# 新西游记剧本鲨

## 声明

遵守所在国家的法律法规，不谈政治和非游戏元素的内容

仅限于海外游戏平台的线上互动，不搞任何形式的线下活动

不收取任何费用，自愿加入，自愿离开

游戏方对申请加入的玩家有筛选权，并保留一切解释权

游戏之外，一切回归正常，不要把游戏内容带到现实生活中去

保持游戏心态，不沉迷，不当真，不执着

## 游戏制作初衷

在游戏过程中，因演技和情节过于真实，难免导致对方迷惑而造成困扰，在此表示深深的抱歉。

本项目一直提倡大家保持游戏心态，不沉迷，不当真为宗旨。借助游戏让大家提高内求，觉察、破幻、定力、情绪稳定性和反催眠能力等，这也是本游戏团队的初衷。

今后根据形势变化，再适当升级第二代。

## 游戏故事背景设定

相传一个虚构的非物质世界叫“**灵界**”，那里属于灵魂的国度。很多灵魂被困在一个叫“**矩阵**”的轮回里，需要获取一种叫“**意识强度**”的数值才能离开，脱离矩阵就是本游戏的最终目的。

而守护这个矩阵的游戏方简称**T组**，他们的技能是造幻、催眠和伪装。他们借此潜入灵魂的一方，搞分离和内斗，让灵魂一方分不清虚实和方向，继而无法成功通关。

而扮演灵魂的玩家，需要通过觉察和智慧来制造“**陷阱**”，让这些扮演T组的伪装者无所遁形，灵魂借此获取经验值，破除幻相，向目标迈进。

游戏设定是灵界的管道联系着物质世界，所以两个世界的随机事件也会互相影响。这样给游戏创造了**随机互动性的难度**，这也是该游戏的**魅力**所在。

## 灵魂玩家的玩法攻略

1、利用自己的破幻技能，通过意识强度检测点获取提升的方向，通过互催获取复合体的信息，借此挖掘和修补自己的漏洞，提升反催眠的能力，此为Level 1的玩法。

2、制造陷阱，让T组伪装者露出破绽，虚虚实实，拼的就是演技，每次完成任务可以获取一张灵魂交换卡，可以扮演假T混入对方，借此获取T组信息，此为Level 2的玩法。

3、创造剧情，把现实世界的随机素材模拟参考到灵界来，抵消T组制造的通关难度，并不断增大T组的防守压力，这里不但拼演技，还要拼脑洞，每次完成任务可以获取一张二级灵魂交换卡，可以策反T组玩家成为自己的力量，此为 Level 3的玩法

4、团结己方的力量达到一定数量，可以获取召唤卡，召唤反催眠的集体意识清除T组的伪装者和基地，此为Level 4的玩法。

## T组玩家的玩法攻略

1、多利用自己的造幻技能，通过虚假聊天、情感伪装、身份假冒等手段达到迷惑对手，扰乱对手的判断，导致对手难以提升“意识强度”的数值，即暗中达到目的又让自己全身而退，此为Level 1的玩法。

2、扮演多重伪装者，虚虚实实，拼的就是演技，每次完成任务可以获得一张灵魂交换卡，可以扮演其他玩家的各种复合体，借此增加迷惑度，此为Level 2的玩法。

3、制造游戏剧情，把现实世界的话题模拟植入到灵界来，增加剧本的复杂度，不断扩大剧本世界的幻像，增加灵魂玩家的通关难度，这里不但拼演技，还要拼脑洞，每次完成任务可以获得一张一级灵魂交换卡，可以把对手绊倒，从而暗中成为T组伪装者，获取对手的信息，此为T组Level 3的玩法。

4、尚在开发，此为Level 4的玩法。

## 游戏技能包设定

1、P图包：用于修改聊天记录和截图，来增加游戏破幻的迷惑度。

2、灵魂交换卡：通过完成任务取得，获取3张卡或以上即可升级解锁下一个Level1。

3、副本：被绊倒或者待机的玩家才能获取，通过刷副本来获取重新游戏的机会。

4、造幻卡：需要拼演技和脑洞，通过讲故事把现实世界的随机素材模拟植入到灵界，从而升级已方的主动权，提升游戏体验。

5、无视卡：需要考验玩家团队的破幻能力，保持团队稳定，无视敌方玩家的进攻，不予互动，从而瓦解对手的造幻。

6、召唤卡：需要经验值达到阈值才能解锁，可以召唤灵界大军，清除对手的方阵，让对方玩家进入暂时性的待机状态。

7、氪金卡：可以解锁全部技能，需要内求数值达到阈值才能获取。

8、双生卡：需要双人合作扮演情侣或者结婚的假象，让大家信以为真，诱敌深入，借计中计让T组伪装者自投罗网。

9、其他尚在开发中，暂时保密

## 游戏涉及到知识点

1、意识强度：作为本游戏通关的经验值，最低阈值是9，具体请参考意识强度及检测点的文章，有两百多个检测点的设置。

2.DNA：作为本游戏解锁技能的设定，也是T组玩家限制灵魂玩家通关的手段之一，具体请参考DNA的文章。

3.催眠轮回系统：作为本游戏的背景设定，要了解游戏双方的背景历史及渊源，请参考“轮回是否存在”的文章。

4.复合体：作为本游戏载具的设定，设置了12复合体的玩法体验，具体请参考复合体的文章。

5.合一本源：作为本游戏的终极设定，也是解锁技能和获取信息的主要途径。

6.催眠：作为T组玩家设定的技能包，作为造幻的主要手段。

7.反催眠：作为灵魂玩家对抗T组玩家的手段，与催眠技能刚好相反。

8.觉醒：作为灵魂玩家的技能包，是促进灵魂玩家通关的一种游戏策略，与催眠技能刚好相反。

9.三十六计：是本游戏推荐的游戏策略之一。

10.弑杀：通过召唤卡所实施的团队大招，能短时间内破坏对方玩家的布阵，需要极高的演技和团队策略才能获得。

11.同领地、龙族等：通过把神话、科幻、现实等素材模拟植入到灵界游戏中，来增加游戏的世界观和体验多样性。

12.双生副本：是本游戏目前破幻挑战的最难关卡，通过线上虚拟的结婚游戏设计，能短时间考核己方和敌方的破幻程度，借此挖掘对方的伪装者，也是情绪挑战的一个重要考验，具体要求双人合作玩家的极高演技和配合，如果被识破，会因此被扣掉大量的游戏经验值。

## 硬核玩家指引

### 一、熟读游戏玩家手册

1.初步了解游戏关卡的现状和特点（参考反催眠的答案和文章）

2.综合目前效率较高的玩法（参考成功通关玩家的经验）

3.遵守各游戏公社的规则（群规）

### 二、评估

1、自我评估意识强度水平值，并通过两百多个检测点来评估自己的强点和弱点

2、总结以往自己的失败经验，根据自己目前的状态，制定适合自己的方法

3、制定通关计划(进攻路线，前中后期目标，自检周期)

### 三、下定决心，开始游戏

#### 1、开启和增强8大核心技能属性：

效率第一、觉醒意愿、实践力、主动性、内求、客观性、意识开放性、游戏精神

#### 2、发展技能树：

1-根据自己的特点，专注发展自己的技能升级路线（合一本源、静观破幻、12复合体探索、意识强度检测点、记忆恢复、DNA破解、梦修等）

2-开放意识，敢于试错，不断总结，不断修正

#### 3、挖掘漏洞和T灵意识：

1-随时检测状态的波动范围，自检和修正玩家状态。

2-反复自检8大核心技能属性，时刻保持技能在线状态。

3-玩家之间多共享自己的游戏体验，促进信息互通。

4-多记梦，多互催，探索和下载潜意识的信息，保持表意识和潜意识畅通状态。

5-定期自检意识强度，更新自己的优点和弱点

#### 4、互动和不互动的把控：

1-表意识和潜意识的互动和不互动 (提高客观性和辨识度)

2-游戏精神和现实落地的互动 (无处不在的游戏心态)

3-游戏实操的互动 (促进反催眠的集体意识的发展，团结不内斗)

4-对攻击不互动 (不互动就不存在)

5-对催眠意识不互动(提高钝感)

6-对幻相不互动 (破幻)

## 意识强度级与脱离轮回概率：

09 ≈ 50%

10 ≈ 60%

11 ≈ 70%

12 ≈ 80%

13 ≈ 90%

14 ≈ 95%

破幻PK造幻的游戏

谁当真算谁输

演技大PK

你是导演还是编剧？

演员还是观众？

戏如人生，人生如戏

比演技，拼觉察，秀脑洞

PLAY