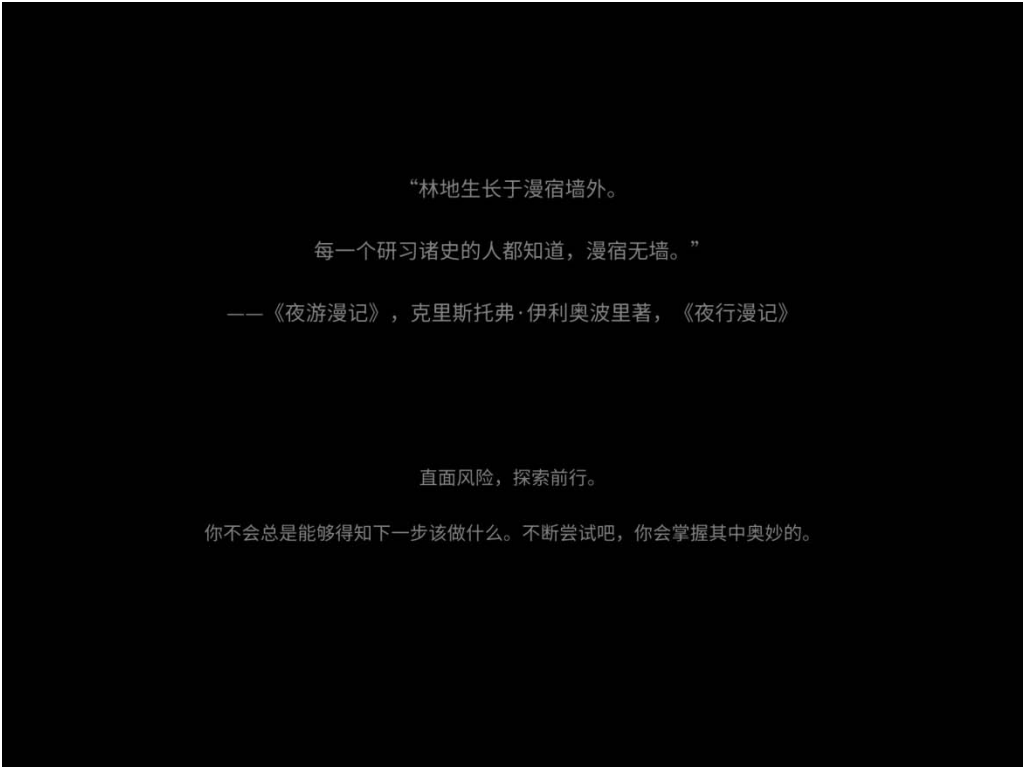


# 基本信息与简评

[sframe]718670[/sframe]

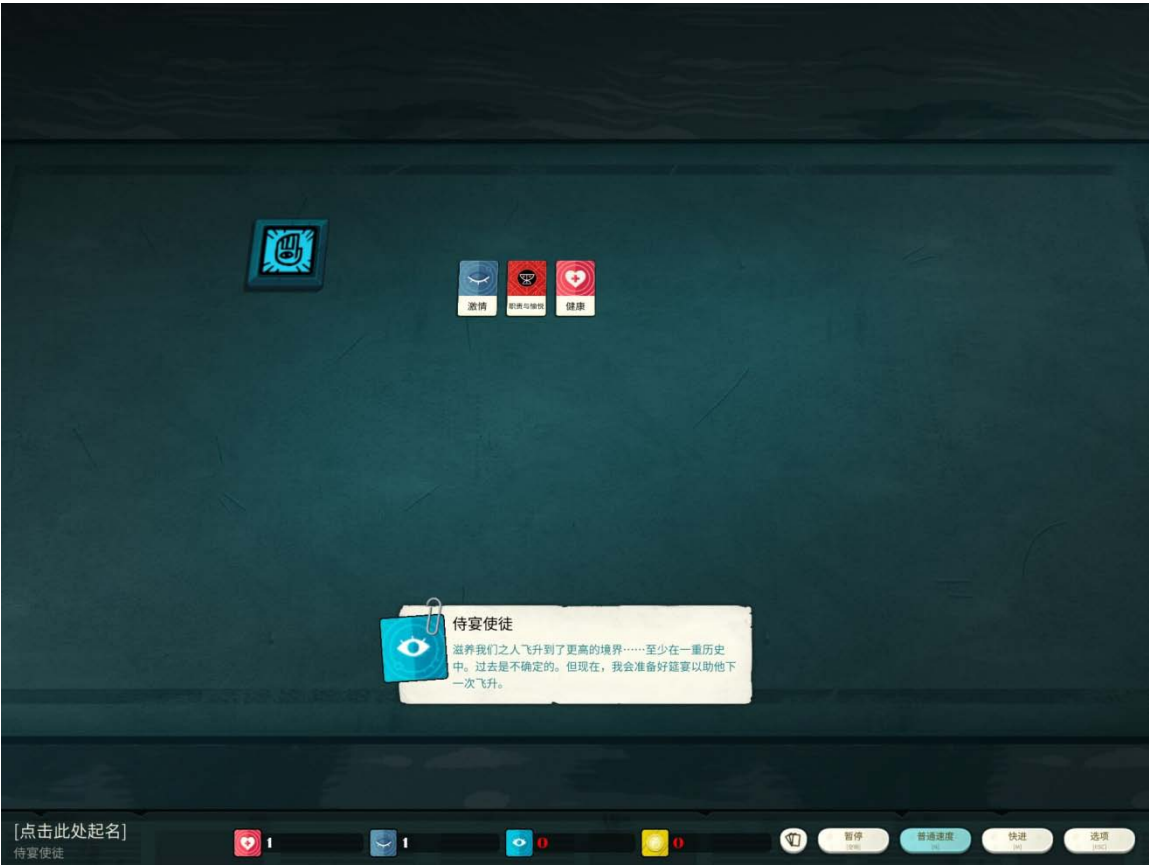
“你不会总是能够知道下一步要做什么，不断尝试吧”



这是这个游戏开篇的时候的一句话，当时刚打开游戏的我，还不知道这对我意味着什么。

就现阶段来说，密教模拟器有着较为完整的汉化，游戏体积小巧玲珑，进过包 15 软妹币就能拿到手，也不失为一个消磨时间的好选择。我玩了 13 个小时才第一次通关

尽管本测评会涉及到一些**剧透**，但是无伤大雅。一轮玩下来，我觉得作者虽然很有可能是想让玩家体验到不断试错的挣扎感，但是我想大部分的玩家都不是抖 M。因此我会在测评的时候给一些引导和类似教程的东西。如同下图一样。当你完成了一次游戏终局之后，新一轮的游戏可以获得少量上一轮残留的东西作为开局奖励。（一个门徒、一个 12 级秘传，早知道我就选光了）



评分：7/10.0

这是一款比较神秘学风格的游戏，含有大量克苏鲁元素。作为一个邪教头目，你要一边不被 police 抓（进行邪教活动会产生邪名，其会引来条子的关注），一边赚钱养家糊口，还要一边在和神秘存在的交流中不断试错，最后达到飞升的目的。游戏界面简洁，但是随机性很大，脸一黑特别容易翻车。

## 亮点：

1. 各种文献和物品说明夹杂了非常多的要素，比较文艺。
2. 极其有限的提示，较为严重的失败惩罚（按照 60S 为一轮计算，失败一次要浪费大概 2 轮时间），抖 M 玩家福音，普通玩家痛苦源泉。
3. 随机性极强的各种事件，来不及作出反应的突发事件，要求玩家要做好未雨绸缪的储备工作。
4. 欧皇血统测试器。

我是一个非酋，我曾经离胜利就差那么一丢丢，然后连续脸黑 4 次，当场暴毙。如果你是一个对自己的逻辑思维推理能力非常有自信的玩家，你可以不看攻略玩。如果你不是，那么你玩 4、5 个小时可能还在前期苦苦挣扎，我建议你先去搜攻略。

[page]

# 在黑暗中迷茫，在焦虑中彷徨

“林地生长于漫宿墙外。

每一个研习诸史的人都知道，漫宿无墙。”

——《夜游漫记》，克里斯托弗·伊利奥波里著，《夜行漫记》

直面风险，探索前行。

你不会总是能够得知下一步该做什么。不断尝试吧，你会掌握其中奥妙的。

正如同这一句话一样，一开始你根本不知道自己做什么。你手里只有一个“欲望”——我要飞升。怎么飞升？不知道。以及一个不断倒计时的卡槽，每隔 60S 吸走你一块钱，并产生随机季节事件。你手里能用的卡槽：工作、睡觉、研究、探索和对话（主要是教派事务）。

于是在一片迷茫中，大部分玩家的选择会先打工赚钱。但是，欲望得不到满足（初始欲望 1 阶，一般按部就班按照游戏内引导创立教会之后，欲望会涨到 2 阶），3 阶以下的欲望会在野心季节事件中产生“躁动”，“躁动”会过一段时间变成“绝望”。游戏会提示你，在绝望季节事件出现后，当该事件吸走三份绝望，你就 game over 了。

那怎么办呢？初期也就只有去某不可描述的俱乐部寻欢作乐能产生抑制“绝望”的安稳了（初期还有，恋人季节事件给的安稳，没有任何邪名和氛围时候猎人调查给的安稳，后者初期一开始才有，后面不可能有），但是寻欢作乐有概率出氛围、邪名和入迷。入迷这玩意儿，被入迷季节事件吸入三份，也是 game over。

于是乎，压迫感一下子就上来了，一边要赚钱，一边要防止因为绝望和入迷导致的豹毙，一边还要继续探索这个游戏。我真是太难了。这个游戏还没有太多的提示，我根本不知道我应该做些什么，只能不断地点开各种物品的属性，看看有没有些许的提示，然后一个一个去试错。

我个人感觉这玩意儿就和解数学证明题一样。如果你运气不好，一点思路都没有，你就只知道要证明什么，怎么证明？一个一个试过去咯。非常的迷茫，大量的试错花费了大量的时间。

[page]

# 步步紧逼的暗影

等你渡过了初期，金钱有了富裕。不断地去书店买书，并在研究中把古籍转化成“秘传”之后，你终于也建立起来了教会了。你突兀的发现，你手里最高的秘传只有 4 级（运气好会有一两个六级），书店被掏空了，拍卖行也被掏空了，没资源了，你就只能把入梦寻找到的门和道路给的“史”秘传放入探索里，开始探索遗迹（放入激情之后，再放入灯、启类解锁林道；林道需要四阶的灯、启解锁下一个白门。白门之后的麋鹿需要六阶，麋鹿之门的谜题需要特定六阶秘传。通过麋鹿之门后，探索麋鹿之门需要理智，投入更高阶灯、启秘传进入蜘蛛之门。蜘蛛之门的探索需要一个囚徒。据说拿 12 阶的灯宝物可以从蜘蛛之门进入最后的门）

要探索遗迹，你需要各种属性的教徒，因为有各种各样的困难，需要不同的属性渡过。如果没有特定属性，必定失败。初始信徒能力只有 2，用信徒自身+秘传+影响>7 阶教派属性的进行升阶仪式后，门徒能力为 5，下一次升阶需要合计>21，升阶到先见者能力为 10。遗迹探索最麻烦的是诅咒和守卫。诅咒需要用心的影响去化解，但是诅咒的发作需要时间，影响又只能保存 60S。守卫会让你参与探索遗迹的教徒受伤，虽然受伤会额外+2 属性，但是第三次受伤这个教徒就会变成尸体。受伤不花钱治疗，在伤病季节事件出现之后，受伤的教徒也会变成尸体。尸体会被条子调查，尸体腐烂之后还会变成邪名，非常不利。

在探索遗迹以及教派活动过程中，会产生邪名。在出现“条子”季节事件之后，事件会吸走邪名，然后条子就会调查。邪名 or 尸体概率生成不确凿证据，不确凿证据概率生成确凿证据，确凿证据被吸进去，那么就会被法院审判。审判的结果：证据不足、你手下被抓或者你被抓。逃避审判需要高层的人情，这玩意儿是 10 阶的，只能在入梦中概率找到。

更麻烦的是，通过麋鹿之门后，在工作那里，麋鹿之门+欲望+秘传可以把欲望升到 3 阶。3 阶的欲望终于不会产生躁动然后变成绝望了。但是，3 阶以上的欲望，每次在野心季节升级需要一个囚徒，制造囚徒必然会产生邪名。如果你不持续喂囚徒，欲望就会吃掉一个理智然后退化一阶。所以你要么升阶，要么就不动。如果升阶之后不能快速从吃囚徒能达到的最高阶 6 阶通过仪式飞到 7 阶，不断制造囚徒产生的邪名很快就会把你送上法庭。

{17\_1011}

于是你就跟在和时间赛跑一样，不断地被条子和欲望步步紧逼，一路狂奔，不知道应该走哪条路，但是只知道终点在哪。

[page]

# 对非酋来说，一切都是失败

要达到飞升，需要以下几个玩意儿：仪式+教徒+秘传+道具 or 影响 or 工具。后面三个为什么是 or？因为不同的仪式要求不同，只要求其中一个。仪式也需要通过解读古籍获得。需要总属性达到教派属性 36 阶才可以飞升。一般来说都是 10 阶教徒+14 阶秘传（秘传 14 阶顶级）+12 级道具。

12 级道具大概是 6、8 阶左右的遗迹探索能出，但是能不能出非常看脸。好不容易出一个，不是你教派属性，就非常的惨。但是 15 阶影响更难出，因为你需要入梦。稳定拿 15 阶影响需要蜘蛛之门后面那个门，门的奖励机制是这样的：一张低阶明牌和两张高阶暗牌三选一。就算拿到了 12 阶道具，道具类的是一次性的，工具可以多次使用，如果你好彩不彩的，手里的仪式都是要求工具，你拿到了道具类的也没用。

{17\_1011:}

我最接近胜利脸黑 4 次崩盘那一局，探索了大概有 32 次遗迹，拿到了残破的镜子（我是光属性宗教），然后修复变成了 12 阶光属性道具。我有 14 阶秘传和 10 阶的教徒，但是，但是探索遗迹产生的邪名，连许 3 个季节都出了条子，然后我就看着它从邪名变成了不确凿证据变成了确凿证据。本来一般是抓信徒的，结果这次脸一黑，直接我被抓进去了，当场 game over。据说 12 阶光属性镜子+蜘蛛之门能进最后一个门。虽然我也可以直接仪式飞升就是了.....没想到当场脸黑直接去世。

所以说，非酋就不要玩随机性大的游戏啊。

[page]

## 乐趣锐减——单一化的玩法

实际上玩下来之后，通关之后就会发现游戏玩法很单一。前期先赚钱，同时通过研究把理智、激情和健康能力提升到顶级。

研究一次，给一个衍生物。两个衍生物合成一个高级衍生物。提升到顶级需要 4 个高级衍生物。因为研究需要 60S，高级衍生物大概 300S 过期，所以必须要有书籍。特定书籍研究之后直接给一个高级衍生物。所以最高级我一般是攒够四个书直接合。一般健康最高级需要杯秘传，激情需要启，理智需要杯。

钱赚够之后，赶紧搬空书店，研究古籍拿到秘传。然后尽可能合成不同种类的 6 阶秘传，用来过麋鹿之门的谜题。（女王的谜题需要 6 阶史，史是不能由其他属性转化过去的，这个挺坑的）目的是为了通过麋鹿之门，把欲望提升到 3 阶，这样就不会因为绝望翻车。

之后，凑够七阶把信徒提升为门徒，属性变为 5 点，就开始各种探索遗迹，同时开始想办法合成出本属性的 14 阶秘传。只要探索拿到了 5 阶影响，就可以把本属性的门徒提升为先见者。之后就等着看看什么时候运气好，能找到本属性的 12 阶宝物。

拿到 12 阶本属性宝物之后，再开始看时间，它会提示下个季节是什么，然后提前在谈话那里放入本部+小卒，这是最快的产生囚徒的办法，只需要 10S。让杯属性教徒去拐卖人口，要 90S，且需要杯 5 阶以上成功率才有 70%左右。一般如果不杀条子的话，初始的条子很菜的（除非你跟我一样脸黑），苟三次野心季节不被抓一般来说可以的。欲望升到 6 阶之后，毫不犹豫直接开仪式飞升，过关。

整个游戏就这么一个套路，其他升职加薪的结局，前期都能玩出来。这个游戏最不好玩的就是条子职业了，别的条子会调查你，你还有竞争对手会和你抢野心季节事件，把你的囚徒卡成尸体然后崩盘。

[page]