色马上就沉了下来。

关于这个话题已经吵过这么多遍，他们还是等着李诗庄改变心意，修正游戏收费模式。

李诗庄看着他们沉郁的表情，心想：只要能够把钱回收，让游戏世界里面的一草一木，甚至喝一滴水都要收钱，这些人大概也觉得无所谓。

“当然等级愈高，相应要付出的代价也愈大。根据评估，大约在二十五到四十级之间，将会有部分玩家选择放弃旧角色，直接重新开始一个新的角色，因为那是比较符合经济效益的。不过，等过了这一段瓶颈期以后，玩家就会舍不得放弃自己的角色——梦幻的装备、强力的技能，这些东西要想重新取得，所要付出的精力远远不是金钱所能衡量的。然而此时会遇到的挑战也愈来愈艰险，死亡的概率大幅提高，我们的收益点就从这里……”

“这些我们已经听过很多遍了。”股东无礼地打断他的话，“简报切到收益分析那一页好吗？”

“你看，根据目前玩家死亡与复活的模型来估算——”收益分析

的报告上，对每一个等级的死亡概率、复活代价以及玩家选择复活的概率都做了严密的评估。

“我们一年能回收的金额只有这么一点点，光想打平成本就至少要营运八年——这还没算上你刚才狮子大开口的机器预算。”

“请不要用‘狮子大开口’来评论我对器材添购的评估。”

“过分无礼的话我道歉，不过营运个七八年——你知道这是一个什么样的概念吗？到那个时候，能和《H.A.》分庭抗礼的游戏恐怕已经满街跑了吧！《H.A.》现在最突出之处就在于尖端技术，掌握时机一口气出手，才能立刻达到最高效益的回收。我就明白地说了，我认为《H.A.》根本不是一款适合长跑的游戏，你的做法与目前形势相违！”

李诗庄面无表情地说：“是的，为此我们也提出了相对应的解决方案。”他轻轻打了个手势，玻璃屏幕上的投影切换为游戏世界全景图，不同区域分注红、绿两色。

“如各位所见，目前游戏内大约有七十五座大城市，小型村庄超过三百个，PvE——玩家无法战斗的区域约占三成，玩家可以自由进行决斗的PvP区域则占七成。实际上，以《H.A.》这样的沙盒游戏来说，PvE区域稍嫌大了。”

“这是世界观背景の設定很丰厚的缘故。”游戏设计孙承禾立刻补充，但没什么人听见他的声音。

“在团队的讨论之下，我们决定把所有PvE区域都拿掉。”

孙承禾轻轻叹了口气。

换言之，本来禁止冲突的村庄、城市区域，全都变成玩家可以自由对决的决斗场。

会议室里陷入一片静默，大概众人一时还不知道这样的修改将带来什么巨大的影响，因此不能作声。李诗庄继续展示他的简报：“这是将所有区域改成自由战斗区域以后，修正过的玩家死亡率模型。”

当然，在玩家能随时攻击彼此的情况下，死亡率自然大幅提高，李诗庄的报告交出了一个非常漂亮的收益数字。

“不但不必长跑八年，几乎在一年内就能把成本全部收回来——当然，还加上我要的机器。接下来的两年半内，则会有源源不绝的利润。《H.A.》能不能长跑多年，我现在不能笃定给出答案，不过时代前进，我们的技术也会前进，率先抢下玩家的支持，就像先盖稳一座城堡一样，绝对没有损失。”

李诗庄以一番慷慨激昂的阔论作为这一天会议的句点，孙承禾到后来几乎没有听，只是默默收拾自己桌面上的水杯和手机，等待会议结束。

离开会议室前，李诗庄与角落那灰白套装的女人对上了目光，她用一种很不可思议的神情盯着李诗庄。

*

朱成璧看了一眼时间，下午六点半。

她站在大楼门口，正考虑要不要招呼一辆出租车过来时，忽然听见“叮咚”一声的提示音，收件箱自动弹开，眼前投影出一行淡绿色的信息：“十五分钟后到公司门口接你 安娜”。

她微微一笑，轻声说：“OK！”忽然天空一暗，大雨铺天盖地而下。“哎呀！还真不巧。”她穿着毛料的灰色窄短裙和一双麂皮短靴，都是不能碰水的材质。门廊天穹做了挖空的设计，因此雨水会打进来，她站的位置又正好是淋雨区。

朱成璧匆匆后退，谁知才退了两步，就感觉自己撞上了一堵墙，她听见身后传来一声轻呼。

“不好意思！”朱成璧迅速跳开。她撞上的人穿着一身笔挺的黑色西装，她正想着此人有些面熟，那人倒先开口了：“你是今天一起参

加会议的人？”

“啊！”这时朱成璧才想起来他是谁，“你是今天的主讲者——《H.A.》的制作人李诗庄先生吧！”

李诗庄颌首：“请问你是……”

“我叫朱成璧，担任游戏设计，接下来可能会调到你的团队中，未来请多多指教。”

“嗯，这样啊。”

朱成璧态度恭谨，但李诗庄没什么反应，只是淡淡地应了一声。

并不是他态度轻慢，而是在思考别的事情。他想：新成员不奇怪，但为什么特意让她参加股东会议呢？李诗庄没听到过什么风声，这是哪个股东家的孩子想来他的团队实习吗？

他注意到这个女孩子好像没有带伞。

“雨下这么大，没有伞吗？”

朱成璧摇摇头。

“我把车子叫过来了，送你一程吧？”

“不用了。”朱成璧微笑着摆摆手说，“我朋友要来接我。”

刚说完没多久，李诗庄就听见远远传来尖锐的呼啸声，一辆黑色的 Rolling-Sprinter 以近乎违规的速度飞快驶入候车区，朱成璧临走前又朝他轻轻点了个头，说：“我先走了。”

Rolling-Sprinter 如振翅的乌鸦般转眼便没了身影，李诗庄只是想：原来这年头还有人自己开车啊？随即他又想：不过如果是自动驾驶，要开出刚刚那种速度大概很不容易吧。

那个穿着薄毛衣的漂亮女人很快就从他的意识中远去，李诗庄回去后也没再想起过。

*

但在短短一周以后，他再次见到那个自称朱成璧的女人。

依然是在股东会议上，不同的是这回她不是席中听众，而是台前讲者。

那女人有一头垂过腰际的深茶色头发，梳得玛瑙一样晶亮。霜色的牛津衬衫，绀青色的呢料窄裙，高雅而体面的穿着。

玻璃墙面上投影出废墟般砖灰色的老旧市街，正中央站着一个人穿红背心的男子，男子双手握拳，眼神冷酷。在苍白无力的街景中，整个世界的颜色仿佛只集中在他那件红背心上，让人几乎移不开眼睛。

朱成璧摆出业务员一样亲切的微笑，说明道：“这是三年前推出的一款实境格斗游戏——《街头铁拳》。这是一款很棒的游戏，我个人也是忠实玩家。”

李诗庄脑中一片空白。这不是关于《H.A.》收费模式的讨论会议吗？为什么话题会突然进行到这里呢？

“《街头铁拳》提供给玩家的只有两样东西——能力强化、打架的同伴。”朱成璧说，“也就是说，在《街头铁拳》中，玩家使出的任何招式，都不是经过设计的。举例来说，如果现在我要使出一记上勾拳——”她笔直地挥出纤细的臂膀，“挥出怎样的一拳，是由我自己的动作决定的。《街头铁拳》提供的是部分能力上的变化：例如改变拳头的力道，让你能一拳打断梁柱；又或是减小地心引力，让你能在空中跳跃翻滚更长时间。通过这些因素的改变，克服肉体极限，让人类能够做出平时做不出的动作，从而体验最棒的格斗乐趣。”

李诗庄始终不明白重点在哪里，有些不耐烦地以指节轻敲桌面。

“《街头铁拳》听起来是一款很有趣的游戏吧！事实上，它的日营收在十万美金上下，算是相当稳定的表现。”

股东皱了皱眉头：“十万美金的日营收，有特别值得一提的地方吗？”

“当然有，因为这款游戏的活跃用户大约是五万人。”

这时众人间气氛才有点变了。

“换言之，平均每天每位玩家都会为它贡献两美金左右，这不算一笔很大的支出，几乎就是坐坐地铁的钱而已，可是这样持续累积下来，也是一笔可观的收益。游戏玩家的人数非常少，但忠诚度却远胜其他游戏，这就是《街头铁拳》完全锁定了正确客群的缘故。”

“你是想说，目前《H.A.》想吸引的客群不够明确吗？”

“不，《H.A.》想吸引的客群非常明确，这一点容后再谈。我分享《街头铁拳》的目的是想和大家讨论，《街头铁拳》靠什么吸引明确客群？它吸引了怎样的客群？很简单，它吸引到的，就是真正对格斗术有兴趣的人。

“能不能打起来，最重要还是靠玩家自身的技术，游戏只是提供辅助。也就是说，《街头铁拳》的技术门槛相当高。不懂得格斗术的玩家，就像不会打架的孩子被流氓围殴一样，一进去就会立刻被打得体无完肤。但另一方面，擅长格斗术的玩家，在这个世界里可以体会到在现实中不可能达成的快乐——像鸟一样轻盈地飞、像豹一样猛力疾驰……游戏世界中，人体不可能挑战的格斗技巧都有机会实现。

“新人玩家进去以后，立刻被高手玩家打得满地找牙，在挫折感的驱使下，这些过不了技术门槛的玩家很快就会流失，于是游戏中只保留了高手。他们会愿意在游戏上消费，同时也带给其他玩家势均力敌的对手，可谓一举两得。”

滔滔不绝地赞赏完了《街头铁拳》，朱成璧忽然挥动手臂，玻璃墙上投影的画面换成了李诗庄上周的简报。

“让我们再看一遍制作人的简报——里面玩家死亡率与收益率计算模型非常复杂，想必有很值得参考之处。不过，这里面却漏了一个很重要的因素呢！”她说，“将《H.A.》的PvE拿掉之后，玩家的死

亡率将上升六成以上。两个死亡率相差这么大的游戏，估计的玩家总人数却一样，这是个很奇怪的假设。”

直线球来了。

李诗庄沉声解释道：“我们考虑过人数的问题，但并不认为在这个调整之下会影响主要客群的数量。”

“是吗？可是我看《H.A.》的设计文件里面提到，这是一款设计给十三到十九岁青少年玩的游戏。”

李诗庄没有说话，朱成璧便接着说：“主要客群是青少年，这一点目前为止还没改变吧？那接下来我再分享另一份报告——”

朱成璧继续切换投影画面：“这是一份关于 hard-core 玩家——我们姑且称为‘硬派技术玩家’——的人数与年龄相关系数的报告。可以发现，这种玩家的年龄大多集中在三十至四十岁，有稳定的经济基础，也有很多年的游戏经验。

“而青少年喜欢的反而更集中于能与同侪互动或炫耀的游戏类型上——《H.A.》在技能设计上也完全符合这个原则，魔法招式虽然华丽引人注目，但操作门槛低，只要集中精神默念目标招式即可施放。

“然而，一旦依照制作人提出的方案修改，这款游戏将发生本质上的设计矛盾——”朱成璧略作停顿，定定地望向李诗庄，这时候李诗庄才注意到她有一双略上扬的猫眼，眯起眼时带有一种威胁性。“全面开放自由决斗，并在装备、技能都不提供消费的情况下，《H.A.》将会成为完全技术取向的游戏，排挤操作技术不好的玩家——这不等于排挤掉本来预计的客群吗？”

“你这样的说法有一点武断。”

“武断是指哪个部分呢？”朱成璧朗声迎击，“是指全面 PvP 化会使《H.A.》成为高技术取向的游戏吗？或是指我说的，《H.A.》目标客群并非技术玩家？不论是哪一项，我都有明确数据资料支持。”

玻璃屏幕上再次出现密密麻麻的报表。

“以下近十年内类似《H.A.》的 MMO^① 玩家类型调查报告,左侧那一列是接近全 PvP 或是整个游戏的重心都在玩家决斗上的游戏,右侧则是添加更多不同要素,包含社交、培养、PvE 等部分的游戏。

“从这份资料可以清楚看出,以决斗为重心的游戏,技术型玩家几乎占了八成,这还不包括部分游戏可以通过购买强力装备来弥补技术不足的问题。事实上,如果在 PvP 上做额外等级平衡的话,那么技术型玩家几乎会占到九成以上。技术不好的玩家玩这种游戏很无聊,被别人当成沙包打,充满挫折感。”

她望向李诗庄,微笑道:“那么制作人,请问您已经下定决心,要将这款游戏的目标客群转移为硬派技术玩家了吗?”

李诗庄一时无话可驳,朱成璧脸上业务员般的笑容不知何时已经消失不见,宝石般的双眼闪烁着挑衅的光芒:“那么来看看我针对这个现象,重新调整过的死亡率与复活率报告好吗?”

朱成璧打了一个响指,墙上出现一连串触目惊心的数字。

“根据这份报表的计算,将《H.A.》改造成一款彻底的决斗游戏后,将流失大量玩家,因此最初半年的营收大约只有制作人估计的八分之一,后面就没有了——因为我笃定,半年内《H.A.》一定收掉。”

会议室内一片哗然,朱成璧像早料到这个情况似的,只是微笑着不说话。李诗庄此时脸色已不太好看,《H.A.》的总设计师孙承禾却一语不发,只是专注地在桌面下打弹珠游戏。

众人的喧哗声渐渐止歇,这时 UpperBound 的执行长唐总像抓到了什么好时机似的,忽然大声笑说:“正好,现在让我来介绍一下这位——”边说边拍着朱成璧的肩,“这位是曾在 Solar-S 任职八年、

① MMO, 全称为 Massively Multiplayer Online, 大型多人线上角色扮演游戏。

被誉为 Solar 王牌制作人的朱成璧小姐。从今天开始，她将正式加入项目，和诗庄一起担任《H.A.》的联合制作人。”

这是李诗庄第一次听到这个消息，他大概也是全项目最后知道这件事的高级主管。

他转头看孙承禾，孙承禾继续看他的弹珠。

他转头看朱成璧，觉得朱成璧那双猫眼漂亮干净得像弹珠一样。

然后那天晚上七点，他跟唐总发了封辞呈。

*

时隔两年半，朱成璧接下 UB 公司的聘书、再次踏上游戏界的舞台时，她认为自己有两个最大的难题要解决：

第一，找出让《H.A.》这个陨石坑不至于赔钱的方法。

第二，让原本团队里所有人在两条路中做选择：换上司，或者换公司。

但她怎么也没有想到，自己首先迎来的难关竟然是去安抚制作人不要离职。

周日早晨，在鸣笛道的露天咖啡厅里，朱成璧一边泄恨似的猛咬吸管，一边发出含混不清的抱怨声：“他那算什么！根本是假请辞、真要挟，卑鄙的男人，我要杀了他！”

安娜对她的抱怨没有任何回应，只说：“这么冷的天，吃巧克力冰沙对身体不好。”坐在朱成璧对面，点了特大份巧克力圣代的山猫鼓起脸颊说：“安娜你不懂，女人发泄坏心情的手段中，巧克力排行第二。”

“第一是什么？”

“不要问，很恐怖。”

山猫和安娜都是朱成璧在 Solar-S 时代的同事，三人已是超过十年的交情了。