

Nexplay 新乐园 · 五一版本 · 职业来袭4.18

新增内容总览

- *新增4大基础职业，2个特殊职业，手环色标可视化区分；
 - *4级等级梯度优化，成长线更清晰，新增Lv4特殊奖励；
 - *五大阵营专属事件量身打造，阵营优势增强归属感和对抗性；
 - *阵地占领方式优化，加入骇客模式，空间不是为了玩而玩；
 - *半场环节新增手环陀螺仪互动，摇动手臂获取意识值奖励；
 - *调整整体乐园的开园时长，支持10小时版；
- 下调各个游戏空间的最低起玩人数，提升开场效率；
- 调整手环意识值衰减速率，平衡体验节奏；
-

一、基础规则

1. 胜利条件

共鸣者需将自己获得的**暗能量**通过手环输入**己方阵营的中央能量塔**，为各自**阵营**累计总能量。最终，**总暗能量更高**的一方获得胜利。

2. 玩家通用规则

- 玩家每输入**1点暗能量**至**己方能量塔**，增加 **1 点能量塔进度**，返还该玩家**1 点意识值**；ps：随着玩家的等级提升，能量塔充能效率会增加。
- 意识值衰减速率调整为90秒衰减1点；ps：意识值返还可使玩家复活，重回战场。
- 暗能量获取：阵地空间，悬赏任务，阵营事件
- 经验获取：游戏胜利+5点，游戏失败+2点，悬赏任务+10点，阵营事件根据具体情况判断
 - 玩家等级梯度：
 1. **Lv.1→Lv.2**：需要25 点经验
 - 水晶充能效率：1:2
 2. **Lv.2→Lv.3**：需要50点经验
 - 水晶充能效率：1:3
 - 被动：游戏成功**额外+5点暗能量**

3. Lv.3→Lv.4：需要100 点经验

- 水晶充能效率：1:3
- 被动：意识值停止流逝，根据原来流逝的规律反向增长，每90秒增加1点

4. 过载：到达175点之后，进入过载状态，每5秒会赋予1名附近的随机玩家5点暗能量

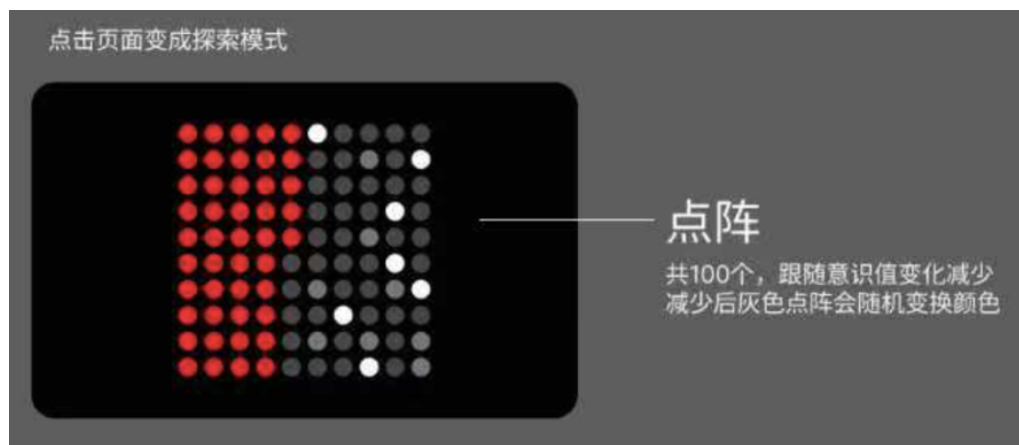
3. 手环界面说明

3.1 基础界面



- 最右侧：手环编号X226，点击可切换至阵营点阵营界面
- 意识值（左上角）圆环45：随时间持续衰减，为个人生存的唯一指标。意识值归零即判定出局，无法继续参与任何游戏与争夺。
- 暗能量（左下角）圆0：通过进入各阵地空间，完成游戏获得
- 经验值（右下角）圆 lv3：通过完成游戏，完成悬赏任务，参与大事件获得经验，提升人物等级。
- 最左侧上方：职业icon，点击切换至职业&技能界面
- 最左侧中部：EMP脉冲炸弹，在狂猎事件中传递
- 最左侧下侧：元素符号，在进化之路中获得

3.2 阵营点阵界面



- i. 100点数值点，代表着玩家生命值，会随时间衰减。
- ii. 颜色代表不同阵营，目前一共有三种阵营，红色（表世界），紫色（里世界），绿色（特殊）

3.3 职业&技能界面

- i. 左上为职业标签，代表你的职业特性
- ii. 左下为（脉冲炸弹）
- iii. 中央四个圆环为附近已扫描到的玩家编号，勾选可对其进行技能的释放
- iv. 右上为确认释放
- v. 右下为取消
- vi. 在该界面10秒不操作，会返回基础界面。

3.4 元素

二、基础职业体系（手环数值界面，图案边框的颜色区分）

核心规则

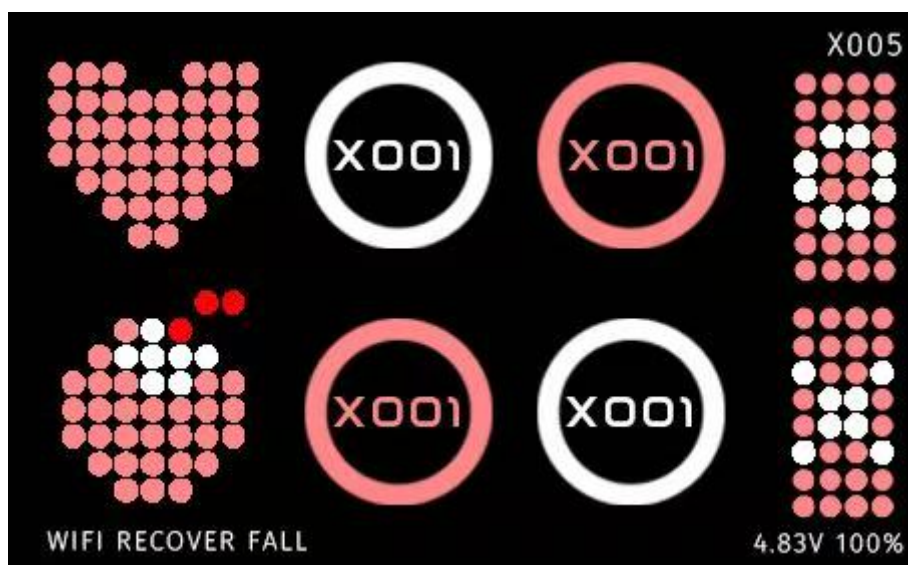
1. 四大基础职业玩家入场自主选择，系统设置人数饱和度，达上限后暂时不可选（后台有职业人数的可视化界面）
2. 职业颜色与功能统一公示，玩家可快速识别（物料展示、DM传达）
3. 完成转职任务后，可在维修站由DM核验并通过平板操作变更职业（待定）
4. 职业技能按钮位于手环界面左侧，点击进入技能界面，可显示3-5米范围内最近5名玩家编号，选择目标释放或取消
5. 特殊职业在高峰时段随机发放，全场限量，不可主动选择

职业详情

基础职业

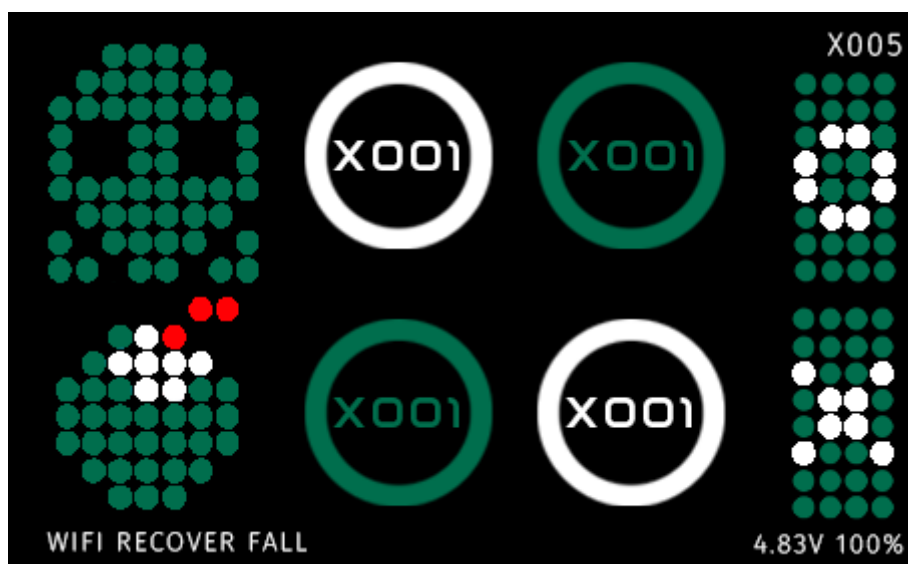
所有职业的通用交互：获取暗能量，并为己方水晶进行充能，充能效率根据等级体系提升

3.5 医师（色标：粉色）人数比例：25%



- 技能：为同阵营玩家恢复3-12点意识值；或为敌方阵营玩家扣除1-6点意识值；
- 限制：冷却时间5min
- 操作：玩家点击「技能图标」→手环切换至技能界面→玩家手环接收到附近范围内的手环编号列表（3~5米最近范围内的4条手环编号）→选择目标编号→确认释放→点击结束按钮→手环切换到数值界面
- 事件特殊能力：硅基污染事件中能治愈被感染的玩家。

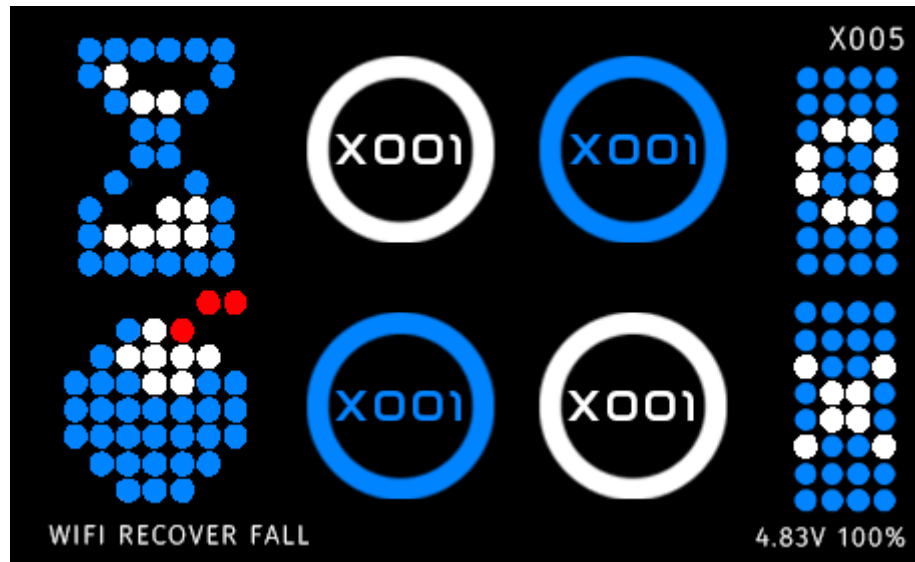
3.2 盗贼（色标：深绿色）人数比例：25%



- 技能：偷取1名任意玩家的暗能量，同阵营25%，敌方阵营玩家50%；一旦选取到骇客 或实验体，技能无法生效，并且会损失自身50%的暗能量
- 限制：冷却时间5min

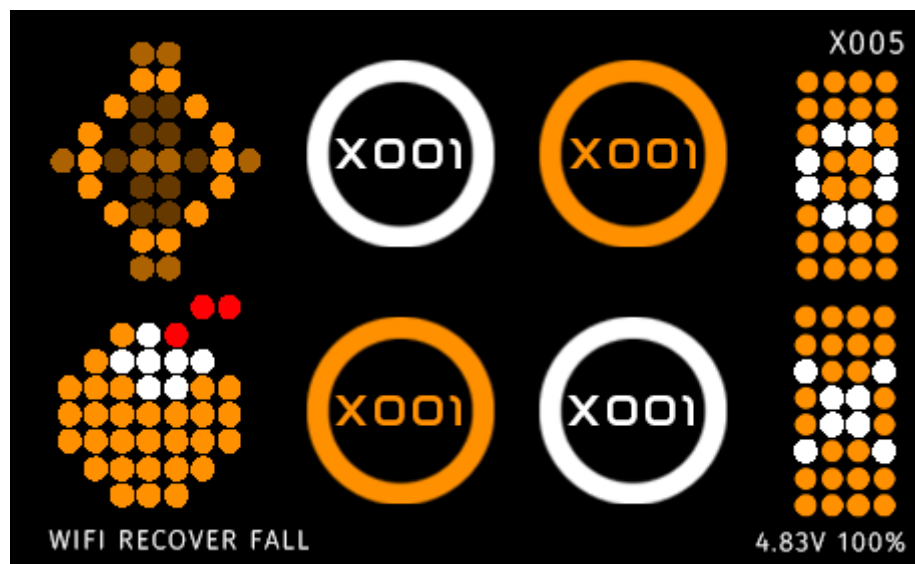
- 操作：玩家点击「技能图标」→手环切换至技能界面→玩家手环接收到附近范围内的手环编号列表（3~5米最近范围内的4条手环编号）→选择目标编号→确认释放→点击结束按钮→手环切换到数值界面

3.3 学者（色标：蓝色）人数比例：25%



- 被动：每参与1场游戏被动**储存2点经验**（该储存的经验值不会直接加到经验条里）
- 主动：玩家点击「技能图标」→手环切换至技能界面→玩家能看到已经被动储存了多少经验值→玩家手环接收到附近范围内的手环编号列表（3~5米最近范围内的4条手环编号）→选择目标编号→确认释放→点击结束按钮→手环切换到数值界面
- 当**存储经验到达10点后**，玩家可以选择将**储存经验全额注入某一玩家手环中**，同时自身也会获得等额经验

3.4 骇客（色标：橙色）人数比例：25%

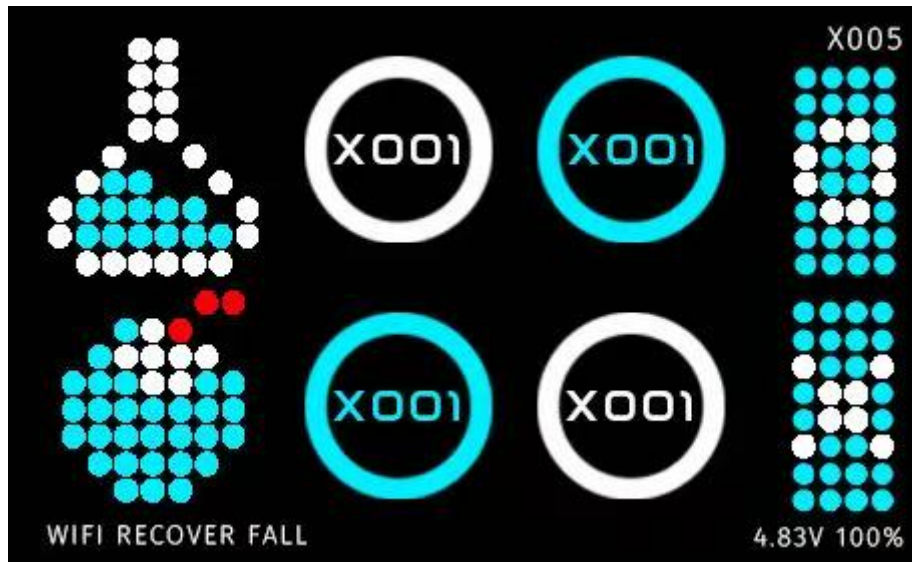


- 技能：可向**敌方水晶**输入暗能量进行破坏，每造成1点破坏可返还1点意识值
- 效率：Lv.1→1:2；Lv.2→1:3；Lv.3→1:4；Lv.4→1:5

- 判定：破坏数值直接扣减敌方水晶进度
- 特殊：可开启游戏空间的**骇客模式**。

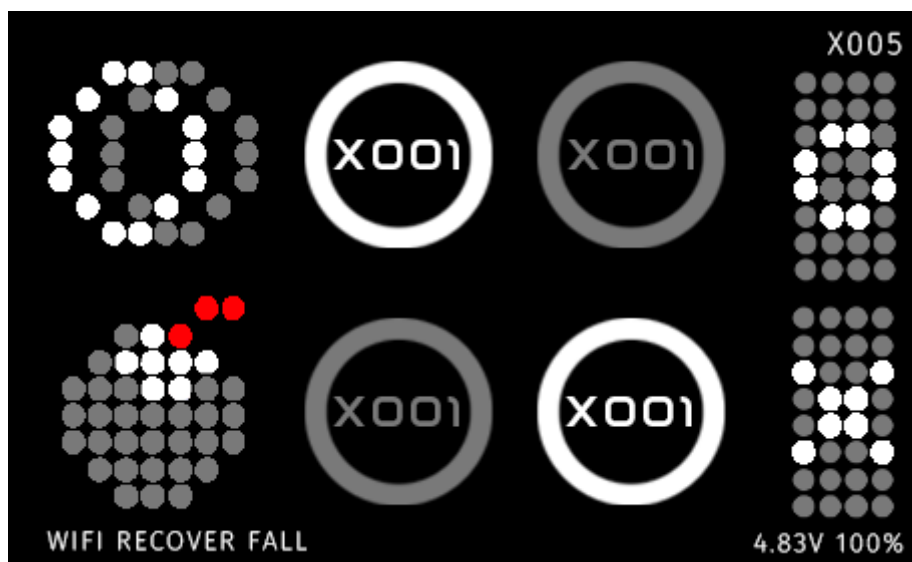
特殊职业

1. 实验体（色标：薄荷蓝）人数比例：6%



- 实验体一开始都是属于表世界阵营，无法升级，玩游戏**不再获得经验和暗能量**，而是获得**双倍数额的意识值**
- 特殊任务：在游戏开始45分钟后，实验体的编号将被公布在屏幕上，实验体玩家可以在参与【时间拍卖】后，选择里世界阵营并加入。
- 充能方式：仅可通过消耗**意识值对水晶充能**，**1点意识值=3点水晶能量**
- 限制：不可使用暗能量充能（其他方式获得的暗能量都将转化为双倍数额的意识值）

2. 复制人（色标：灰色）固定四位玩家，离场补充（可从已有玩家中转化）



- 设定：2人一组共享200点意识值，增减同步

- 大事件：在【大事件：编码危机】中需隐藏，一旦被检举，将扣除50点共享意识值，摆脱通缉后两人都会获得25点暗能量与75点经验
- 判定：共享池归零，两人将出局

三、占领机制

1. 占领方式：启动骇客模式，成功通关骇客模式，立即占领该空间
 - a. 骇客模式条件
2. 占领奖励：奖励大量暗能量
3. 占领作用：满足一定占领条件会触发阵营事件

四、骇客模式

1. 只有骇客职业玩家可开启游戏空间的骇客模式。
2. 该模式拥有独特的门禁呈现方式。
3. 在骇客模式下通关游戏，可占领该空间。
4. 每次通过骇客模式，该空间骇客模式的难度都会提升。举例来说，该空间第一次骇客模式的通关时间为7分钟，第二次骇客模式的通关时间为6分半，最少有一个极限时间值。
5. 各空间骇客模式
 - a. 木马-骇客胜利
 - b. 元素-骇客必须留到最后完成进化，所有被淘汰的玩家会扣除意识值
 - c. 巴别塔-时间减半（每次通过骇客模式，该空间骇客模式的难度都会提升。举例来说，该空间第一次骇客模式的通关时间为7分钟，第二次骇客模式的通关时间为6分半）
 - d. 激光-时间减半
 - e. 拼图-时间减半
 - f. 水银行-每次按下按钮从减少20秒到减少30秒，一级刻度线不会有任何奖励



- g. 吹牛纸牌-新增纸牌玩法
- h. 时间拍卖-每个玩家只会拥有60秒的时间筹码，用完时间惩罚翻倍
- i. 丛林法则-骇客胜利
- j. 飞越疯人院-只有一个玩家不是病毒，找出不是病毒的玩家

五、阵营事件

通用触发规则

- 全场同一时间仅触发1个阵营事件
- 上半场：表世界→编码危机；里世界→迷雾森林；第三方阵营→硅基污染
- 下半场：表世界→进化之路；里世界→狂猎
- 触发前1分钟全域预警，10秒倒计时，灯光+手环+天音同步爆发

阵营事件

表世界

- 编码危机
 - 触发条件
 - 表世界能量值与里世界能量值都达到或超过100点，启动编码危机广播
 - 编码危机 广播
 - 编码危机 开始
 - 各位共鸣者请注意：系统编号遭受干扰，现场号码牌已被打乱。请所有共鸣者以手环编码为唯一凭证，在场内找回属于自己的对应号码牌，完成后即可获得基础奖励。
 - 另外，有两组复制体混入其中，复制体的号码牌完全相同。若发现疑似重复编码，请立即前往【维修站】提交检举，检举成功者将会获得20点意识值与大量经验值奖励。行动，现在开始。
 - 编码危机 检举成功
 - 各位共鸣者请注意，有一组复制体已被成功抓捕，悬赏奖金已发放。
 - 各位共鸣者请注意，所有复制体已被成功抓捕，悬赏奖金已发放。
 - 编码危机 完成任务
 - 各位共鸣者请注意，复制体已完成个人任务，成功隐藏。

■ 复制人规则玩法

- 两组编码相同的玩家，楼上一组，楼下一组，一共涉及六张铭牌（其中两张复制体铭牌位于维修站）
- 【特殊任务：复制体觉醒】
 - 开场时给复制人发放一张特殊卡牌。
 - 卡面内容
 - 【特殊任务：复制体觉醒】
 - 你是复制体，找到与你号码牌相同的共鸣者，并一同前往维修站领取新的任务。
 - 注意：不能让第三人知道！针对复制人的抓捕即将开始.....

■ 维修站

- 当复制体和复制母体一同来到维修站，将会领取新任务 **【特殊任务：变人】** 和 **【特殊任务：一笔勾销】**
 - 卡面内容
 - 【特殊任务：变人】
 - 在【大事件：复制人危机】开启后，找到负责销毁失败品的【飞越疯人院】监管者，询问拿回复制体正确编号的方法，摆脱通缉。
 - 方法
 - 复制体和本体一起玩一把疯人院。
 - 卡面内容
 - 【特殊任务：一笔勾销】
 - 找到掌握黑客技术的【代号：木马】监管者，询问销毁复制体批次档案的方法，摆脱通缉。
 - 方法
 - 复制体和本体一起玩一把木马。
 - 将获得的两个任务奖励一同拿到维修站，钟表匠会给复制体属于他自己的编号。
 - 同时复制体和本体会获得直升1级加20点意识值的奖励。
 - 其他玩家在任务完成之前若成功检举，会抢夺这笔奖励，一旦检举成功，复制人和主体都会被扣除12点意识值。
 - 阵营优势：表世界玩家可以通过完成任务，拿到复制体名单。
 - 任务：完成【飞越疯人院】和【代号木马】
 - 不再有时间限制，开启天音会提示所有玩家开始寻找复制人。

◦ 进化之路

■ 触发条件

- 17:30-19:00，表世界方同时拥有4个领地，并阵营能量值达到200后触发（若在此之前，【迷雾森林】已被触发，所需的触发能量值变为600点，并且在19:15-20:30触发）

■ 规则玩法

- 玩家在表世界连刷2次门禁会获得随机元素，可以找到其他持有不同元素的玩家，找到DM进行反应，构成的元素越复杂，越能解锁更高奖励。其中Si系列元素换来的奖励更多；但只有组成正确的元素才能换取奖励；

• 奖励梯度表

◦ 基础元素

- i. **H**（氢，抽取概率：25%，有概率抽到双原子）
- ii. **O**（氧，抽取概率：25%，有概率抽到双原子）
- iii. **C**（碳，抽取概率：25%，有概率抽到双原子）
- iv. **Na**（钠，抽取概率：15%）
- v. **Si**（硅，抽取概率：10%）

◦ 普通化合物

■ 3点意识值奖励

- H_2 （氢气）
- O_2 （氧气）
- O_3 （臭氧）

■ 5点暗能量+3点经验

- H_2O （水）
- H_2O_2 （过氧化氢）
- CO_2 （二氧化碳）
- CO （一氧化碳）

■ 10点暗能量+10点经验

- SiO_2 （二氧化硅）
- SiC （碳化硅）
- CH_4 （甲烷）
- C_2H_2 （乙炔）
- C_2H_4 （乙烯）
- $NaOH$ （氢氧化钠）

- 进阶化合物

- 参与反应的玩家平分80点暗能量，并且每位玩家都会获得25点经验
 - SiH_4 （硅烷）
 - $\text{H}_2\text{C}_2\text{O}_4$ （草酸）
 - C_2H_6 （乙烷）
 - H_2SiO_3 （偏硅酸）
 - Na_2CO_3 （碳酸钠）
 - $\text{Na}_2\text{C}_2\text{O}_4$ （草酸钠）
 - $\text{C}_2\text{H}_4\text{O}$ （乙醛）
- 参与反应的玩家平分120点暗能量，并且每位玩家都会获得50点经验
 - $\text{C}_2\text{H}_4\text{O}_2$ （乙酸）
 - $\text{C}_2\text{H}_6\text{O}$ （乙醇）
 - $\text{C}_2\text{H}_3\text{NaO}_2$ （乙酸钠）
 - NaHCO_3 （碳酸氢钠）
 - Na_2SiO_3 （硅酸钠）
- 所有参与玩家中的随机1位升到4级
 - C_{30}
 - Si_9

里世界

- 迷雾森林

- 触发条件
 - 17:30-19:00，里世界方同时拥有4个领地，并阵营能量值达到200后触发，（若在此之前，【进化之路】已被触发，所需的触发能量值变为600点，并且只会在19:15-20:30触发）
- 规则玩法
 - 里世界和表世界的道路被隔绝，无法正常通过，双方的水晶能量值也开始随时间掉落，每90秒掉落10点；同时，玩家手环进入干扰状态，界面无法正常显示。
 - 所有玩家需要在30分钟期间，尽快躲过守卫者的追捕，回到自己的阵营；只有一方阵营的全部玩家都再次刷取各自阵营的能量柱时，水晶能量值才会停止持续掉血，并且解除干扰状态。
 - 迷雾森林中，会出现3位驻守的守卫者，将会沿固定路线巡逻，一旦被抓捕，则会被遣送回去；

- 里世界玩家可以通过完成任务，停止水晶能量值的自然掉落
 - 任务：两个DM发布任务，在表里世界的里世界玩家需要还原3种不同的魔方

○ 狂猎

■ 触发条件

- 20:45点准时触发

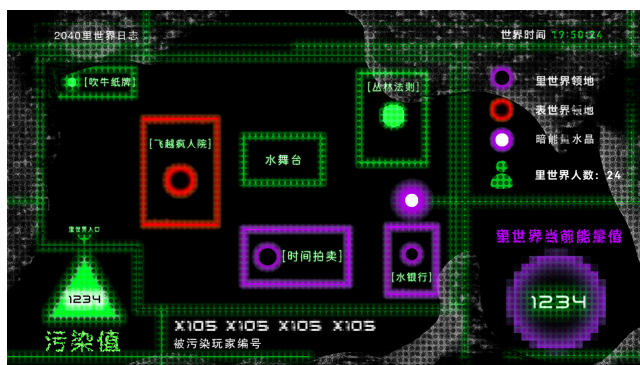
■ 规则玩法

- 一共会产生3个脉冲炸弹（emp），赋予给暗能量贡献值前3的里世界玩家；
- 所有emp会在60分钟后被引爆，emp引爆时，emp在哪边阵营玩家的手中，哪边阵营造成10%的阵营能量值损耗，同时该名玩家意识值减少50%；
- 注意，emp可以进行传递，每次传递给其他玩家，这颗emp的引爆时间缩短45秒~90秒（随机）；（每个玩家对每个炸弹的传递有90秒的冷却时间）
- 若炸弹落入表世界玩家手里，表世界玩家同样可以进行传递。
- 盗贼职业在这个事件中可以偷窃对方手中的emp，若过程中技能选中的玩家持有炸弹，会一并偷走炸弹。

第三阵营

○ 硅基污染

- 呈现方式：电子公屏上插入一个污染标志物并且带有数值（表里都有）



■ 触发条件

- 发布特殊任务，【代号：木马】的胜利木马玩家与【飞越疯人院】的获胜病毒玩家获得硅基污染任务，相互找到对方，并去维修站切换阵营。

■ 胜利条件

- 感染值达到500点；
- 否则，继续按照表里世界水晶数值选择获胜方；

■ 规则玩法

- 在木马游戏 / 飞越疯人院 结束后，木马玩家和病毒玩家获得污染源身份和任务，成为第三方阵营。（阵营色：绿色）污染源同时在场人数最高4人。
- **污染源**
 - 为本次事件中可传播病毒的玩家。
 - **特殊：无法被净化**
 - 可感染同为参与游戏的其他玩家，将其阵营色变为绿色。
- **感染玩家**
 - 可感染同为参与游戏的其他玩家，将其阵营色变为绿色。
 - 被感染的过程中参与任何游戏都会获取污染值；
 - 特殊情况，若参与游戏的全都是感染者，该阵地空间被污染
 - 感染人数新增/感染玩家参与游戏都会获取1点的感染值；感染阵地增加5点
- **被污染阵地**
 - 正常玩家参与被污染阵地的游戏，会被感染
- **医师**
 - 与医师玩家参与同一局游戏的感染玩家，将在该局结算后被净化，并扣除5点感染值；
 - 被感染的阵地空间需要两名医师一同参与游戏才能净化空间
- **手环呈现**
 - 被感染：手环阵营色变绿
 - 净化：恢复成原本阵营色
 - 污染事件期间：屏幕滚动被感染玩家编号和污染值

六、6小时和12小时流程初设

6个小时	
16: 00	开园
16:05	规则传达强化（DM）
16:10	全域广播-为阵营而战

16： 30	广播 1-1编码危机（固定）
17:00	广播 2-1复制人危机（固定）
17： 00-18:00	悬赏任务1
18:00	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
19:00	半场结算
19:05	全域广播-为阵营而战
19： 10	广播 1-1编码危机（固定）
19:30-20:30	悬赏任务2
20： 00	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
21： 00	冲刺广播
21： 01	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
21： 50	终场结算
21： 55	MVP颁奖,合照
22： 00	谢幕,散场

11个小时	
11:00	开园
11:05	规则传达强化（DM）
11： 10	全域广播-为阵营而战
11： 30	广播 1-1编码危机（固定）
12:00	广播 2-1复制人危机（固定）
12:00-13:00	悬赏任务1
13:00	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
14： 30-15： 30	悬赏任务2
15:00	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
16： 00	半场结算

16:05	规则传达强化（DM）
16:10	全域广播-为阵营而战
17:00	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
17： 00-18:00	悬赏任务1（意识空间开放）
19:00	二幕表演
19:12	全域广播-为阵营而战
19:15	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
19:30-20:30	悬赏任务2（意识空间开放）
20:00	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
20:25	三幕表演
21： 00	冲刺广播
21： 01	广播 2-1复制人危机（条件/手cue）
21： 50	终场结算
21： 55	MVP颁奖
22： 00	谢幕（大合照）散场

七、半场环节

半场结算——跟随视频，手势互动

- 晃动增加意识值奖励
- 最卖力的阵营获得翻倍意识值奖励

八、彩蛋（可与职业并存）

获取方式

完成指定任务解锁，**维修站激活**，DM 后台标记。

身份	解锁条件	技能效果
赏金猎人	完成3次悬赏任务	任务奖励额外增加100%
内部员工	完成【任务：秘钥】	黑市开放可兑换作弊道具
黑客	在【代号：木马】以木马阵营胜利2次	可以输入编号，复制1位基家的职业和等级；若输入身份，则宣告失败

所有共鸣者，你们的每一次、每一次占领、每一次成功充能，都将真实改变阵营的命运。

请记住——你不是旁观者，你争下的每一块空间，都会让你们离胜利更近一步；

此刻身边并肩作战的同伴，也许就是一同守住最后局势的关键同盟。

所有仍在观望的共鸣者们，现在，就是你们入场的时候，去赢下测试，去抢下能量，去把你们阵营的名字推上今晚的顶点。

没有人能单独赢下这场战争，但每一个人，都可能成为决定胜负的那一枚变量。**从这一刻起，为阵营而战。**