

西游记泥潭指南

原创

zhangwenwu的前端小站 于 2017-11-02 14:49:23 发布 10674 收藏 2
版权声明：本文为博主原创文章，遵循 CC 4.0 BY-SA 版权协议，转载请注明出处和本声明。
本文链接：<https://blog.csdn.net/zhangwenwu2/article/details/78424863>
版权

第一章第二节：西游记主题

盘古开辟，三皇治世，五帝定伦，世界之间，遂分为四大部洲：曰东胜神洲，曰西牛贺洲，曰南赡部洲，曰北俱芦洲。一日，如来佛祖于灵山大雷音宝刹唤聚诸佛、阿罗、揭谛、菩萨、金刚、比丘僧、尼等大开“盂兰盆会”。言及四大部洲众生善恶，独忧南赡部洲之众贪淫乐祸，多杀多争，恐堕不复之境。言有三藏真经，可以劝人为善。需有高士苦历千山，询经万水，求取真经，以传东土，劝化众生。

消息传开，顿时沸沸扬扬。宏图远志之士或欲肩负重任求取真经，或欲一展平生所学保经护驾。而四方妖魔鬼怪亦是跃跃欲试，意图截获取经人，因为传说中取经人乃佛子转世，食之可得与天地齐寿。

在一处不知名的世外桃源隐居着一群无忧无虑的闲客，你也是其中之一。取经的消息传来，你不由得怦然心动。一个清冷的早上，你在聚见亭辞别亲朋好友，踏上了未知的旅程。。。

——【西游记】工作组

第一章第三节：历史，现状及未来

网络游戏【西游记】初创于一九九六年十二月，由于广大玩家和西游记巫师们的共同努力，在短短的几个月内迅速发展成网上最著名的中文泥潭之一，吸引了来自世界各地的无数华人玩家。目前，西游记拥有一支日益扩大的玩家队伍和一支专业化的稳定的巫师队伍。所有人的目的只有一个，就是把【西游记】建成一个真正的网上乐园。

最早的一批巫师来自「害虫俱乐部」。「害虫俱乐部」并不是一个真正的泥潭，只是由害虫找了台机器，运行「ES2」的公机版，任何玩家进去都是巫师。大家在里面闲聊或写点东西。后来有人建议是不是开个真正的泥潭，得到不少人的赞同。鉴于当时的武侠泥潭出名的已有不少，象「ES2」，「侠客行」，「风云」等，大家觉得还是开个神话的会比较有意思。选择要在「封神榜」和「西游记」之间作出。正好蚂蚱写了个灵台方寸山，呆头呆脑也有个水帘洞，所以很快就定下来了。当下由害虫连夜开工，加了个月宫和长安外围(长安城门是关着的，里面当然是什么也没有)，【西游记】就算是勉强开张了。这是在一九九六年十二月。

开张时加入的巫师有害虫，无名，呆头呆脑，蚂蚱，明明，老螃蟹，霜双等。没过几天格格巫也加入了，然后是小凤。无聊加入则是再晚一些的事了。开张头一个月，大家都拼命工作，基本上把游戏的框架完善起来了。当时的玩家的确不多，最早的月宫弟子好像是娃娃，最早的方寸弟子好像是李逸云。不过很快就有一批玩家象魂断兰桥，鳄鱼，多愁善感，梦者等加入。

第二批巫师象雪豹，酸黄瓜，小草等都是来自第一批玩家。而咪咪则是到目前为止最晚加入的正式巫师。新玩家和新巫师的加入使得【西游记】更快地发展起来。除了门派地区的增加外，特色型的东西也越来越多，象婚姻系统，蟠桃大会，NK系统等都是广大玩家所欢迎的。

目前，【西游记】已建成了巨大的游戏结构。从天宫到地府，龙宫，从大唐到天竺及一路之上的二十多个西域诸国，从壮丽繁华的长安城到人迹罕至的大雪山，从佳丽如云的昆仑月宫到猴子称王的花果山等，无不令人叹为观止。八大门派中的神奇法术，绝世武功，灵丹妙药等更是让人砰然心动。现有的NK，战斗系统，解经系统及取经系统让大家成为高手的愿望不再是梦想。特别是取经系统，使得玩家在紧张刺激中不知不觉地成长起来。对那些不想当高手的玩家而言，到处走一走聊一聊就会有奇闻妙事，而长安城中的长安乐坊更是寻欢作乐的好地方。

未来的【西游记】会是个什么样子？不同的玩家会有不同的想法。有一点是肯定的：【西游记】永远是玩家们的【西游记】。

——【西游记】工作组

第二章第一节：连线及中文系统

游戏需在中文环境下运行，如果你看不了中文的话，可去查询相关信息。

如果你用的是工作站，中文平台简介(CXTERM)应是最好的选择，安装方便且用途广泛。其他机型的中文软件五花八门，各有各的优点，不妨去看看网上阅读中文，应能找到一个适合的。

然后
telnet mud.compubell.com 6666
or telnet 207.76.64.4 6666 即可。

如果使用的工作站已有中文系统，使用 NETSCAPE 也可进来。按如下步骤：

- Option-->Document Encoding-->Simplified Chinese (GB)
- Option-->General Perferences-->Application

在 Telnet Application 一项内填入
cxterm -e telnet %h %p

怎样用 Win95/Win3.X 进入：最简单的办法是打开一个telnet软件，在地址项中填入：
207.76.64.4 6666
(6666 是 port number)。或从上方连线一点即到。

当然你必须事先在 Netscape 或 Internet Explorer中设好你要用的telnet 软件。

有一点要注意：有些人说敲入的东西在屏幕上显示不出，那并不是连线的问题。当 telnet 窗口跳出后：

Terminal--->PerferncE--->Local Echo

这样你在键盘上的敲入就能回显到屏幕上了。

西天取经，一路顺风

—————【西游记】工作组

第二章第二节：如何上手

对一个刚近入西游记的新手来说，如何在一个人神鬼怪的世界中生存下去是最重要的，以下之是几点小小的建议指南。

1. 进入：

进入西游记，你会最先出现在长安城的南城客栈。客栈中有一块西游记最大的告示板，玩家意见的交流，巫师对问题的反馈及最新更改都会在上面。倒不妨先静下心来读一读，也许对以后的进程大有好处。

相关命令：(help board)

2. 状态：

刚进入时，你的食物和饮水都是空的，但是你不必惊慌。在这个游戏中，一个人物是不会饿死、渴死的。当输入 hp 指令时，你会看到一些如下的消息：

食物： 0/310

饮水： 0/310

/前面的数字表示你现在的状况，/后面的是你食量的大小。

当你的食物和饮水减少时，就应该注意要买些食物和饮水以补充自身能量。

在客栈，酒楼输入 list 指令时，你会看到一些如下的消息：

你可以向小二购买下列物品：

桂花酒袋(jiudai)：1两银子

花生豆(huasheng)：20文钱

炸鸡腿(jitui)：80文钱

下棋指南(zhinan)：1两银子

红烧狗肉(gourou)：2两银子

买东西的命令是 buy <东西> from <某人>

如果你要买烤鸡腿的话就是：buy jitui from xiao er

在兵器铺，布庄，也是同样命令。

(注：在当铺略有不同，只需用 buy (物品名称) 即可)

相关命令：hp, list, buy, i, drink, eat

另外还有：

气： 113/ 113 (100%) 内力： 54 / 54 (+3)

神： 100/ 100 (100%) 法力： 23 / 33 (+1)

气和神的定义和用处可以参考 help basic，这里先简单的介绍一下。气代表的是人的肉体，人必须有气才能生存。它会随年龄变化，也受到内力影响。神就是人的精神，学习任何新的技能、知识、武功都需要耗费神。内力是人的能量，当你学了基本内功及特殊内功后应尽快将气转为内力储备起来。法力则是比较抽象的精神上的能量，有了法力才能施展法术。详见 help stats。

相关命令：exercise, meditate, enforce, enchant

3. 交流：

西游记提供的不仅是一个求仙访道，练功习武的世界，也是一个交流信息，认识朋友的好场所。朋友多了好办事，有时交上一个好朋友也对一生有很大的影响。

chat：说让所有人都能听到的话。

chat* (semote)：利用系统内建立的对话及动作。

如：chat hi, 你可看到：

【闲聊】东风(dongfeng): hi

如：chat* hi, 你可看到：

【闲聊】东风双手抱拳，作了个揖道：各位仙长请了！

至于有哪些 (semote)，可以用 semote 命令查询。

私人间的交谈则是 say(说), tell(告诉), reply(答复)

请用 help 来了解具体用法。

相关命令：chat, chat*, rumor, rumor*, xyj, semote

say, tell, reply, whisper, tune

4. 拜师：

西游记里师父很多，每个门派都有自己的特点，并且各个门派都有自己的要求。你可以根据自己的爱好的师父。师父们的情况都有记录，你也可以向周围的玩家打听。跟着地图走，就可以找到师父居住的地方。但如果不收的话，也不要灰心，有些师父也是有要求的。可以先拜同门中低级的，慢慢就会达到要求的。

由于西游记是一个神话世界，人神鬼怪并存，门派中的要求也不一样，一定要搞清楚情况后决定投入哪一派。进如某一门派后你的称呼和头衔都会有相应的变化。如当了和尚，别人会尊称你为大师，也会骂你是秃驴等。你的称呼和头衔会随着年龄，道行及师父而有所更改。

相关命令：help maps, help menpai, help apprentice

help rank, help title

5. 学艺：

拜师后就可以向师父学艺了，输入 skills (师父名) 就可以看到自己的师父有什么功夫。学艺的命令是 learn (功夫) from (师父)

当学习了一些功夫后输入 skills 指令后你可看到自己的功夫。

你目前所学过的技能：

基本招架 (parry) - 初学乍练 2/ 0

基本内功 (force) - 初学乍练 1/ 2

扑击格斗之技 (unarmed) - 初学乍练 3/ 7

上面的：

—「基本内功 (force)」表示的是什么功夫。

—「初学乍练」指的是武功等级，一般每十层便会升一个等级。

—「1/ 2」前面的 1 是指你对这层武功的修为。在上面例子人物的内功修为是第二层。而后面的 2 则是指你在第二层修为的基础上又理解了多少，当你的理解值达到了 (n + 1) ^ 2 的时候 (这里 n 是修为的深度)，你的修为就会加深一层。

学过什么武功并不一定会在战斗中用到，有些还要 enable 以后才能用。至于能 enable 什么，可以 help enable 或向同门查询。

相关命令：(help learn), (help skill), (help enable)

6. 天赋：

当输入 score 指示时，你就可以看到自己的天赋。这里将天赋分为八项。关于天赋的解释在说明文件中以谈得很清楚，这里就不说

它们的用途了。详见 help gift。这里要讲的是有些人刚来的天赋并不一定很好，但几项重要的会随着武功技能的提高而改善，您则大可不必为某项天赋不好而苦恼。

学基本法术 (spells)：可以提高灵性
学基本内功 (force)：可以改善筋骨
学读书识字 (iterate)：可以提高悟性

相关命令：(help gift), (help stats)

7. 练功：
当你的道行不足以向师父学习技能时，就是你出山比武练功的时候了。和别人比武之前一定要注意看自己 wimpy 的设定。这项参数设定的是一个百分比。当你的精气神低于这个比率时你的人物会自动逃命。新手上路时不妨把这个比率设置的高些，50—70，避免无缘无故的被杀死。但是不要过份依赖 wimpy，有时候逃跑会失败。

相关命令：(help set), (help unset), (help settings)

如何才能长道行呢？
首先，道行所代表的是一个人经验的积累，素质的提高以及某种谁也说不上来的领悟。在西游记中有多种获得道行的方法，其中主要是修道和战斗。修道包含一种很奇妙的因素，道行的获得大概源于体能，心神与天地间的某种感应。至于战斗，你要和与自己有相同相近道行的NPC战斗，才能相互启谕。和比自己弱得太多的对手战斗或许能开导对方，对自己并无好处。也许刚开始谁也打不过，一旦有了经验后就会好的。而且注意拿着武器自然比空手厉害，穿一些防具也可降低敌人对自己的伤害。至于还有其他的技巧，可向别的玩家查询及，或读一读 help hints。

大部份的NPC武功经验是固定的，你可从最低的一个个试起，如：小学童，小学徒，小丫环，小道士，女孩，男孩，丫环，伙计。。。你大体上可以根据他们的姓名称呼来判断他们的强弱，拿不准时可向老玩家们求教。

但注意有些土匪强盗是见人就杀，如果打不过的话最好趁早溜之大吉，要是跑不脱的话，暂时 quit 也是可行的办法。

相关命令：(help damage), (help combat), (help weapon), (help armor)

8. 法术：
法术是西游记的一个重要方面，大体上师父们都会一些法术。你在正派中学的法术越多，你离成仙得道就近了一步。相反，你在邪派中修炼得越久，你的妖气大概就很重要了。学仙学妖并没有绝对的好坏，当妖怪并不一定就受歧视，神仙的世界里也是拳头大的说话。你大可根据自己的爱好选择。西游记中的法术有多种用途，以下是几个大类：

修行：当法术到一定程度时可以自己修道，以消耗自身元气，采日月精华来增强自身道行。
攻击：大部份门派的法术都可攻击敌手，如雷霆雷击，落日神箭之类，使敌人在精神和肉体上受到伤害，法术等级越高，效力越大，同时，受到别人攻击和伤害的比率越小。
防御：现有如幽冥地府弟子可以在战斗中逃脱，化为一股青烟转移地点，避免被敌人杀死。但如果对方方法高深的话，成功的机率便会减小。也有如东海龙宫弟子呼唤夜叉挡住对手，而自己逃之夭夭，也有灵台三圣洞的分身术等。
其它类：
飞行：可以飞到某一固定场所，也是上天的唯一途径。
变化：变化为某一玩家或NPC，时间长短由法力决定。
天眼通：以看到某一玩家或NPC在什么地方。
天耳通：以打听某一玩家的武功，道行，法力等级。

相关命令：(help spells), (help menpai), (help fly), (help bian) (help find), (help check), (help ji)

9. 一些常用命令：
命令都会显示在 help cmds 中，这里简介一二，以求速成。
注：help <该命令> 都可得到详细的解释。

吃喝：eat, drink
买卖：list, buy, sell, pawn, retrieve, get, drop
银行：check, withdraw, deposit
衣物：wear, remove, tear, bandage
武器：wield, unwield
战斗：fight, kill, surrender, perform
学武：skills, learn, study, practice, enable
自身：i, hp, score
内功：exercise, exert, enforce
法术：meditate, enchant, cast
交流：look, chat, rumor, tell, reply, say, ask, whisper
其它：nick, describe, passwd, alias, set

10. 游戏规则：
当然，您并不是为所欲为的，西游记也有一些规矩，规矩不多，但望大家严格遵守。用 help rules 就可以看游戏规则。

【西游记】工作组

第二章第三节：新手帮助三篇(中文)?第一篇：入门

进入西游记的第一个问题应该如何选择人物数据。在西游记中，人物中共有八样数据：膂力，胆色，悟性，灵性，定力，容貌，根骨，福缘。这八样数据的总和为一定值168(平均21)。人物数据对于该人物的一生是有重大影响的。如果数据值分配的合理，则对于人物今后的发展往往能起到事半功倍之效。以下是我对这八种数据的理解，以及我认为合理的分配：

1. 膂力：膂力最大的作用是能使到人物能拿起更多的东西，如膂力太低，则该人物有可能拿不动一些好的护甲或武器。其次，在西游记中很多NPC都有武器。跟他们打架拿经验需要先打断他们的武器。膂力大的在这方面就占有优势。但膂力也并非越大越好，膂力太大会很容易打死NPC。从而增加拿经验和潜能难度。我认为膂力值在15-25是合理的。

2. 胆识：胆识能提高在战斗中的出手频率。高胆识对拿经验和潜能会有帮助。但作用不太明显。而且，胆识可以通过提升杀气来提高(每50杀气升1胆识)。我认为胆识值在10-15是合理的。

3. 悟性：悟性是一个十分重要的数据。平均每点潜能所能学到的技能点数为悟性的一半。悟性越高，学东西就越快。其次，悟性高读书时耗神少。悟性越高读书也就越容易。听说)，悟性对于拿经验和潜能也有帮助。我认为悟性值应在28-30之间。

4. 灵性：灵性也比较重要。灵性对于练法力作用很大，灵性太低练起法力来往会事倍功半。另外，人物每大一岁所长的神等于灵性。我认为灵性应在25-30之间。

5. 定力：定力我对定力的作用并不太了解，只知到定力高可以控制很高杀气。这里我对定力的估计有所保留(20左右吧)。

6. 容貌：不用我说了吧。。。

要是不介意容貌的话就尽可能说得低一些，否则就要牺牲其它数据。?grin

7. 根骨：根骨也很重要。根骨高，练内力会快。而最主要的是。人物每大一岁所长的气等于根骨值。也就是说，根骨越高，以后气会越长。我认为根骨应在27-30之间。

8. 福缘：福缘的作用现在还不明显，听说以后会加强。但我想也不会有决定性的作用。（能高最好，但低也无妨。）

关于选择师傅的问题：

其实各门派都互有长短，而巫师们也正在致力于门派的均衡。所以选哪一门派应该差不太远。拳脚威力较大，而防御较差。兵器则威力较小，而防御较佳。法术则是西游记的特色。

本人认为：拳脚选地府。兵器选方寸。法术选普陀。而月宫轻功较好比较适合女孩子。

第二篇：问题

新玩家都会有各种各样的问题。这里我选择一些他们常问的问题来回答。

*道行和别的mud里的经验有什么关系？

三时辰道行相当于别的mud里的一点经验。
一天12时辰，一年250天。所以一年就相当于别的mud里的一千点经验。

*怎么拿潜能和道行（经验）？

在西游记中潜能和道行主要是从战斗中取得。当你和级别跟你差不多的NPC（非玩家人物）战斗时（kill或fight），就有机会拿到潜能和道行。当你打中对方时，就有可能拿到一点潜能和三时辰道行。当你挡开或躲开对方的进攻时，就有机会拿到三时辰道行。这里，选择正确的NPC去打是非常重要的；对手太强，你不容易打中和抵挡对方。那道行和经验的获取就慢。对手太弱，当你打中或抵挡对方时会什么都不到。

*能学到的最高技能级别跟经验有什么关系？

$\text{exp needed} = (\text{skill level} - 1)^3 / 10$

如要学到八十级所要的经验是：(80-1)的三次方除以十=63034=六十三万八千六百三十四

*什么时候应该学什么技能？

这里向师傅学技能的速度很慢，如何利用有限的潜能去学到最有用的技能是很重要的。在开始阶段，由于技能很容易，所以学什么都可以。（喜欢什么就学什么）但到了中后期时，技能会越来越难学，如何选择技能来学就变的很重要了。技能分为基本技能和特殊技能，基本技能大体上只能向师傅学。而特殊技能（特殊内功和特殊法术除外）则可以通过练习来提升（practice）。练习的速度会随着你的基本功（基本技能等级，内功等级，内力，法力等）提升而加快。到最后会达一日千里之境。所以要是你想练到高级别的话，特殊技能就不用向师傅学了。否则，为求速成。只好向师傅学了。在所有技能里面，内功应该是最重要的了，其次就数法术了。以下是我对技能重要性的一个排列：
特殊内功>基本内功>特殊法术>基本法术>基本攻击技能（sword, stick, unarmed, 等）>parry>dodge。。。。
令：由于拳脚没有招架，所以如要以拳脚为攻击技能，parry就不用管了。

第三篇：开始游戏

说了这么多，是时候开始游戏了。以下是我或我的朋友所走过的路（仅供参考）：

1. 先向师傅学三级技能，然后去打小丫环（高家庄），小道童等（方寸山）（前面有个小字的差不多都行）。从他们身上拿到十天以上的道行。然后去找师傅学内功。把基本内功和特殊内功都学到七级以上。

2. 开始练内功（exercise）。把内力练到100以上。然后向师傅学特殊兵器武功（如果我记错了的话，所有特殊兵器都要100以上的内力才能学）。

3. 把特殊兵器武功enable到parry上，用鸡腿或相应的武器去打丫鬟，老妈子（高家庄）等，一直到大约30天道行。接着就可以到长安武馆去打武馆弟子了（要是不够打，再向师傅学点特殊兵器）武馆弟子可以打到100天道行以上（最后用鸡腿）。在这过程中尽可能多学点内功法术。

4. 开始练内功和法力，把内功练到200，法力练到150。（内功，法力对于以后的发展非常重要，所谓磨刀不误砍柴时是也）。

5. 现在可以去打家丁（将军府），伙计（长安城），虾兵（龙宫）等NPC了。从他们身上可以拿到大约五年道行。

6. 穿藤甲，拿铜锤来到长安兵营。用铜锤把小兵刀打断，然后换鸡腿继续战斗。从长安兵营里的小兵身上大约可以拿到12天道行。（但打断小兵的刀不容易，最好能请高手帮忙）

7. 接下来可以打的NPC是城门口的小兵，衙役，蟹将等。但都需要先打断他们的兵器。从他们身上可以拿到大约30年的道行。

8. 到这里你已经能飞会变了，应该不用我再多说什么。但有两件事要再提醒一下：内功和内力简直就是武者的第二生命，不要怕难，不要怕烦，能学就学，能练就练。还有就是这里有很多书可以读。（鉴于游戏规则，不便一一指出）。只要留心一下是很容易可以找到的。通过读书，可以省下很多潜能。

后篇：

这里补充一点：要想成为超级高手，还得在法术方面下功夫。我记得最早能杀死一级Master的是未央生——他能杀死秦琼已有很长一段时间了。用什么？当然是法术（普陀山的大力降魔杵？）。秦琼武功之强可以想象，欲以武功胜之，别说当时，就是现在，以及将来很长一段时间内都不会有人办得到。当然对高手来说，法术法力还有别的用途。。。。象用来读书等。好像各内技法从50-100级都没有书可读，比较高深的书都是从100开始的。）

补充几点：

1. 有关内力

*内力与气血的关系

i. 最大内力每增加四点，气血就增加一点。

ii. 内力对于气血的恢复速度起着决定性的作用，

气血恢复速度=根骨/3+内力/10。

例如：根骨20。内力!7800。400

每次气血恢复=20/3+800/10=86

这里起作用的是有效内力（左边的），所以要恢复得快，打架前最好能提升内力到最高。

取灯能花在短内/练到取入。

*内力与攻防的关系

内力对于攻击防御也有决定性的影响。正如武侠小说所描述的那样一个内力深厚的人，往往能使平凡的招式发挥出巨大的威力，而在被击中时，所受伤害也往往很轻。

在游戏里，你的enforce越高，你的内力越高，打中敌人时所造成的伤害就越大（非常明显）。而你深厚的内力又可以相应减少敌人内力对你的伤害（这好象和enforce无关）。

2. 有关法力

*法力与精神的关系

i. 最大法力每增加2.5点，精神就增加一点

ii. 法力对于精神的恢复速度的作用跟内力-气血关系类似。

*睡眠

一次睡眠可以把精神和法力全部恢复。而法力可以通过 cast transfer来转成内力。所以高深的法力对于practice或study的速度有决定性的影响。

*法力与攻防的关系

我很少用法术，但我相信跟内力-攻防关系是相类似的。

3. 有关战斗

我想大家都想找到一种最有效的战斗方法，从而能在最短时间内达到最高境界。以下是我个人的一点经验：

*同时和几个NPC开战

这样能加快双方出手的频率，从而能更快地获取经验和潜能。但也并非越多越好，出招的频率是有一个饱和值的。当到达饱和时，再多加NPC帮助不会太大。而你打的NPC越多，你被打中的机率就越大，从而也就越危险。这里我觉得能同时打三个是最理想的。

*懂得选择正确的NPC

当你的对手比你强或跟你差不多时，你打中/防住时就有可能拿到经验和潜能。可以想象，当你比对手弱很多时，要打中/防住是不容易的，从而就拿不到什么经验和潜能了。而你越来越强时，打中/防住对手就越来越容易，经验和潜能的速度就越来越快了。但最后，你会到达一个临界点（你已经比对手强），这时你就再没办法从对手身上拿到经验和潜能，你必需换对手了。那什么NPC才是最合适的呢？答案很显然，就是接近但又还没有到达临界点时的NPC。打这些NPC，你会很容易打中/防住对方，而每次都有可能获得经验潜能。

至于怎样去找合适的NPC？当你有五年以上道行，同时打三个NPC，连续作战一小时后。能获得300+潜能，200+天道行时，就差不多了。

[此文略有删改]

—————【西游记】工作组

第二章第四节：西游记心得：（诸葛先生）

新手玩西游记总是觉得好像摸不着头脑，不知道该干什么，拜谁为师，练什么好等等。帮助类的东东有很多了，我这里只谈谈感想和一点经验，顺便泄露一点小秘密给新玩家，希望由此有更多的人对这个mud感兴趣。

（当然是人越多越好玩啦）

1. 每个门派都有一点特别好处的，我是方寸山的弟子，只好谈谈本门的了，方寸山有《道德经》可以学spells至51级，《千字文》可以学literate至61级。拿的方法是到藏经阁找。

2. 月宫的高手有不少，具体情况问她们为好。我只知道在那里可以爬XX升dodge至40。

3. 关于地府，可以求教地府的高手。

4. 道行在15年以下的玩家可以去放来国，在梦境中找到花籽后，把它种成花后给放来国的某某，可以得到《伏魔山真经》可以使force至31级放来国还有旗杆可以爬，升dodge。

5. 除了书店买到的书外，还可以通过解秘密得到很多有用的书，时机好的话是可以事半功倍的，parrybook在高家花园后climb wall，杀了土匪头子夏展鹏可以得到，练至61级。（不过夏展鹏很厉害，至少要有70年的道行才有把握拿到，而且很容易中毒，newbie还是请高手帮忙为好）

6. Stick book在方寸山上就有，练功室的老道（不过只有31级），以后的stick只能靠自己学啦。

7. 李白身上有《青莲剑谱》。杀了他后还可以得到一本《太白诗选》，literate在100级以上的话可以读到141级。

8. 袁守成有一本《无字天书》，可以学法术，tear book可以得到《避水咒》。袁守成是在长安的袁氏草堂中。

9. 还有一本unarmed book可以学到51级，在武馆的范青屏处得到《拳经》。

10. 在长安城外有秦始皇兵马俑，可以学到unarmed,在碑林可以学到literate,只是效果太差，有兴趣者不妨一试。

11. 在西游记中钱是不可少的东西,newbie练到一定时候可以kill高婆得到1 gold,等到可以kill龙婆时就有5 gold拿了。切记存钱是很重要的！

12. 杀npc多了自然杀气就高，如果你的定力不够高，又不想被万人骂（呵呵）时，就一定要想办法降杀气了，这就是要钱的一个地方了（哈哈），找到长安城内的庙祝（寺里的keeper),给他钱即可（不用太多的）。

13. 相信大家都会觉得福气很重要吧（现实中），西游记中在过某些关时是要很多福缘的。而福缘却可以买（好消息呀好消息），只要（注意是只要）give keeper(庙祝)XX gold就可以加一点福缘（cool吧，faint），存钱吧存钱！

另外，西游记是有很多秘密和好书的，大的秘密不能乱说（再说就没有找的乐趣了），有兴趣的自己好好找找吧。

经验之谈（未必对）

1. 找好的npc很重要（具体在help上有），我的最快速度是27天/分钟（道行），18点/分（潜能）。

2. 内力和法力很重要（精神好读书很快），我把literate从100-141只用了2.5小时，内力高，气血就高,practice就快，很占便宜。

建议大家不要杀太多，最好是杀到有一年道行就停手，因为PK多了杀气太高有时就会杀别人，要是Player还好说，要是有家伙的NPC或武功高的NPC就惨了，不小心就完了。还有就是杀人太多就进不了傲来国（坏人是不能进的），那样就拿不到伏魔山心经了。

9.伏魔山心经在哪？

伏魔山心经在做来国，不过拿起来就麻烦了，先要进红楼梦，在探春前面的那个房间里有一粒花籽，捡上它，water seed，不久，小小的花籽就发芽了，再water germ，再过一回儿绿芽长大了，长成了绿草，把绿草再浇水就开花了！很有成就感吧！带上那花直奔傲来国，进了城找到武馆，里面有一位东方二小姐（东方英雄的妹妹？*qmary dongfang）把花给她，她就会给你一本伏魔山心经，可以把内功法读到31级啊，可是好东东，但种花可是一件累人的事，运气不好要种上个把钟头才开花啊。

10.parry book在哪？

很多新手认为parry很重要，想学，但找不到parry的书，其实书是有，不过没有六十多年的道行千万不要去试，先告诉你们如何拿吧。去高家庄，到高员外家后院，jump wall（翻墙而过啊）再向前走就会看见一大堆的土匪了，这些小子可是杀人眨眼，一见你就开杀，没有第二句话讲的，人又多，实在是难缠，最怕的是他们会打毒镖，中上了毒可就惨了（穿盔甲也没有用），在总站时中了毒就没办法了，还不马上死，不停的报你中的毒发作了，连quit都没有用，后来为这事当年月宫第二高手星儿还和唐诗专家小三吵了一架，于是巫师就做了华清池，万一中毒就赶快到华清池，用酒袋装放水，喝下去就能解毒了。再说杀完了小土匪后再向前走就看见大土匪头子了，叫什么名字我忘（杀他太多次了:)）杀死后搜身就有一本关于parry的书了，可以一直读到51级。

11.地府弟子：

想当地府的弟子？xixi，地府的弟子可不是好当的，你先找个地府的弟子认他为师，然后再拿到避水咒，然后到长安南门的空水桥，捏着鼻子跳下去吧（jump bridge）就到地府了，然后再找个NPC为师吧，学完之后很多人出不去，在一片黑暗中找不到出口，其实只需要open guancai就行了，地府弟子嘛，不从棺材里出来还从哪出来，头上还顶着一堆杂草:D

12.方寸弟子：

方寸的弟子没什么很特别的福利，只是有道德经和千字文读，只要从正院往东北走再向北走就到了藏经阁了，ask guang about 千字文（or道德经）慢慢读吧，不过读千字文可是太难了，三百点精神只能读十次，只长三四点，累死了，不如学得快。

13.将军府弟子：

将军府的弟子福利好，当官嘛，有穿的，有拿的，还有俸银领，还能跳沙坑打沙包，只有一个小缺点：学法术比较麻烦，先要找到袁天罡的老婆，问她要一个饭盒，然后送给袁天罡就能学法术了（好像是这样的，没进过将军府的，不知道对不对，道听途说来的，将军府的高手补充一下吧）。

14.普陀弟子：

最不知道的就是普陀弟子了（嫌游泳麻烦，再说和尚不能娶老婆啊！* grin），记得在总站时听说紫竹林有quest，而最好的是普陀的内功可以救人（保自己还困难还救别人？），其它问问毛毛虫吧，他是那的第一高手。

15.月宫弟子：

月宫弟子最有福利了，不但轻功天下无敌，剑法和掌法也是一绝，法术中後羿射日也是极具威力的一招，还能爬树练基本轻功到40级（小心练过头昏过去，女孩子昏了可就说不会发生什么事了* grin）不过这也不好，基本轻功不到40级就不能上去拜嫦娥为师学别的了。上了树后里面还有一个莲池，可以cai lian练月宫那举世无双的独门轻功。对了，上山时见着雪莲一定要吃了，有的能增加容貌，女孩子嘛，长得象猪八戒.....就意思了。不过十七岁以后或和男孩有了那个那个那个关系后（好塞啊，都说不出口xixi）就不能吃了，会吐哟！

16.其他门派：

大雪山派和无底洞是新加的，不知道有什么好处，要去大雪山得先找到乌鸦（乌鸦？）ask wuya about 大雪山，它会给一张地图，你就能去了。无底洞就不知道了，找这两派的弟子问问吧！

17.唐诗

红楼梦中对诗实在是一个很好的创意，在初期是玩家一个不费力就能得到不少道行的办法（假如你不喜欢PK自己的话）而且潜能也加得快，又可以练内功，读书，还不用到处跑，担心有生命危险，不过探春问的诗实在也太离谱了，唐诗三百首一句一句的问了前句又问后句，谁也记不得那么多啊，不过有兴趣的朋友可以到 www.nease.net/~joke（我的主页）去，有一个诗词歌赋的链接，里面就有唐诗三百首，存下来就不怕探春小丫头片子了左问右问了。不过最好有了一年道行的时候就不要再对了，开打吧！（主页还没做好，为了先让大家能对诗就连了一个诗词歌赋，别的都还没做呢，不要骂我啊）。

写了这么多，不知道是不是废话，要是浪费大家时间就意思了，还有一些未和错误的部份需要大家补充和指正了，不过那就是你们的事了，我要歇歇了。*sweat

[此文略有删改]

【西游记】工作组

分享

回复：西游记2000源码中的帮助文档,个人感觉比较有用的是附的地图,当然zz又有变

第二章第六节：西游记经验谈（阿绣）

突然觉得应该给后来人留点帮助什么的了。玩了这许多时间，加上朋友的一些经验，颇得一些技巧，于是和朋友一起造了个新人试验了一下，体会了当年自己苦玩所无法体会到的很多妙处，体验了原先认为可望而不可即的速度，颇为过瘾。目标只是一个时间问题，闲来无事，就写个帮助吧，把我知道的都说出来，乱七八糟什么都包括，我也懒得整理顺序了，希望怀有各种需求的人都能找到点帮助什么的，我也就满足了。

（1）先说我对挑天赋的看法。

如果你想速成，不顾及长久，那么就是 根骨30,悟性30,灵性30,

福缘30, 定力10, 其他的随便分。当然都30也许比较难, 我想至少两个30, 一个29, 一个28吧。

这样一上来速度就比别人快, 定力10是在任何情况下都必需的, 听说有人实验过, 定力10可以比定力30的速度快3倍, 当然在不是练功的时候, 定力10打架亏一些。

福缘30可以使你死于NPC手下时尽可能不损失skills, 有样宝贝可以加5福缘, 捐100gold也能加点福缘, 不过总叫人觉得肉疼。

悟性也有个宝贝可以加上5, 不过对高手是没有用啦。我那天拿着那宝贝满街问“谁要”居然没人肯屈尊来拿!

如果从长久考虑, 上述4个30就有点浪费了。他们4个的上限都是40, 而根骨、悟性灵性是随着force, literate, spells而增长的, 从30级起每10级加1, 高手很容易加个10-20点, 这样就完全没有必要30, 象悟性, 141的literate可以读到, 加12悟性, 那么28原始值就比较好。根骨不要太低, 它决定你每步(14--22)增长的气血。所以28-30比较好, 当然不过如果你觉得自己能在22岁之前学他100级force, 也可以更少些。

灵性我还不知道有什么宝贝能加, 它其实也就限制meditate的速度和skills的总数, 而meditate实际上是比exercise容易的多的, 还有睡觉来帮忙, 这一项小于28也无妨。至于福缘, 看你有没有钱啦, 如果你的钱多的花不了, 怕财神抢去, 那福缘10就可以啦。

膂力很多人的看法不一样, mint说10最好, 道理和定力差不多, 但我的体会是关系不大。而xyl里很多秘密都是需要高膂力的, 搬NPC也要不少力气, 打断武器更是膂力大的占尽便宜。现在大批npc都是穿盔甲的, 不用怕膂力大伤害大。

然后是胆识, 有人认为打架的时候胆识保持在35左右比较好, 这一点上我没什么发言权, 50杀气添一点胆识, 等我加到35, 不和王母打起来才怪。至于控制杀气, 注意并不是完全由enforce控制, 内力(不是最大值)才是真正的决定力量。我有一次才带了400杀气在西王母旁边练功, 内力耗光之后去睡了一觉, 回来就是大喝一声, 吓的我魂飞魄散。好在王母她老人家度量宽, 不记仇。

最后容貌, 这是最随便的一项了, 完全看个人好恶。如果是小姑娘, 我看还是漂亮点好吧, 小心找不到婆家。如果天生实在不是丽质, 那就多穿点好衣裳, 再戴朵花, 最多可以加7-15点。容貌的作用之一就是, 在同一个房间里, 进来一个傻气高看人不顺眼的, 一般先向最丑的那个人吼。

(2) 接下来讲讲新手的成长吧。

其实前面的许多人写的帮助现在还很实用的, 但也不能完全照搬, 那些帮助比较适合没有高手帮忙的新手, 循序渐近写得很好。大致上, 也就是先打小丫鬟, 小道童, 然后是丫鬟, 老妈子等人, 拿到200天左右的道行, 学20级的force, spells, special force, special spells。练250的内力法力练到100-150就可以学特殊工夫了, enable to parry上效果不错。然后是伙计, 武官弟子, 接下来是长安小兵, 然后是衙役, 然后是天兵, 然后是朱紫国的校卫队, 武将, 草头神, 百年芭蕉, 乌鸡的校卫队, 宝象的校卫队。等校卫队都打的差不多了, 百年芭蕉也打完了, 差不多就是200-300道行, 年龄也增长的差不多了, 读书识字也该深不可测了, 内力法力也该有1000了, 然后就进入一个很平稳的时期, 打天丁, 煤山太尉, 最后是千年芭蕉。

我的经验也就到此为止啦, 下面详细讲一下前期的成长。

我认为, 在前期特殊进攻的工夫是最重要的, 可以让你提前打道行高的多的NPC, 成长速度极快。其次是特殊force, spells。如果你的内力不够, 气血不够, 老是逃跑, 再快的速度, 平均也就没了。unarmed, 特殊dodge是绝对没有必要学的, 而dodge在打架的过程中增长极快, 必要的时候还得abandon, 更没必要学。literate先读到51吧, 找个道行增长慢而潜能增长快的阶段, 学到100, 读到141。

在进入天丁阶段之前, 我认为enable dodge none, abandon dodge, abandon hammer, enable parry none, abandon parry, bandage yourself, use unarmed fight。这些方法哪些该用哪些不该, 最好在哪个阶段用, 各自是很不一样的, 需要自己去体会, 从道行和潜能速度上体会。道行速度一般应该在8-12day/min, 潜能速度大概在6-10/min左右, 这个阶段学什么, 就很自由了, 我觉得先学100parry读到141, 然后学force, spells, 特殊force, spells。enable高了还有好果子吃。 chat* hehe xil, chat* hehe cokie, chat* hehe feihu。

我前面提到的NPC, 只是些例子, 其实还有好些别的NPC可打。但是我提到的这些NPC是成堆的, 不用搬, 不怕跑。穿上盔甲打断他们的武器, 或者让高手打昏他们拿掉武器, 就可以用香喷喷的鸡腿打了。高手打的时候如果网慢慢打死, 可以用偷的命令, 一般会失败(我101的stealing都没成功过的啦), 然后NPC会kill你, 而你不会kill他, 这样NPC昏了之后战斗就停止了, 绝对不会打死。如果有高手帮忙, 打多个NPC是最爽的了。长安有9个小兵, 天上有16个天兵, 朱紫有14个校卫, 我都打过, 爽的很。速度一般在25-30day/min左右, 我的内力高, 跑的频率也小, 总平均在20day/min以上。不过这样容易造成玩家之间的矛盾, 你都搬走了别人打什么啊, 当时我的朋友用我帮忙的时候没管这么多, 恐怕对不住一些玩家了, 这里道歉。不过也算幸运啦, 要不是我禁止他PK他就真的要杀人了。 chat* hehe xil, chat* hehe cokie, chat* hehe feihu。

进入天丁阶段, 就有一些其他的方法可以选择了。大体有: 保留hammer, 保留dodge, enable parry none, abandon parry, bandage yourself, use unarmed fight。这些方法哪些该用哪些不该, 最好在哪个阶段用, 各自是很不一样的, 需要自己去体会, 从道行和潜能速度上体会。道行速度一般应该在8-12day/min, 潜能速度大概在6-10/min左右, 这个阶段学什么, 就很自由了, 我觉得先学100parry读到141, 然后学force, spells, 特殊force, spells。enable高了还有好果子吃。 chat* chan

以上是我对人物成长的一点经验, 对于新手, 应该多转转, 多看看help, 多学习一些命令, 会飞会变之后也好玩, 不然mud的乐趣会失去很多的。至于已经有经验的人, 当然可以集中精力练功, 不过我是觉得闷声不响的高手远没有到处乱窜, 和大家一起乐一起玩的有趣。

(3) 西游记里的一些秘密

既然是秘密么, 直接说出来就没什么意思了, 不过有不少已经是公开的秘密啦, 其他帮助里也有不少提到, 我概括一下吧。肯定还是不全, 希望大家补充。

首先, 可以读的书:
force 0-31, 在做来国。
spells 0-21, 在做来国, 22-41, 是没字的。41--51, 在方寸。
sword 0-51, 在长安。
stick 0-31, 在方寸。
parry 0-61, 在高家集。
spear 0-61, 在将军府。
literate 0-51, 在月宫, 方寸。
blade 0-21, 买。
unarmed 0-31, 买。31-51, 拿包子换。至于谁想吃包子。
dodge 0-41, 爬月亮, 爬旗杆, 滑冰。

zh111

中级会员

□□

注册：11年01月29日

住址：西方极乐

帖子：65

声望力：7

声望：21

现金：0两梁山币

资产：161两梁山币

致谢数：0

获感谢文章数：0

获会员感谢数：0

buddhism 0-41,万寸。

高级一些的：

pamy 100-141,在长安城中心，问yuchi要。不过他好象对对面那座楼上的人不太满意，怎么帮他出气才行。

literate 100-141,在长安学问最高的人人身上。

unarmed 100-141,找二郎神。

其次，一些特别的地方、人物：

a.高家集后面有个山寨，得爬墙。

b.要去煤矿，得先敬二郎神，他老人家最近好象又有点想吃红烧肉，这猪肉，多在那附近转转啦，别跑太快，听听npc说什么。

c.要去雪山，去问乌鸦。

d.拜无底洞，在长安找蝙蝠，npc挨个看吧，有个象蝙蝠的。

e.月亮底下有棵大树，砍来可以练拳脚，爬来可以练轻功。

f.雪山里面有个冰场，可以滑冰。

g.方寸山上有棵树，爬爬看，上面的东西方寸的老道好象愿意吃。

h.方寸看管藏经的那个家伙很的很，只要是方寸弟子要什么给什么，也不管是不是什么叛徒派来的特务。至于要什么，看看书架么。

i.去龙宫，得要避水的东西，这东西又不值钱，恐怕是藏在什么地方，得撕开找。

j.那个成天吟诗的家伙除了学问高，减法也不错，不过他和那个姓袁的家伙一个毛病，好酒。

k.将军府学法术，怎么也得给师傅弄个饭盒什么的吧。

l.去普陀，得游泳，出家之后可以还俗，真是不错。

m.去地府，得下狠心跳什么桥，进去赶紧拜师，不然就给赶出来了。要想自己走出来，得开个棺材。这也难怪嘛。

n.火焰山有个芭蕉怪，才一个，问问他分身术的事儿再打架吧。

o.煤矿那个草头和芭蕉一个毛病，问他的时候说的好听，一打架就是群殴。

p.长安东面有个华清池，洗澡喝水都治病的，只是效果不好，兼有三陪之嫌。

q.将军府里本来很太平的，可居然有个屋子不让进，硬碰硬。

r.程咬金这家伙是个福将，问问他缘分是怎么回事，不过别冒失地打架啊。

s.月亮上面有个莲池，女孩家的练什么凝香舞，估计效果不错。

t.雪山里面有冰块，听说自己捏吧捏吧可以造把刀什么的，省钱的很。

u.雪山里面的小草可是剧毒啊，听说和什么，什么捏吧捏吧能挤出些汁来，这个害人的东西，大家还是少玩的好。

v.无底洞里秘密不少，我不是很清楚，大家问fer吧，别问san，这家伙要100块钱一个秘密，好黑啊。

最后说说取经，如果直接说出来是对巫师工作的极大不尊重啦，不过我觉得那个小和尚那本书跟没有也差不多，我就再提供一点新的线索吧。

a.宝象。问问公主到底还想不想国王了，不过妖怪在场人家可不敢回答啊。然后就简单了。

b.车迟。庙里那块什么糕我吃了好几次的，蛮好吃。就是老有人不高兴我吃。怎么才能让他高兴呢？人家本来就是送给神仙吃的嘛，我怎么看你也不像个神仙。当然你得做的天衣无缝，叫人看穿了就没戏了。

c.金兜。好象进了门杀就行了，至于门么，我还没进去呢。

d.毒敌。妖怪洞很深的，得一层一层撬开。关底最后那个老妖是个蝎子，什么动物克蝎子？不是人啊。

e.积雷。没什么秘密，牛魔王头好多啊，砍吧。

f.荆棘。找rainy，chat* lazy rainy吧。

g.朱紫。没有小说帮助随机在那里配药简直是不可能的，提示一下吧，两味带颜色的，一味烈性泻药。小说里说，还要加上马尿什么的。国王也不是一下就能治好的，救人救到底嘛。然后去什么麒麟洞，找不对地点，等着晕吧。小心PK。

h.盘丝。一只大蜘蛛领导着7只母蜘蛛和一群小喽罗，除了那只大的，别的倒都好说。至于怎么克制那大的么，问菩萨娘娘要吧，别忘了烧纸钱。去娘娘那里也不是平路，得跳那么一下子。纸钱么，问人要吧。

i.钦差。最贵钱的取经难关之一啦，我用了300gold.给官里那4个人剃头，可不能等人睡着的时候剃啊，昏了也不算，还得剃到底。瞌睡虫10gold一个，faint，chat* slogan snowcat.都剃完了国王追不得已也就得学习学习佛法啦，带人家找本书啊。

j.迷雾。比较有趣的取经难关之一。山门的小妖不让进，还会死后复生，只好趁他们忙的时候溜进去了。先去左边要个法筒，迷雾小妖好牛啊，凭我变换莫测的法力都看不出原形，只好借法筒apply一下了。法筒可不是好要的东西，打谱昏个20次吧。再去右边，听说只有水老鼠会下水，只有飞蚂蚁才会在洞里乱飞，学学人家吧。

h.金平。去百姓家里弄油往缸里灌(pour)吧，得那么几十次的。上山之后守门的也好吃油，别忘了带点贿赂贿赂。山上的小妖武器是随机的，应该可以找到自己趁手的。

i.天竺。杀吧，假的杀完了去找真的，好象给关在庙里了。

j.平顶。通杀通杀。只不过没那么容易罢了。小心还是性命要紧。

k.乌鸦。那个死鬼国王，好象只有在梦里才能碰见的。找找哪间屋子常闹鬼吧。找着了别急着去太子那里，年轻人冲动的很。先见见王后吧。至于国王的尸体么，听说给扔井里了。

l.通天。听说近来常有小孩滑冰掉进冰窟窿的，可怜啊。别忘了冰下面是水啊。另外那金鳞妖怪的武器也太硬了，您要是工夫不够高，就多带武器药品吧。

m.女儿国。前面有好些人说过了，不再重复。听说最简单的过法还是喝河里的水。

n.火焰山。注意别用zmd一个劲的扇啊，欲速则不达。

o.察赛国。人家唐僧当年可是把塔扫的干干净净啊。然后宝贝听说给弄到碧波潭了，那两个看门小妖的对话很有趣的，多听听。其实就一句有用的。进去之后又跳又推的，受一大通伤还不说，找了个盒子八成还是空的，怪自己没福气吧。

p.小西天。杀吧，听说很tough。

q.比丘。help里说的很明白了，放生，坐禅，除妖。进那个洞好象要把树往左推几下，再往右弄几下，自己再打个转。(faint)。玩过es2的就会发现，和雪亭镇那个密室的推法一模一样。

r.无底洞。唐僧给关在里面啦，钥匙只有余数有。人家可是只信任自己的大弟子啊，你平白无故的去当然不成。拿钥匙开锁，八成打不开，也不知道唐僧给关了多久了。进去往北走，应该觉得危险的啦，没有感觉还是不要冒险的好，原因我也不知道。接下来就顺利了。这一关过了之后可以小小地调整一下天赋。还可以去老和尚那里坐坐，顺便弄个捆龙索什么的。

s.凤仙。唯一不用打架的。不过那钱捐的也太肉疼了。

t.玉华。给几位王子找回武器，剩下的就是打架了。

(4) 其他：

新手应该把客栈，国宾馆，各个门派的board都看一遍的，很有帮助。很多不常用的命令，象story，backup，set brief_message，set no_accept，set block_tell，cast transfer，exert transfer，我想不是每个人都知道吧，我也是在读story中了解的。

最后说说PK我个人是极其厌恶PK的，我不管那些Pker有什么冠冕堂皇的理由，我都觉得那是对别人的极端不尊重。我本来玩的

出群11百的 日次0411那小左帝洛 就送给别人用事帮忙了 后

这类的PK时,PK可不是怎么玩,就里边的八个门派了,加
来看见这么多新的东西又动心了才来玩的。PK真的很伤人。自己
辛辛苦苦几个小时,几天,甚至几个星期的工夫可以在一瞬间化
为泡影,而居然有人能说出"PK for fun"之类的话来,我对这种
人的人格表示怀疑。我现在大概是少数几个没有PK记录的中产阶
级之一啦,很为此得意。至于怎么防止PK,我想在此说一下。对
于不用mud client,象zmud,tintin的玩家,我没什么建议,反正
你们自己多加小心就是。我主要针对zmud用户提一些建议, tin-
tin应该也类似,不过我不太熟悉。首先,我觉得应该trigger on
自己的严重受伤情形。注意严重受伤有很多种的,空手伤和武器
伤,法术伤和工夫伤又有不同。自己登个dummy到处找找死,把
受伤情况记录下来。我在严重受伤的情况下是退出的,注意退出
不能简单quit了事,可能正在busy。我的方法是,wear all,
unwield jitui, wield all, enforce max, enchant max, 然后
每隔半秒quit一次。这样应该可以跑掉。其次,可以针对player
下kill命令做trigger。但是现在一些混蛋PKer大多是用steal,
cast开始的,自己针对不同情况多多trigger。注意trigger打开
后要tune chat, tune rumor, set block_tell, set no_accept。
最后这一项,我倒是不在乎,我会雪山的工夫不怕毒,可不是人
人都会的,伤气还是小事,伤神可严重的很。这一点上hell弟子
大占便宜,每次回家学习都会recover all hard wound。要不是
这样,我们的new char就不知道死了多少回了。那事是谁干的我
心里清楚,也不想追究了,不过别叫我再发现。几方面的trigger
结合起来,应该可以保命。当然,如果我们大家都努力去造就
一个和平的环境,哪还有这么多顾虑呢?在当年玩es2的时候,
我后来成了数一数二的高手,成天也不练功了,就是到处维持和
平。现在xyj的顶尖人物都在闷头练功,我不知道这样有什么乐
趣。也许个人的追求不一样吧,反正我就是想找乐。

chat* snicker

[此文略有删改]

——【西游记】工作组

分享

回复: 西游记2000源码中的帮助文档,个人感觉比较有用的是附的地图,当然zz又有变

第三章第一节: 门派简介

西游记中现有八个门派,公平地讲,是各有所长。至于有些
玩家说这个门派功法太弱,那个门派没有书读等等,只是他
们没有抓住一个门派的本质,或是自身风格与门派特点并不
相和而已。

这里只大概介绍一下,至于... 还需你自己探索了。

方寸山三星洞及南海普陀山一道一佛,所谓妙道通天,佛法
无边,是一点不假。象南海普陀的大力降魔杵可以说是雷霆
万钧,势莫能挡。这两家以法术见长,武功亦是不弱,如方
寸山弟子孙悟空惯用的千钧棒法实是刚猛绝伦。再者普陀山
中的灵丹妙药,三星洞藏经阁里的道学经典对学法习武者也
有相当的益处。所以在这两个门派中成为高手只是时间及信
心问题。

月宫只收女徒,功法以轻灵见长。月宫仙法自有其独特之处。
雪山剑法使到妙处,再配以天下无双的冷月凝香舞,确实是
娇娆多姿,不知道会倾倒多少英雄豪杰。

将军府的法术不是很强(由钦天监袁天罡传授),但武功不错,
每年还有俸银,不必跑来跑去找钱。而且官当得大了自有其
它好处。

龙族弟子一向在水底生活。东海可是个聚宝盆,要有什么
什么。龙宫的法术无非是老一套,既不太强也不太弱。而武功
则以龙神锤击见长,势道刚猛,全身上下无处不可伤人。

阴曹地府法术武功均是诡异绝伦,令人防不胜防。学来甚易,
又有加力,可算速成。再者阴曹地府人多势众,各类功法较
为庞杂,诡异如摄气诀,酷绝如烈火鞭,学好当可独步天下。

最近新添的两个门派,大雪山和无底洞,则突出了阴狠毒辣
四字。无底洞功夫及法术不离阴狠二字,与人相斗不求自保,
只求击倒对手。雪山弟子则各个深研毒术,且大雪山的寒冷
气候对众弟子之修行大有好处。

——【西游记】工作组

第三章第二节: 方寸山三星洞

灵台方寸山开山祖师是菩提祖师,传说他是佛的十大弟子之一,
又是一个道佛结合的人物。方寸山门规严谨,要求弟子做事端
庄。武功方面初进极易,而后对悟性要求极高。其方寸,灵台,
及菩提祖师的法号斜月三星都是心的隐意。

【方寸山人物简介】

斜月三星 菩提祖师

菩提祖师是灵台方寸山开山祖师,传说他是佛的十大弟子之
一, 又是一个道佛结合的人物。菩提祖师收徒极严,所收弟
子需在道家仙法方面有极强的造诣,并有较高悟性。

「小天师」云阳真人

云阳真人与菩提祖师实为半师半友,年轻时降魔除妖无数,
人称「小天师」。

第二代首徒 广筠子

经阁总管 广羲子

方寸山三星洞第三代弟子 云清
方寸山三星洞第三代弟子 云静
方寸山三星洞第三代弟子 云霄

另有：慧珙、慧纲、睡不分、晨月、晚风、老道士、砍柴道士、道士、小道士若干。

【法术武功】

扑击格斗之技： 菩提指
拆招卸力之法： 千钧棒法
内功心法： 小无相功
基本棍法： 千钧棒法
基本轻功： 筋斗云
法术： 道家仙法

【千钧棒法】

“金猴奋起千钧棒，玉宇澄清万里埃”，可说是为千钧棒定下了基调：大开大合，气势磅礴。此棒法并非菩提祖师所创，而是由其一杰出弟子带回师门。

特殊攻击：暂缺。

【菩提指】

这套指法为菩提祖师所创，时间上在劫难指之后。当年菩提祖师在佛祖门下时与诸多同门不和，后赴方寸山另立门派。菩提祖师对阿难迦叶在佛祖面前逢承拍马之行径一向不屑，对二人从佛祖拈花微笑中悟出的劫难指当然是嗤之以鼻。菩提指以菩提之名为名便是笑话二人拍马之意。

【小无相功】

①自疗
指令：exert heal

【道家仙法】

- ①五雷咒，雷公有兄弟五人，是谓五雷。五雷即天雷，地雷，水雷，神雷，社雷。其形为犬首，鬼形，白项，鹰鼻，左手持斧，右手持椎，运连鼓于火中，威震天下。民间则称雷公能击妖孽及大逆不孝之人。
指令：cast thunder on (攻击对象)
- ②苍灵箭，电母即司闪电之女神，又称闪电娘娘。姓赵名文英，貌秀雅，双手各持镜。言其能用符咒召役，以除妖匿。
指令：cast light on (攻击对象)
- ③分身术
指令：cast fenshen
- ④定身法
指令：cast dingshen on (攻击对象)
- ⑤天兵护法，从天界召唤一位身穿金甲的天兵战士下凡护法。
指令：cast invocation

【西游记】工作组

第三章第三节：月宫

当年嫦娥在西王母门下是极得其师欢心的。后一错再错，先叛师—助其夫後羿盗取西王母之灵药，再叛夫—独自服药升天，终有“嫦娥应悔偷灵药，碧海青天夜夜心”之叹。到底是耐不住广寒清冷，遂设法求得西王母之原谅，在昆仑玉女峰立派受徒，并邀西王母出掌月宫一门。

月宫武功原出自舞蹈，是以招式讲究轻灵美妙。自来只收女徒，谢绝男子入内。

【人物简介】

- 月宫祖师：西王母
传说西王母是元始天尊的女儿，三界十方的女仙都是她的下属。西王母不仅法力无边，而且掌握着令人长生不死之药和仙桃。
收徒条件：1000年道行
- 月宫主人：嫦娥
嫦娥早年因帮助丈夫盗取西王母之灵药而与其师势成水火。后得和解并邀西王母出掌月宫一门。嫦娥舞技精湛，尤盛其师。
收徒条件：容貌)20
- 迷津渡者：痴梦仙姑
痴梦仙姑不受金银之谢，但遇有缘者渡之！
收徒条件：暂不收徒
- 玉兔仙
玉兔仙原本只是嫦娥的宠物，因吃了嫦娥掉在地上的灵药而成人形。玉兔因灵药之事被王母罚去捣药，久而久之竟颇通药道。
收徒条件：暂不收徒
- 桂花仙子：月奴
月奴乃是桂树采天地之精华化成，后拜嫦娥为师，是月宫弟子的启蒙师傅。
收徒条件：无
- 管家：麻姑
麻姑在月宫可是里里外外一把手，大小事物都由她经手，譬如离开师门。
- 吴刚
豌豆花
舞仙，侍女若干
月下老人
轿夫头及轿夫若干

【武功简介】

扑击格斗之技： 百花掌
拆招卸力之法： 风回雪舞剑法
内功心法： 圆月心法
基本剑法： 风回雪舞剑法
基本轻功： 冷月凝香舞

【风回雪舞剑法】

此剑法迅急若风回，轻灵似雪舞，敌手极难躲闪招架。多为气短力弱之女子所喜。

特殊攻击法：
①回风：(暂缺)
②舞雪：(暂缺)

【百花掌】

百花掌为西王母所创，说是其年轻时的一段情史。其时西

士母怨而民亡，德不丁马八致彩于舞台叫切，一光之下，双刀特恩，免不了花前留连，月下忘返。百花掌于是而生。

特殊攻击：天女散花

指令：perform flower (攻击对象)

要求：80级百花掌，身上携带五朵鲜花

优点：姿势优美，威力强大

缺点：若对手功夫过高，可能反击一切攻势

【圆月心法】

①自疗

指令：exert heal

【月宫仙法】

①落日神箭：

指令：cast arrow on (攻击对象)

②天兵护法：

指令：cast invocation on (攻击对象)

③迷魂：

指令：cast mihun on (攻击对象)

所需条件：有效法术>100 月宫仙法>60

④回梦：(暂缺)

指令：

所需条件：

⑤蚀月：(暂缺)

指令：

所需条件：

—————【西游记】工作组

第三章第四节：南海普陀

南海普陀乃是救苦救难大慈大悲观音菩萨宣讲佛法之所在。观音菩萨端坐莲花台，微开善口，敷演大法，宣扬正果，讲的是三乘妙典，五蕴楞严。普陀山佛法无边，其金刚护法，大力降魔杵及隐身术等佛家法术均是无以伦比。

【人物简介】

1. 救苦救难大慈大悲 观音菩萨
2. 南海普陀山首徒 惠岸行者
3. 红孩儿，照熊怪，净瓶使者
4. 掌禅僧，剃度僧，掌厨僧
5. 大小和尚若干

【武功简介】

扑击格斗之技： 劫难指

拆招卸力之法： 轮回杖

内功心法： 莲花心法

基本杖法： 轮回杖

基本轻功： 莲花步

法术： 大乘佛法

【武技招数名称】

【轮回杖】

再塑轮回 大限将至 回头是岸

天网恢恢 报应不爽 在劫难逃

【劫难指】

特殊攻击：暴风骤雨

指令：perform storm <攻击对象>

要求：100级劫难指

优点：攻击力强大

缺点：若对手本领过高，可能反击一切攻势

【莲花步】

无尽碧莲 重重叠叠

映日荷花 亭亭玉立

雨露滚莲 出淤泥而不染

【莲花心法】

①自疗：

指令：exert heal

②疗人：

指令：exert lifeheal (target)

【法术简介】

【大乘佛法】

① 金刚护法：

指令：cast jingang

要求：只可在战斗中使用

② 大力降魔杵：

指令：cast bighammer

要求：只可在战斗中使用

③ 隐身术：

指令：cast yinshen

要求：200级有效法术

优点：可隐藏身形

缺点：耗费法力甚巨

—————【西游记】工作组

第三章第五节：将军府

唐高祖李渊由太原起兵，短短几十年间打下了李家天下，不靠着秦王李世民手下网罗的一批文人武将是不可能的。因此待太祖传位于太宗李世民时，当年秦王手下众将自然是各自封王。

这帮将领中又以秦琼，程咬金，和尉迟恭三人立功最多。三人都曾数次救过太宗性命。为了感谢三员将领，太宗特旨令秦琼开派收徒，并为朝廷寻可造之才。当年秦王手下其他众将也自然前来捧场，这大唐将军府果然是办的好生兴旺，真的是人才济济。

【拜师必读】

因为当朝太祖亲自令秦琼开派收徒，这将军府的金钱来源是不成问题。派中弟子吃的、穿的、用的全都包在了秦琼身上。这为刚来闯世界的人们提供了很多的方便。将军府中有不少打拳练气的木桩等物，也对不习惯于从打架中学习的玩家大有帮助。

将军府的师父们都是在沙场中出生入死的，因此这武功是经过千锤百炼，果然破绽及少。尤其是程咬金梦中学来的宣花三斧，使出来是威势惊人，难以匹敌。但美中不足的是，将军府大多数是凡夫俗子，这法术却不是他们的拿手好戏了。若想学好法术，入门弟子先需寻找袁天罡；想要更上一层楼，则需有程咬金那种缘分了。

想在将军府中练出一手好功夫，这臂力得高，而且根骨要好。除此之外各个不同的师父还可能有不同的要求，那就有待入门弟子自己去找去问了。

【人物简介】

1. 神仙 白发老人
2. 兵马大元帅 秦琼
兵马大都督 尉迟恭
开国元勋 罗成
钦天监 袁天罡
大将军 程咬金
九门提督 薛仁贵
3. 秦府管家 秦平
秦府管家 秦安
秦府管家 秦富

罗府家将 罗春

4. 卫士，武将，小兵无数

4. 秦府家将，小童若干

武功简介

拆招卸力之法：霸王枪，宣花三斧，无私铜，惊雷鞭
基本轻功：雁行步法
扑击格斗之技：长拳
基本枪法：霸王枪
基本斧法：宣花三斧
基本铜法：无私铜法，惊雷鞭法
内功心法：冷泉心法
法术：八卦咒

【宣花三斧】

特殊攻击：无敌三板斧 (sanban)

优点：可将三斧连续施出，令对手防不胜防。

缺点：耗费内力甚巨。

要求：冷泉神功 100，宣花三斧 100，1000最大内力。

只可向战斗对手施出。

【冷泉心法】

静心诀：exert jingxin

由于将军们疆场上出生入死，而身陷重围时则以保身为重，所以创出这套心法，冷取其沉着冷静之意，泉则取其连绵不绝。

自疗：exert heal

【八卦咒】

特殊功能：设计中，欢迎提议。

【头衔】

男：小兵，小校，参将，将军，提督，元帅。

女：女兵，女参将，巾帼将军，女提督，女帅。

——【西游记】工作组

第三章第六节：无底洞

【拜师必读】

无底洞乃妖魔门派，洞中大小妖怪喜食人肉。因此若想于无底洞中有一席之地，一众弟子需时常给厨子提供新鲜人肉。传说洞中藏有武功秘笈及练功法台，但不知真伪，需弟子自行寻找。

因无底洞乃西行之一难，少有有胆识之人前来入洞。因此地涌夫人遣心爱弟子蝙蝠精于长安，广收门徒。她之所以遣蝙蝠，乃因蝙蝠精擅变化人形，以此躲避僧道仙等人之耳目。

玩家若想入无底洞，从而投身魔窟，需于长安寻找此蝙蝠。且无底洞不忌身怀绝技之人。若有其他门派高手愿入魔道者，可先寻蝙蝠精，后直接入洞，试拜田鼠，碧鼠，或玉鼠等高手。

因无底洞曾混入细作而盗取秘笈，地涌夫人痛恨不忠之徒。若有叛洞之人，玉鼠将废去其一身内功及法术(特殊)。劝叛洞之士三思而后行。

若有玩家有入洞为鼠之心者，要记住无底洞功夫突出狠，常需与敌人拼命，因此臂力非常重要，万万不可忽视。

【人物简介】

1. 地涌夫人 玉鼠精
2. 大总管 田鼠精
大弟子 碧鼠精
3. 二弟子 蝙蝠精

厨子 鼯鼠精

4. 小妖无数

【武功简介】

拆招卸力之法： 阴风爪，七修剑，枯骨刀
基本轻功： 灵蝠五式，枯骨刀
扑击格斗之技： 阴风爪
基本剑法： 七修剑
基本刀法： 枯骨刀
内功心法： 混天气功
法术： 妖法

【阴风爪】

霉气扑鼻 千疮百孔
残缺不全 摇摇欲坠

【七修剑】

五马分尸 六亲不认 七窍生烟
八方风雨 九死一生 十面埋伏

【枯骨刀】

尸横遍野 行尸走肉 尸山血海
借尸还魂 马革裹尸 毁尸灭迹

【混天气功】

自疗： e x e r t h e a l

【妖法】

土遁： c a s t t u d u n

速疗： c a s t s u l i a o

【头衔】

男：小妖，妖怪，妖仙，***怪，***老魔，***魔王
女：小妖女，女妖，妖精，***魔女，***公主

—————【西游记】工作组

第三章第七节：大雪山

说起大雪山的大鹏魔王，确有一番来历。

却说天下万物中有飞禽走兽。走兽以麒麟为首，飞禽以凤凰为长。一日凤凰行至极北绝寒之大雪山中，得天地交合之气而育生孔雀，大鹏二子。两兄弟在大雪山中潜中修炼，终化人形，且得无穷法力，遂自号“孔雀明王”及“大鹏明王”。后有伟人称“鲲鹏展翅，九万里”指的就是这位大鹏明王运起轻功“逍遥”扶摇而上的神采。

但是大鹏明王之兄孔雀明王性甚恶，特别是好吃人，这便是大雪山方圆数百里绝无人迹之故。一日，佛祖如来游历至大雪山处，亦被其一口吞下。如来无法，只好破其背而出。本欲杀之，为诸佛所劝阻，遂押至灵山，且封为“佛母孔雀大明王菩萨”（虽是破背，亦为所出，故谓“母”）。一为劝其修善，二亦有软禁之意。

大鹏明王甚为恼怒。故精修法术武功，并在大雪山立派授徒，以期与佛门决一死战而雪兄长被囚之耻。近又闻知有大唐高僧欲赴灵山取经，以图弘扬佛法，遂广结天下妖魔鬼怪，沿途设下重重关卡以破坏此次佛门盛举。

【人物简介】

1. 雪山之王 大鹏明王
2. 四大护法尊者
青狮老魔(原狮驼山大王)
白象尊者(原狮驼山二大王)
秃鹰尊者
孔雀公主(孔雀明王女儿，大鹏明王侄女)
3. 雪山高手如乌鸦先生，鸚鵡将军等。
冰谷巡使及男女弟子若干。

【法术及武功简介】

扑击格斗之技： 推心掌，鹰爪功

内功心法： 冰谷凝血功

基本刀法： 冰魄寒刀

基本轻功： 逍遥游

法术： 登仙大法

【登仙大法】

① 逃命法：
指令： cast escape

② 天魔解体大法：
指令： cast jieti on (攻击对象)
注意：此法是用来拼命的。不管成功与否，施法者都得死。如果成功，你的敌人必死无疑，而你则损失100法力和50内力(指右边项!)。如果失败，你的敌人当然死不了，而你则损失50法力和25内力(右边项!)。
成功率决定于道行法力及法术级别等各方面因素。其中关键的一点是法力的高低：如果你的法力是你敌人的一半，则成功率是百分之五十。

【冰谷凝血功】

① 自疗：
指令： cast heal

大雪山法术及武功的主要特点是阴寒毒辣。轻功也不错，庄子有名的一篇《逍遥游》写的就是大鹏明王的轻功。当然庄子并

非雪山弟子，不过是外行看热闹罢了。再者在冰谷还可以滑冰，对下盘功夫大有好处。至于用毒，更是雪山弟子的拿手好戏。

—————【西游记】工作组

第三章第八节：东海龙宫

话说天下居人之土地，共分四大部洲：曰东胜神州，西牛贺洲，南瞻部洲，与北钜芦洲。除此之外，天下尽为汪洋大海。而这汪洋大海又有东南西北之分，各由东海龙王敖广，南海龙王敖钦，北海龙王敖顺，于西海龙王敖闰四兄弟分别掌管。

这四海龙王乃玉帝遣于凡间，专管降雨。而这四海龙王之下又有众多河龙王，井龙王，及各种水族。虽说这龙王于天庭中官非极品，但在凡间却数他四人为尊。在水中就更是他们的天下了，真可说是敖广跺一跺脚，整个陆地都晃三晃。

近年来凡间出了若干异人，专和龙王作对，使得龙宫水族与日俱减。且因龙族之庞大，难免出些不肖子弟。为了一面清理门户，一面与外敌对抗，东海龙王敖广力创龙宫一派，希望收罗天下有识之士，借以壮大龙宫。

拜师必读：

敖广虽然官位不高，法术并非最强，但他所传的武功法术在水中却占了极大的优势。且龙王受了凡人这许多年的香火，自然聚了不少宝物，这些对龙宫弟子的成长更是有好处。

这龙宫乃是新创，因此还未成熟。但入派弟子需牢记在心的是心要诚。有了诚意，配之以毅力和一个各方面平衡的人物，则出人头地只是早晚之间了。

【人物简介】

1. 东海龙王 敖广
2. 龙宫太子 龙少爷
紫云公主 龙女
3. 东海龙母 龙婆
军师 龟八斗
将军 鳌无敌
龙表弟
4. 夜叉，虾兵，蟹将，武士，宫娥若干

【武功简介】

搏击格斗之技：龙形搏击

拆招卸力之法：风波十二叉

内功心法：龙神心法

基本叉法：风波十二叉

基本锤法：混天锤

基本轻功：龙神身法

法术：碧海神通

【碧海神通】

护法：cast hufa

雪舞风灵：cast freez on sb.

【龙神身法】

碧海龙吟：exert roar

疗伤：exert heal

—————【西游记】工作组

第三章第九节：阴曹地府

天上有玉皇掌管，西天有佛祖掌管，人间有人王掌管，而阴间，则是由地藏菩萨和众王主持。人死后回归阴府，阎罗王会根据其在阳间所做予以惩罚。所以有道是：莫言不报应，神鬼有安排。并且阴府有一十八层地狱，专以惩治那些为非作歹之徒。

阴曹地府法术武功均是诡异绝伦，令人防不胜防。学来甚易，又有加力，可算速成。再者阴曹地府人多势众，各类功法较为庞杂，诡异如摄气诀，酷绝如烈火鞭，学好当可独步天下。

【人物简介】

1. 地藏王菩萨
2. 阴间十王
秦广王 初江王 宋帝王 平等王 作官王
阎罗王 泰山王 都市王 卞城王 轮转王
3. 黑白无常
白无常
4. 大小鬼若干

【武功简介】

搏击格斗之技：惊魂掌

拆招卸力之法：哭丧棒，烈火鞭

内功心法：摄气诀

基本棒法：哭丧棒

基本鞭法：烈火鞭

基本轻功：鬼影迷踪

法术：勾魂术

zh111

中级会员

□□

注册：11年01月29日

住址：西方极乐

帖子：65

声望力：7

声望：21

现金：0两梁山市

资产：161两梁山市

致谢数：0

获感谢文章数：0

获会员感谢数：0

【摄气诀】

鬼乃浊气，现于无形，所以需“摄气”。

妖魔现形: exert power up
鬼影遁形: exert power fade
恶鬼摄气: exert she qi

【勾魂术】

小鬼勾魂: cast gouhun
幽冥升天: cast miwu

【烈火鞭】

特殊攻击: 神·人·鬼
perform three on sb.

要求: 内力一千
烈火鞭, 哭丧棒, 惊魂掌均五十。

六道轮回 (设计中)

【西游记】工作组

第四章第一节: 法术及武功祥解

□ 关于法术

在西游记这样一个鬼神的世界里, 法术(spells)当然是很重要的。的确, 如果要杀人, 用法术比用武功要快得多, 有效得多。当然也危险得多, 施法时往往有一段时间不能移动, 如果施法无效而招对方反击的话, 不成功则成仁的可能性很大。

要运用法术, 你必须学好基本法术(spells)和一门特别法术, 象灵台方寸山的道家仙法, 东海龙宫的碧海神通等(用help menpai 查询各门派的技法)。然后还要通过静思冥想(meditate)来增强法力(当然吃灵丹妙药来长法力是个捷径, 但是...)。可以说, 对一个求仙访道的人来说, 除了道行外最重要的就是法力了。

目前, 西游记中的法术主要分两类。一类是护法型, 即用法术招唤神灵来帮助杀敌, 象灵台方寸山的“天兵护法”, 南海普陀的“金刚护法”等。此类法术的优点是容易成功, 你所招唤的神灵会奋勇护法。当你的道行和法力不是太高时, 特别有用。其缺点是法力用量巨大, 因施法而无法逃命的时间较长, 再者所招之神灵功力有限, 对付很强的对手不是太有效。

另一类是法力形, 即凭借自身的法力施用特别之技法杀敌, 象月宫的“落日神箭”, 阴曹地府的“小鬼勾魂”等。此类法术的优点是杀伤力巨大(当然, 决定于施法者的道行, 法力), 且可在短时间内反复施用。缺点是如果对方法力比你高, 可以以法力反激来杀伤你, 此时不仅你所用之法力被如数激回, 还会加上对方的法力。这样并非意味着只能向弱者施用, 事实上只有遇上强得多的对手时, 法力反激的出现的可能性才会较大。这里非常重要的一点是: 一定要把施法强度(enchant)加到最大, 于伤敌护己都有好处。当然你的对手也会这么做, 所以此类法力比拼往往是两三个照面就分出生死。

还有别的法术种类, 象“分身术”, “幽冥升天”等等这里就不一一细说, 留待你自己去体会。别忘了help special(西游记中特别有用的或特有的...)

□ 关于武功

西游记中的技法主要分为两类, 一类是法术, 一类是武功。此篇主要谈武功, 关于法术请参考help spells。

总的说来, 西游记中的武功各有所长, 很难说哪门功夫强哪门功夫弱。主要是看个人之特长及爱好, 当然当你选定了门派后学什么不学什么可选择的余地就不大了。

内功心法是各门派不传之秘, 这里也不多谈, 各门各派的弟子自有体会。

首先, 关于武器功夫。其强弱除了跟武功本身有关外, 跟兵器当然也有很大的关系。用轻巧的兵器变招迅速, 不易躲闪, 用笨重的武器力道沉重, 不易挡下来。长兵器利于远战周旋, 短兵器利于近身搏击(所谓一寸短一寸险)。而武功本身也有轻灵, 沉稳, 求稳, 出奇等之分, 总之一言难尽。下面对西游记中的部份武器功夫作一简短介绍。

【霸王枪法】枪为百兵之王, 霸王枪威力尤猛, 所以此枪善于突破敌手的严密防守。缺点是不够轻灵, 敌手要逃还是很容易的。此枪法于疆场征战最为有利。

【冰魄寒刀】冰魄寒刀的特点是快, 往往是刀光一闪, 人头落地。但只要不惊不慌, 严密防守, 虽为刀势缠绕亦无大碍。冰魄寒刀不以力取胜, 故伤害力不强。但是大雪山弟子擅长用毒, 一旦被毒刀砍中则性命堪忧。

【烈火鞭】烈火鞭善缠绕攻敌, 一旦被卷入其攻击范围则极难幸免, 且此鞭曲折转折, 来去无踪, 要招架抵挡也甚为不易。鞭法本身杀伤力并不大。

【七修剑法】七修剑法为拼命剑法, 只求伤敌, 不顾自身安危, 故其突防之力颇强。然则往往乱打一气, 敌已逃而不见。如遇此剑而不敌, 逃之夭夭为上上之策。

【惊雷鞭法】此鞭法(硬鞭, 事实上是铜法)讲究气势力度, 为名将尉迟恭之拿手绝技, 使动开来威风凛凛, 势难近人。

【枯骨刀】无底洞之杀手绝学, 刀法专注进攻, 使用此项武功需持枯骨刀才能发挥出威力, 因其重招不重力, 用普通的刀伤害力不大。

【哭丧棒】哭丧棒诡异绝伦, 棒势多走偏锋, 令人防不胜防, 而此棒以至人死地为主, 下手绝不留情。

【轮回杖】佛门看家武功, 用意于以杀止杀, 杖沉力猛, 杀生不惜。

【千钧棒】“金猴奋起千钧棒, 玉宇澄清万里埃”, 可说是为千钧棒定下了基调: 大开大合, 气势磅礴。此棒法并非菩提祖师所创, 而是由其一杰出弟子带回师门。

【三板斧】三板斧以奇见长, 令人防不胜防, 碰到使三板斧者以远距搏斗为好。匪者每抡田力甚巨, 一旦命中, 杀伤巨大。

【三清剑法】道家功夫，轻灵飘逸，不沾凡尘之气。但唯其太过讲究而不太实用。

【风回雪舞剑法】此剑法迅急若风回，轻灵似雪舞，敌手极难躲闪招架。多为气短力弱之女子所喜。

【五虎断门刀】江湖中常见之功夫，但大多使得花稍，当非真传。其实这门功夫是相当实用的。

【无私铜法】原名秦家无敌铜，为秦家祖传秘技，后秦琼决定公开传授大唐官兵，皇上赞其无私，赐名无私铜法。此铜法相当实用，上阵杀敌，势如破竹。

【晓风残月剑】此剑法用意高妙，轻巧潇洒，剑中颇含诗意，多为江湖年少所喜。

【雁歌刀法】雁歌刀法刀势奔放，为豪侠悲歌之士所喜。此刀法以气势逼人，而不在乎能否杀伤死敌手。

【月牙铲法】月牙铲法使动开来甚为凶险，亦善于击破敌手防卫。缺点是笨重异常。

跟武器功夫相比，高手们比较偏爱徒手功夫。一则比较方便，合乎高手身份，二则徒手功夫变化多端，且能把自身的潜力发挥得淋漓尽致。西游记中的徒手武功比武器功夫要少，但都是千锤百炼中脱颖而出。下面也对部份徒手功夫作一简单介绍。

【百花掌】百花掌为西王母所创，说的是其年轻时的一段情史。其时西王母独居昆仑，穆天子驾八骏彩车慕名而访，一见之下，双方有意，免不了花前留连，月下忘返。百花掌于是而生。

【长拳】长拳乃是江湖中流传最广的一套拳法。好像谁都能使几招，故为不少大家高手所不屑。长拳果真如此不济，早就绝迹了，其实长拳的特点是实用多变，高手有高手的用法，低手有低手的用法。

【摧心掌】大雪山独门掌法，狠毒异常。据说传自孔雀明王，当年孔雀明王未被佛祖收服以前在大雪山专事吃人，摧心掌便化自其在攫取目标前的一扑之势。

【龙形搏击】龙族之搏击以力见长，全身上下无处不可伤人。每发一招，必尽全力，故势道惊人，锐不可挡。

【劫难指】佛门中的无上绝学。相传佛祖讲经之时喜作拈花微笑状，其座下二弟子阿难迦叶私下研讨，以此创出了一套武功，一时间在佛门中广为流传。观音菩萨亦讨得一套，带回南海。

【惊魂掌】惊魂掌跟阴曹地府的另一门功夫哭丧棒有相同特点，都是诡异绝伦。而这套掌法使出时更是磷光点点，冷气森森，稍生怯意便为其所趁。

【菩提指】这套指法为菩提祖师所创，时间上在劫难指之后。当年菩提祖师在佛门下时与诸多同门不和，后赴方寸山另立门派。菩提祖师对阿难迦叶在佛祖面前逢承拍马之行径一向不屑，对二人从佛祖拈花微笑中悟出的劫难指当然是嗤之以鼻。菩提指以菩提之名为名便是笑话二人拍马之意。

【阴风爪】陷空山无底洞之独门绝学，此爪法似笨实巧，每一招总从意想不到的方位使出，令人防不胜防。

【鹰爪功】鹰爪功亦流传颇广，近身擒拿搏斗的上上之选，一招得手便可令对手断筋裂骨。据说天下鹰爪功使得最好的是大雪山的秃鹰尊者。

【西游记】工作组

第四章第二节：人物基本状况

所有人都有「气」、「神」两个主要的数值代表其能量：

□ 气血

气血，即一个人肉体活动的能量，人必须有气才能生存，气绝则身亡，人受到各种伤害时会失去气力，气的用途很广，修炼内功的人可以将气转为内力积存起来，用以在战斗中杀伤敌人。

□ 精神

西游记中的神用处很大。精神，即一个人心神活动的能量，人必须有精神才能行动，神失则昏迷，某些神类的伤害如迷魂法或毒药会使人失去精神，许多咒语或法术都需要耗费精神才能施展，某些武功可以凝神以聚气，或用影响敌人心神的方法使敌人丧失战力。

气血、精神两者都会随时间慢慢恢复，其恢复的速度受人物先天体质的影响，人物在战斗状态下气血与精神的恢复都会暂停。

所有人一开始的精气神都相同，并且会随着年龄成长而变化。

气血精神的恢复

这两项数值在 hp 中都由三个数字表示其状态，由左而右分别是：「目前值」、「状态值」、与「最大上限」。

目前值：这是你的人物在这一项能量目前的量化值，在观念上跟我们日常生活中用的「气力」、「精力」等相似，是属于消耗性的能量，通常经由休息、饮食、睡眠等就可以迅速地补充这类的能量，而这类的能量消耗完了通常是导致人物的昏迷，醒来后也不会有什么大碍。

气血精神的目前值都会随时间恢复，恢复的上限则是其状态值。

状态值：这是你这个人在这项能量目前的状态，换句话说就是精气神受损的程度，只要你不受外来的伤害，这项数值就不会降低，（即不管你练内功练得再累，只要你没受伤，你看起来就一直是「毫发无伤」）。通常所谓的「受伤」受损的就是状态值，状态值当「目前值」都已经恢复到所息的状态，就会因人体新陈代谢的作用而随时间缓慢的恢复。

气血精神状态值降至零以下会导致人物立即死亡，即使复活，也有可能对上限值造成负面的影响。

上限值：这个值就是这个人物在某项能量上所能达到的上限，如果不是一些永久性的伤害或成长，这个值将一直固定不变。

【西游记】工作组

第四章第三节：人物基本数值

□ 气和神

这两个数值表示人物目前的身体基本状况，这两个数值的上限会随年龄变化。再者增加法力能提高神的上限，增加内力能提高气的上限。气当

然是生死悠关的，而神则用在学习，阅读和施用法术中。详见 help basic

□ 道行

在西游记中衡量玩家强弱的一项主要指标是道行，法力和内力亦占相当重要的地位。道行所代表的是一个人经验的积累，素质的提高以及某种谁也说不上来的领悟。在西游记中有多种获得道行的方法，其中主要是修道和战斗。修道包含一种很奇妙的因素，道行的获得大概源于体能，心神与天地间的某种感应。至于战斗，你要和与自己有相同相近道行的对手战斗，才能相互启谏。和比自己弱得太多的对手战斗或许能开导对方，对自己并无好处。

□ 内力

内力可说是你的第二生命，内力的多寡不但影响你的攻击力，也影响防御力，内力是将人体的气用某种方式转换为能够储备的能量，各种不同的内功转换的效率各不相同，而且转换效率随内功等级而异。等级越高，转换的效率也越高。转换效率随技能成长的曲线也不同，有些内功初时进境极快，但是很快就达到极限，有些内功却是循序渐进，几无止境。

一旦你学得了内功的技巧，用 enable force 〈技能名称〉选定之后，就可以开始修炼内力，指令是exercise。每次练功之时，你会将一部份气转换为内力。一个体内所蓄积的内力可以分为两类，超过某一上限的部份称为「真气」，而该上限以下的内力则没有特别的名称，通常就用「内力」称之。这个上限值称为「内力强度」，你用 score 指令时内力一项后面的数字就分别为你目前的「内力」蓄存量与「内力强度」。

当一个体内的真气充沛达到某一定程度之后，就会造成这个人物体能上微妙的改变，也就是「内力强度」的提高。这些真气将人物的内力强度提高之后就永远停留在体内，而人物的内力蓄存量会自动调节到和内力强度相同的量，以维持身体中能量的平衡。

□ 法力

法力其实是一种比较抽象的能量，一般人不需学习任何技能就可以拥有法力。事实上，所有具有灵性的生物或多或少有一些法力，人类便是其中的一种。当人们静下来进行「冥思」（用现代的名词解释，和「做白日梦」、「发呆」有点类似）的时候，具有灵性的生物就可以在体内凝聚一种精神能量。这种能量在平时是一产生马上就消耗掉的。唯有坐下来，忽略身体所有感官所传来的信息，这时得到的能量才能聚集到足以停留在体内的量。当然，我们提到这种能量时不必罗唆这么多，它就是我们在其他游戏常见到的「法力」。

一般没有学过法术的人虽然也能具有法力，但到每天正午，也就是阳光直射地面的时候体内的法力就会全部散失。这种现象的原因我们并不太清楚，但至少所有地球上的生物都是如此。但是学过法术的人通常能够保留住大部份的法力，这是因为法术学习过程中绝大部分都有一些精神力的训练，这种训练使得施法者的精神状态更容易维持法力的存在。当你学得特别的法术以后，就应该用 enable spells 〈技能名称〉选定，然后通过冥思（meditate）增加法力。

法力这种能量存在人物体内的方式和内力虽然相差很多，但是它们影响人物能力的模式却十分类似。人物所拥有的法力超过某一上限值的部份被称为「灵神」（或是「元神」，但是这个名词在被人广泛使用之后已具有许多和原义相差很多的引申含意，故不采用），而低于这个上限值的部份也没有特别的名称，就称作法力。这个上限值称为「法力强度」，或者简称为「魔力」，当你用 score 指令时，法力这项后面的数字就分别为人物的「法力」蓄存量与「魔力」。

灵神对人体的影响和真气蓄积的效果十分类似：当灵神充裕到某一定程度以后，人物的精神能力也会发生些许改变，使得人物的「魔力」提高，并且这些「灵神」会永远成为人物精神力的一部份。余下的法力会上调节到和魔力相同的程度，以维持魔力所造成的效用。

—————【西游记】工作组

第四章第四节：人物天赋详解

天赋在产生时选定，选定之后基本值不会再有所改变，而实际值会根据当时的技能和情况有所更替。

□ 膂力

人物肌肉力量的强度，膂力越强的人越适合挥舞沉重的武器，同时也能够对敌人造成较大的杀伤力，强大的膂力在战斗中可说是占尽了便宜，许多武者习武的第一步就是锻炼强健的力量。一个人物所能携带物品的最大重量也和膂力息息相关，但是膂力强的人也容易损坏武器。

□ 胆识

人物天生的攻击性、侵略性，胆识高的人比较有冒险犯难的倾向，因此在战斗中要比一般人更勇于主动出击，对于一个武者而言，膂力不足尚可用锋利的武器弥补，胆识不够却是强求不来的。胆识高的人攻击次数较多，找出敌人破绽而趁机攻击的机会也较高，但是因主动攻击失败而露出破绽的机会也相对比一般人高。

□ 悟性

悟性是一个人物天生的智能、或者说是「天才」，悟性高的人学习新事物的速度比较快，而且比较容易，悟性高的人观察力也特别敏锐，容易从战斗中迅速地获得实战经验，而提升自己的能力。悟性影响人物能力成长的速度，以及获得经验的效率，但是悟性高的人特别容易怀疑，因此大部分的医疗、辅助魔法对这些聪明人效果都不高。

□ 灵性

人物「精神」方面的体质，灵性高的人对于精神层面的活动较为热衷与活跃，而且常常能感受到一般人感受不到的讯息，使得这类型的人物常被人类归于「多愁善感」，虽然高灵性的人通常比一般人来得快乐。高度的灵性常常意味著高深的法力，可是这种人的反应通常是属于慢半拍型，面对面的肉搏战常常容易吃亏。

□ 定力

人物天生的防卫性、镇静，套句现代的用语就是「酷」，和胆识恰为互补的天赋，一个胆识与定力都高的人可说是天生的战士，定力高的人能临危不乱，战斗时不易露出破绽，战斗施法时不易念错咒语或误伤自己人。定力高的人通常是一场大战之后最容易活下来的人，但是如果定力高到有点「麻木」的程度，往往身陷险地而不自知。

□ 根骨

人物与生俱来的体质，或者说是生命力，根骨佳的人身体状况的恢复速度比较快，而且生命力比较强韧，身体各部位在失去机能之前能够忍受更多的伤害。根骨对学内功的人而言意味著人体潜能的极限，虽然很少有人内的功能修炼到达到这个境界。根骨佳的人对于药物的抗

□ 福缘

人物的宿命，前世的因果等等，有些人天生就比较幸运，有些人则是悲剧的种子，福缘好的人容易遇到「巧合」，也就是一般人难得遇到的特殊机缘，这些巧合是指一些发生机率很低的事件，有好事也有坏事，但是这些事件通常足以影响人物的一生。

□ 容貌

人物的容貌美丑，虽然所谓的美丑并没有一个绝对的标准，但这是一个以「一般人」观点为基准的比较值，容貌俊美的人会给陌生人比较好的第一印象，使他们更乐意帮助你，但是也可能因嫉妒而故意陷害你。

如果你发现自己的天赋不佳，也不必太过伤心，因为天赋的影响只有在人物的十分低的时候才比较明显，而随着技能的提高会有所改善。

第四章第五节：有关武器

武器本身并没有伤害力或武器等级，只有种类、质料、重量、攻击范围等属性，影响攻击力最大的是使用者的技巧与该武器造成的伤害种类，例如匕首造成的割伤和铁斧造成的斩伤便有所不同，而剑术高手的剑伤和寻常盗匪的剑伤也不可同日而语，加上命中部位的不同所造成的影响，战斗将会十分多采多姿。

□ 武器种类

不同种类的武器具有不同的特殊作用，刀、剑、斧等具有锋利边缘的武器可能砍断敌人的武器，枪、钢刺等尖锐的武器可以刺穿敌人盔甲，狼牙棒、金瓜等重击型武器可以造成敌人内伤等。

□ 武器质料

绝大多数的武器都是钢、铁、铜等金属铸造的，少部份的武器如桃木剑、竹棒等是其他质料，质料主要的影响是硬度，硬度高的武器较容易在武术的特殊作用上发挥作用。东方人习惯用金、木、水、火、土来表示物质，因此我们沿用这种分类法来区分所有物品的质料。

□ 武器重量

一般而言越重的武器伤害力越高，但是武器要「称手」最重要，不同的臂力适合不同重量的武器，臂力强的人适合使用较重的武器，臂力弱的人则适合较轻的武器，不过若是你的内力够强，也能使动极具沉重或轻飘飘直若无物的兵器。

□ 攻击范围

不同武器的攻击范围各有不同，每个和你作战中的敌人都和你有一个距离变数，随着采用的战术不同，你每个回合都会尝试接近或远离敌人，有轻功的人会在攻击时前进以增大武器或拳脚的攻击范围，及防御时后退以减低被敌人击中的机会。

第四章第六节：有关护具

人们最常穿戴的护具就是日常的衣服，质料轻软而且舒适，但是没有什么保护效果，通常保护效果越好的护具，重量越重，因此会对人物的动作有一些影响。

以下是护具的种类：

□ 衣物

衣物，也就是穿在盔甲里面的衣服，在我们这个世界为方便起起见，衣服跟下面将要提到的盔甲都是整套算的，包括上衣跟裤子，所以当你看见一个人穿着「一件布衣」时，不要怀疑，这里的布衣包括裤子。

□ 盔甲

盔甲，这类的护具通常穿在衣物的外面，用来保护身体各部位的要害或者提供较佳的防护效果，但是沉重的盔甲在提供强力的防护之余，同时也会大幅度降低行动的速度。

□ 头部护具

头部护具包括帽子、纶巾、头盔等等穿戴在头部的护具。

□ 颈部饰物

颈部饰物包括项链、护肩、护身符等。

□ 手部护具

手部护具包括手套、护掌、指节环等。

□ 腰部护具

腰部护具包括护腰、腰带。

□ 腕部护具

腕部护具包括手缚、护腕都属此类。

□ 足部护具

包括鞋子，靴子等。

□ 手指护具

手指护具包括护指、戒指等。

【西游记】工作组

第四章第七节：有关法宝

西游记里有两大类不同的法宝：

第一类是由仙人道人或者妖魔鬼怪修炼千百年的神物宝贝，玩家通常可以通过解谜、杀死NPC(非玩家角色)等方式找到或获得这类法宝。

第二类是玩家在法宝炼制场制造自己的法宝，分武器和护具两种不同的法宝。玩家炼制法宝需要有相当的道行，法宝炼制之后即可以随身携带象武器和护具一样使用，法宝可以不断地升级，以加强其伤害力，防御力和抵抗力等。

第四章第八节：有关战斗

□ 战斗

战斗通常并不是以杀死(kill)对方为目的，事实上，在大多数的场合下使用 kill 指令往往会惹来官府的围捕或敌人的群殴，而且你一旦任意杀死无辜的人，往后的日子就不好过了。

这里要介绍一个用来取代 kill 的指令：fight，用 fight 开始战斗并不是以杀死敌人之目的，而且战斗只持续到一方昏迷(unconscious)、认输(surrender)、逃走为止，昏迷是精、气或神降到零以下，认输是用 surrender 指令，逃走是战斗中移动到另一个房间，fight 战斗结束后的双方并不会互相记仇，而 kill 则会一直战斗到一方死亡为止(当然游戏中)

死尸为且(QUIL 也改用)。

□ 战斗的目的

当你和能力比你强、或相差不多的对手战斗时，有一定的机会从中得到一些「实战经验」，或是你所使用的战斗技能(武功)的学习点数，这些都是在战斗过程中就能得到的，不需要杀死敌人。

杀死敌人，当然，最直接的好处是可以掠夺死者身上的所有财物，另外，还会得到一些「杀气」，这个数值高的时候，有好处也有坏处，不过如果你想扮演妖魔的话，这个数值绝对是越高越好。

—————【西游记】工作组

第四章第九节：有关伤害

□ 伤害系统

战斗中如果被对手击中，就会有受伤的机会。在故事中所谓的「受伤」有两种，一种是能量的损失，一种是实际的伤害。当你用 score 或 hp 指令察看自己状态时，可以看到如：

气血： 93/100 (100%) 内力： 0/ 0 (+0)

精神： 67/ 82 (82%) 法力： 0/ 0 (+0)

像精这一项 93/100 (100%) 是表示说气血的总量用掉(损耗)掉 7 点，但是并没有受到任何实体的伤害，而精神这一项 67/82 (82%) 是表示你受到了一些精神的内伤，因此精神的恢复只到 82 为止，虽然这些伤也会慢慢恢复，但是只有在能量恢复到上限时才会极缓慢地恢复。

—————【西游记】工作组

[分享](#)



第四章第十节: 人物头衔

西游记目前提供的头衔系统根据不同的门派分有如下几大类头衔。
注意, 当玩家有一定成就后可以自己设定部份头衔。细节请参考 help title。下面的***代表你自己可以设定的部份。当然成就越高, 能设的字数就越多。

□仙家

男: 仙童, 散仙, 大仙, ***大仙, ***大仙, ***天尊。
女: 玉女, 小仙姑, 仙女, ***仙子, ***圣母。

□道家

男: 小道士, 道士, 道长, ***天师, ***真人, ***天尊。
女: 女道童, 小道姑, 玄女, ***玄女, ***圣母。

□佛家

男: 小和尚, 和尚, 圣僧, ***尊者, ***罗汉, ***菩萨。
女: 小尼姑, 小师太, 师太, ***神尼, ***菩萨。

□龙族

男: 虾兵, 蟹将, 巡海夜叉, ***夜叉, ***龙, ***龙王。
女: 小宫娥, 宫女, 小龙女, ***龙女, ***公主。

□鬼族

男: 阴曹小鬼, 勾魂使者, 地府判官, ***无常, ***鬼王, ***王。
女: 阴曹小鬼, 迷魂女鬼, 幽冥女使, ***无常, ***女王。

□妖魔

男: 小妖, 妖怪, 妖仙, ***怪, ***老魔, ***魔王。
女: 小妖女, 女妖, 妖精, ***魔女, ***公主。

□行伍

男: 小兵, 小校, 参将, ***将军, ***大将军, ***大元帅。
女: 女兵, 女参将, 女将军, ***大将军, ***大元帅。

—————【西游记】工作组

第四章第十一节: 各类命令

[探险用指令]

buy close drop fly get give go hp id inventory
look open put skills score team follow steal mount
dismount obstacles quests

[战斗用指令]

cast fight kill remove surrender unwield wear wield
wimpy exert ji

[沟通用指令]

ask finger reply say semote shout tell tune whisper
who emote story

[武功]

enable enchant enforce exercise learn meditate practice
study perform abandon

[门派]

apprentice expell nick recruit

[其他]

accuse alias help passwd quit save suicide time set
unset to wizlist uptime version scribe title quests
obstacles

□ 如果你是巫师的话, 请用 help wizcmds 查询巫师专用指令。

—————【西游记】工作组

第四章第十二节: 环境变数

你可以用 set 指令设定一些有用的环境变数, 这些变数也会随着你的人物被储存下来, 如果有不必要的环境变数, 也可以用 unset 删除。详细的使用方法请看 help set 及 help unset。

以下是目前有用的环境变数:

block_tell <任何非零的值> 当你不愿意和别人talk时。

brief <任何非零的值> 设定移动时只看所在地简短的名称, 如果您的网路速度不是很快, 或者是对区域已经十分熟悉, 建议您打开 brief模式以减轻网路负担。

brief_message 设定战斗时不显示成功的dodge和parry, 以减少不必要的增加网路负担。

no_teach <任何非零的值> 设定你不在教你的徒弟技能, 由于教徒弟要花费一些精神, 当徒弟不乖的时候....

no_accept <任何非零的值> 设定你不在接受任何人的礼物。

wimpy <百分比> 当您的精气神低于这个百分比时就会自动找机会逃命。

—————【西游记】工作组

zh111

中级会员

□□

注册: 11年01月29日
住址: 西方极乐
帖子: 65
声望力: 7
声望: 21
现金: 0两梁山市
资产: 161两梁山市
致谢数: 0
获感谢文章数: 0
获会员感谢数: 0

回复：西游记2000源码中的帮助文档,个人感觉比较有用的是附的地图,当然zz又有变

第五章第一节：P K和N K

【P K】

P K是指攻击其他玩家角色并将之杀死。

【N K】

N K是指攻击N P C（非玩家角色）并将之杀死。

除妖降魔，得道升仙是西游记永恒的主题。在这个过程中，玩家也有可能出师未捷，杀身成仁：（同现实生活一样，死亡会带来重大的损失，不过，玩家通常可以轮回复生，继续游戏。死亡主要有两种原因：一是被N P C(非玩家角色)杀死或因其它自然因素如掉下悬崖导致，玩家会损失部分道行，武功技能水平也可能受到影响；另一种是被其他玩家打死，这时没有武技损失，但是对方会因此而得到部分道行奖励，道行损失和奖励的多少取决于双方的道行差距，一位道行高深的老手去杀死初入道途的新人是毫无意义的。

另一方面，玩家杀死某些N P C也可以得到道行上的好处。西游记中的门派大概可分为三种类型，一种以求道升仙为目标，如方寸山三星洞、南海普陀山和将军府。除妖降魔是这些门派弟子不容辞的职责；另一种是旁门左道，难得正果，如陷空山无底洞和大雪山，他们试图杀死求仙之人来得到道行；其他门派介于以上两者之间，既可以杀死仙家也可以杀死妖魔N P C得到道行，不过得到的会相应少一些。至于都有哪些N P C属于仙家哪些属于妖魔，就靠你去发现了...

【西游记】工作组

第五章第二节：西天取经

【简介】

西游记的西域包括数十个国家和地区，玩家历经难关去西天求真经，是西游记里难度最高考验最多的部分之一，也是意味着玩家是否进入高深境界的重要标志之一。

西域之大，已有数十个专题文件及数十张地图详细介绍，这里仅仅作简单的概括性小结。

【取经难关】

西天求真经经历如下国家与地区：

一宝象国 / 碗子山

故事背景：宝象国公主百花羞十三年前，八月十五中秋玩月之夜，被妖王黄袍怪捉走，在波月洞被迫与之做夫妻，从此与老国王失去音信联系。

破迷要诀：如何找到金塔处波月洞入口？如何取得公主百花羞的信任拿到秘信？如何让老国王得知爱女之下落并让率兵攻打波月洞？如何救出公主百花羞并帮她回到父王的身边？

一平顶山 / 莲花洞 / 压龙山 / 压龙洞

故事背景：平顶山莲花洞有金角大王银角大王作妖作怪，与压龙山压龙洞的狐阿七大王妖后老奶奶狼狈为奸坑害世人。

破迷要诀：如何降服妖后老奶奶？如何降服持有幌金绳的狐阿七大王？如何降服持有紫金红葫芦的金角大王？如何降服持有羊脂玉净瓶的银角大王？

一乌鸡国 / 宝林寺

故事背景：乌鸡国老国王被青毛狮怪所陷害入井中溺死，青毛狮怪化作乌鸡国王霸占了江山。王后及王太子虽有疑虑却全然不知事实真相。可怜的老国王冤魂不散，夜夜于宝林寺托梦于路人。

一车迟国 / 三清观

故事背景：车迟国国王因三大道士羊力大仙虎力大仙鹿力大仙善于求水祈雨，便立道教为国教。在三大道士的纵容之下，废了佛教毁了佛寺。车迟国不识三妖的真面目，反将之尊为车迟三大国师，江山危在旦夕。

破迷要诀：如何在三清观引出三大道士？如何让车迟国国王同意举行与三大道士施法较量？如何在云禅台上坐禅显圣？如何在朱红柜子前隔板猜枚？如何在大油锅里滚油武斗？

一通天河 / 陈家庄

故事背景：通天河“径过八百里，亘古少人行”。河里住着一金鳞大王，有专食童男童女的嗜好，每年需由河边的陈家庄祭赛一次。除此之外，该大王亦施降雪之法，把通天河尽皆冻结专等合适行人。

破迷要诀：如何在冰封之河上破冰寻道？如何水府之中降服金鳞大王？

一金兜山 / 金兜洞

故事背景：金兜山金兜洞里有一独角兕大王，乃是李老君之大青牛私逃至山里成妖，专派小妖下山守在路口拿人进洞食用。

破迷要诀：如何在金兜洞口找到石门？如何透过金刚琢，降服独角兕大王？

一女儿国 / 解阳山

故事背景：女儿国公主天下招亲，惊动四方，有不少自谓为“人种”闲客前往试运。也有些人在涉水时不幸饮了母河水怀起腹水胎。又闻有幸运人士寻得冰露珠项链。

破迷要诀：误饮了母河水如何落胎？或者，如何向公主求婚或自鉴为伴娘？如何寻得冰露珠项链？寻到冰露珠项链之后如何处置？如何请神秘老妇出面直接向公主索取冰露珠项链？

一毒敌山 / 琵琶洞

故事背景：毒敌山与西梁女儿国相邻，上有一琵琶洞，据传闻洞里有—妖精，时常出来为非作歹使旋风摄无辜路人进洞。有幸存者目睹此妖有一绝招“倒马毒桩”，神仙也难躲过其害。

破迷要诀：如何在毒敌山上找到入口进入琵琶洞？如何避过蝎子精的绝招“倒马毒桩”从而降服蝎子精？

一火焰山 / 翠云山

故事背景：火焰山因当年孙悟空大闹天宫踢翻了八卦炉，有数砖落地余火成灾化为火焰山。附近有座翠云山，山有一个芭蕉洞，当年被牛魔王遗弃的铁扇公主红轮罗刹女隐居于此。

破迷要诀：如何在芭蕉洞求见铁扇公主？如何向铁扇公主借得铁扇？倘若无法借得铁扇，又如何求得翠云山土地的帮助寻得芭蕉骨？如何扑灭火焰山的大火？

一积雷山 / 摩云洞

故事背景：积雷山摩云洞有一个万岁狐王，遗下一个女儿玉面公主。数年前，玉面公主访着牛魔王神通广大，嫁了牛魔王。牛魔王便撇了原妻红轮罗刹铁扇公主，隐居此山。

破迷要诀：如何降服玉面公主？如何激怒牛魔得以与之一战？牛魔王力大无穷，断其头，其腔中复又生新牛头，如何取胜？

一祭赛国 / 碧波潭

故事背景：祭赛国乃西邦一国，国中有一金光寺，寺内宝塔祥云笼罩夜放霞光，故有四夷朝贡。数年前子时突然下了一场血雨，宝塔被污，塔内佛宝被盗。祭赛国附近有一乱石山，山里有一潭曰碧波潭，潭中居住着万圣龙王。

破迷要诀：如何在金光寺拜佛扫塔以解污秽之事？如何取得书帖，什么书帖？如何取道碧波潭入龙潭，如何巧破八卦阵？如何寻到佛宝舍利子并将之归还其主？

—荆棘岭 / 木仙庵

故事背景：荆棘岭有几棵老树成仙，偶邀路客光临木仙庵，于烟霞石屋会友谈诗。计有十八公，孤直公，裱子空，拂云叟等。

破迷要诀：如何披荆折棘开出山路寻找诸仙？如何请树仙现身，并对答诗句？

—小西天 / 小雷音寺

故事背景：一座高山几乎与天相连，一位老佛自称是黄眉老佛在此修行得了正果，天赐与之宝阁珍珠，故名为小雷音寺。该佛有八大法宝，传言是旧白布搭包和一大金钵。

破迷要诀：如何躲过旧白布搭包？据传有人曾在自己的编号里加了一字法诀，效果极佳。其金钵可有丈许高，如何对付之？如何降服该老佛？

—朱紫国 / 麒麟山 / 獬豸洞

故事背景：数年前朱紫国国王与王后金圣宫于端午节时，在御花园里解粽插艾饮酒看龙舟。突然一阵风来，原是麒麟山獬豸洞的妖精赛太岁前来劫持王后做压洞夫人。王后被摄走之后，国王从此卧床一病不起。

破迷要诀：如何揭榜入宫为国王诊视？如何配制替国王除病根的药丸？如何再替国王出征麒麟山，寻回金圣宫？

—盘丝岭 / 盘丝洞 / 黄花观 / 紫云山

故事背景：盘丝岭上有一庵林，有七女子在此以美色诱惑路人，坏其性命以食其肉。岭的另一边有一黄花观，观中道人乃是七女之结拜兄妹。千里之外有另一座山曰紫云山，山中有一圣贤，人称毗蓝婆。

破迷要诀：如何降服七女子及其七养子？如何去紫云山，如何寻得毗蓝婆？如何降法力过人的道士？

—比丘国 / 清华庄 / 清华洞

故事背景：比丘国几年前来了一个老道，携一女子进贡与比丘国王。国王贪其色美，宠幸在宫，号为美后，老道因此被封为国丈。该国丈谎称有秘方可延年益寿，需用一千一百一十一个小儿的心肝，有千年不老之功。

破迷要诀：如何解救即将被宰的小儿？如何在比丘国静心坐禅宣扬道义？如何最终降服老道？怎样找到老道的洞穴？如何进入？

—无底洞 / 黑松林

故事背景：无底洞乃妖魔门派，洞中大小妖怪喜食人肉。因此若想于无底洞中有一席之地，一众弟子需时常给厨子提供新鲜人肉。传说洞中藏有武功秘笈及练功法台，但不知真伪，需弟子自行寻找。

破迷要诀：如何自黑松林进入无底洞？如何在石洞深处打开暗道拆除机关？如何救出方丈？

—钦法国

故事背景：钦法国原为灭法国，国王许下一个罗天大愿，要杀一万名和尚。已有九千九百九十六个和尚被杀。要劝国王戒掉杀僧之心，唯一的办法是迫其依归佛门。

破迷要诀：如何暗施巧技替国王及其他宫人削发，令其别无选择？如何再诱导国王依归佛门？

—隐雾山 / 连环洞

故事背景：隐雾山连环洞里有一群妖精为非作歹，曾有神仙前往捉拿，但因连环洞地势复杂，虽有东西两个洞口，仍旧未果。据该仙后来称：西门被山石堵死，极难砸开；东门难寻，只见洞边有一暗洞，仅水老鼠之大小。

破迷要诀：上山便有一群山妖挡道，如何施用法术或使用法宝以便脱身？如何能够找到西门，是否有能力砸开石门？如何得到一根有识妖咒文的法筒？如何找到东门，洞边的暗洞是否可以进入？如果有办法进入洞内，怎样在洞内行动又不被察觉？如何降服妖王？

—凤仙郡

故事背景：凤仙郡连年亢旱，井中无水，田中颗粒无收。城里民事荒凉商铺倒闭，饥民成千上万，乡下或是饿毙或是打劫吃人而殒命。郡侯紧急出榜，招求法师祈雨救民。此刻天上玉帝有旨：待到披香殿里一只拳犬之鸡吃完二十丈高米山、金毛哈狗舔完面山、灯焰燎断三寸金锁，方可降雨。

破迷要诀：如何主动捐款以解救千万饥民之燃眉之急？如何去布法做道，虔诚替凤仙国祈愿米山早日啄尽？如何去布法做道，全意为凤仙国折得面山早日舔完？如何去布法做道，诚心折祝金锁早日燎断？

—玉华县 / 豹头山 / 虎口洞 / 竹节山 / 九曲盘桓洞

故事背景：玉华县城主乃天竺王的宗室，封为玉华王，有三王子。三位王子喜好武功，曾打造了三样兵器，小金箍棒小九齿钯小降魔杖，被豹头山妖怪盗去。此怪乃是竹节山之另一妖怪九头狮的孙辈，后者更为凶恶。

破迷要诀：如何去豹头山？如何进得虎口洞？如何降服黄狮怪？如何探得密洞？如何寻得三王子被盗的兵器？如何闯竹节山九曲盘桓洞？如何降服九头狮怪？

—金平府 / 青龙山 / 玄英洞

故事背景：金平府地方高张灯火，在城北有一金灯桥，乃上古传留。附近有多户人家榨油，为上等酥合香油，倾入桥上的金灯缸内点灯。真相是，离城不远处有青龙山妖怪喜食酥合香油，乔装佛爷降临将油盗去。

破迷要诀：如何协助金平人收集酥合香油以筹备灯会？如何去青龙山寻得入玄英洞之钥？如何在玄英洞内降服辟寒辟暑辟尘三大王？

—天竺国 / 毛颖山 / 三连穴

故事背景：天竺国王，酷爱山水花卉，数年前因带着公主在御花园赏玩，惹动一妖邪，将真公主摄去。妖邪变做一假公主说动国王在十字路口搭起一彩楼，以招驸马为名，专门挑选猎获对象下手。

破迷要诀：如何去“倩婚降妖”寻机与妖怪相遇？如果不果，如何寻得妖怪的真正洞穴与之决一雌雄？如何寻得真公主让国王父女相见？

【奖励】

玩家每过一关都有若干年道行的奖励，数量因人因地不等。

有些关有特殊的奖励，如自立的门派，特殊武功，获得技能的捷径，各种法宝的获得等。

过的关越多，玩家修道的速度越快。

在玩家过了以上所有的难关之后，可去灵山拜见如来佛，如来佛将给如下的奖励：

—玩家西天取经历经灾愆，每一关奖励五百至一千五百点潜能，共计可达一万至三万点潜能；

—玩家西天取经西天取经功德无量，每一项技能增加一级；

—如来佛赠三根救命毫毛，可让玩家起死回生三次；

—如来佛赠宝阁无字真经一本，可供玩家将自选的一项基本武功学至两百级；

【其他】

请详细参考有关国家与地区的具体资料。

—————【西游记】工作组

第五章第三节：解谜

【解谜系统】

【简介】

在开封城内，有一些名流人士设府聚居。其中有，西天归来的猪八戒；地府中曾经以施财救唐太宗李世民之急而获御赐的相府夫妇二人；原高家庄现高府的三姐妹；以及殷开山之女玄奘之母；大闹都纲御赐状元陈光蕊即玄奘之父；当朝八十万御林都督胡敬德。

他们或是从事慈善事业救济穷人灾民，或是为朝廷遍寻武器盔甲奇宝，或是为水陆大会求签行善，或是为水陆大会焚香祭祖四处求贤访圣或是为大会算卦做法除妖灭怪。

共计开封六府九人形成西游记九大解谜系统，既互相独立又互为相辅相成。

【解谜分类】

1. 天蓬帅府：猪八戒自西天归来后唐太宗本非唐人，但太宗念其功不可灭特赐在开封设府，专事饮食慈善业救济饥民。并誓言集遍世上美食，让唐人前来品尝。
2. 御相府：相良因施财救太宗之急积了阴德，被御准在开封收集武器佳品进贡给皇宫，京城军机大臣也需兵器样品以改良或仿制。特设一兵器场，相公亲自坐阵。
3. 御相府：相良之妻在盔甲场征集各类护具盔甲，以进贡皇宫或将精品送至京城加以鉴定改进。
4. 高府：因高家与猪氏有姻缘，又因三藏受高家之惠回唐之后进言太宗，故被赐在开封设府并建香兰、玉兰、翠兰三亭。高家大小姐香兰在此从善收集衣以捐给最需要的穷苦之人。
5. 高府：高家二小姐玉兰因闻世上穷人甚多，有多少待嫁姑娘尚缺嫁妆多少穷光棍鞋冠皆无，便于玉兰亭内守候收集募捐的首饰鞋冠。
6. 高府：高家三小姐翠兰亦仿效二姊从善，终日守候在翠兰亭里专专家具什物的募捐，以济天下穷人之家。
7. 水陆大会：普渡场里，殷夫人投河之后，太宗念其父殷开山之功，更因其子三藏之德，乃说动阎王施恩还阳其魂，并御赐贤夫人之衔。故殷夫人从此一心在普渡场做法，终日事天下灾民难民。她死求签知世人有难，玩家可前去询问替之助人解难。
8. 水陆大会：祭贤场里，当朝大闸都御赐状元三藏之父承恩专事祭祖求贤以招天下招贤士，他深信天下招贤乃利国利民之大策。玩家亦可前往相助。
9. 水陆大会：遇恶场里，八十万御林都督胡敬德身披战袍手持惊堂木为大会做法，誓言杀尽天下妖魔鬼怪。玩家可去请之算卦并替之斩妖除怪。

【解谜规则】

1. 玩家可同时拜访以上九人，或是帮其征集美食武器盔甲衣物首饰鞋冠家什，或是帮其救济他人寻访圣贤斩妖除怪以助水陆法事。
2. 玩家可以选择可行之事，允许九事并行，解谜且无时间限定。量力而行，事成之后回访其府。
3. 一旦完成使命并获得认可，玩家的品德便增加了。
4. 有了新的品德，玩家便可赴京进宫请赏。
5. 若玩家无力完成使命，可去清心宫守心宫静心宫三拜，三拜分“清”“宁”“静”三步。拜完之后玩家可接受新的使命。

【奖励】

有了新的品德，玩家可立刻赴京请赏。唐太宗将听取大臣的建议赐予玩家如下御赏：

1. 大臣段志贤：建议太宗赏玩家潜能；
2. 大臣徐茂功：建议太宗赏玩家道行；
3. 大臣杜如晦：建议太宗赏玩家技能；
4. 大臣张士衡：建议太宗赏玩家天赋；
5. 大臣孟子如：建议太宗赏玩家白银。

——【西游记】工作组

第五章第四节：武状元

【简介】

武状元是西游记里为玩家准备的多级别个人比武排榜，共分金榜、银榜、铜榜、铁榜、锡榜五大榜，每榜有武状元、武榜眼和武探花。

武状元大会由于有多级别的限制，水平过高的玩家可以去蟠桃大会参加比武。与水陆大会相比，武状元大会属于个人赛且与被挑战者的替身作战。武状元大会里禁杀，禁杀，禁乱施用法术法宝。

【排榜分类】

武状元分五个级别档次：

1. 金榜：道行在二百年以下，一百年以上；
2. 银榜：道行在一百年以下，五十年以上；
3. 铜榜：道行在五十年以下，十年以上；
4. 铁榜：道行在十年以下，一年以上；
5. 锡榜：道行在一年以下。

玩家可以向大宰相房玄龄寻问武状元或者投状之事，房玄龄根据玩家的道行，向唐太宗李世民提出状元比武的申请。一旦太宗恩准天下比武封选武状元，房玄龄便邀请五湖四海各路武进士恭请进宫投状。

武状元比武大会开始了之后，玩家可以带领房玄龄去演武场。演武场位于皇宫后面，共有十五个演武场依次纵横排列。玩家可以根据自己的道行和实力选择去夺取金榜、银榜、铜榜、铁榜或者锡榜的武状元、武榜眼和武探花。如果玩家想要夺榜的头衔过高或过低，房玄龄将出面制止比武。

比武之后，赢者取代输者夺榜为新武状元榜眼或探花。中状的的玩家将有“替身”置于演武场，直至被另一挑战者取代。

【投状规则】

玩家注意以下规则：

1. 武状元比武大会在演武场举行，演武场位于皇宫御花园之后；
2. 道行在二百年以上的玩家可以直接去蟠桃大会；
3. 玩家按自己的道行（一百年至二百年 / 五十至一百年 / 十年至五十年 / 一年至十年 / 一年以下）选择金银铜铁锡各榜次级别；
4. 选中了合适的榜次级别后，可以在该榜次级别里与现任的武状元武榜眼武探花进行夺榜较量；
5. 一旦玩家夺榜获胜，该榜次级别的武状元武榜眼武探花全部按新的成绩自动排定，

zh111

中级会员

注册：11年01月29日
住址：西方极乐

帖子：65
声望力：7

声望：21

现金：0两梁山币

资产：161两梁山币

致谢数：0

获感谢文章数：0

获会员感谢数：0

并由房玄龄当众宣布：

6. 武状元大会不可使用多人战术，禁止杀，偷和使用法宝法术逼迫对方杀人。

【奖励】

每位参战的玩家初次中状元可得近一百五十天的道行，以后逐次递减。

【西游记】工作组

第五章第五节：蟠桃会

【简介】

蟠桃大会乃西游记最高级别的个人比武排榜（封神榜），封神榜分日月金木水火土七大天神君。

蟠桃大会与水陆大会和武状元相比，水平为最高。但有并不完善：一是只限于个人赛；二是挑战者与被挑战者的替身作战；再者蟠桃会大会里禁偷，禁杀，禁乱施用法术法宝。

【演礼仪式】

蟠桃会 / 封神榜分三个主要阶段：

1. 申请御批

玩家向太白金星寻问蟠桃会 / 封神榜，太白金星向玉皇大帝请示。如果该选手道行过低，申请可能被拒绝。一旦玉皇大帝御准该玩家的申请，将进行封神演礼，成功后方可举行蟠桃宴。申请御批通过之后，太白金星宣布蟠桃会 / 封神榜仪式开始，玩家可以用命令 accept 让太白金星一一护送上天。

2. 封神演礼

太白金星请玩家带去见日月金木水火土天神去会战，每场会战需有点占在线总玩家四分之一的人在，否则太白金星拒绝。赢者取代输者夺榜，由太白金星宣布神号，如果赢家原来已有神号，旧神号取消；如果输者是另一玩家，神号降低一级（依次为日月金木水火土）。获得神号的玩家将“永久替身”置于大殿之内直至被另一挑战者取代。每次会战前替身将自动将自己的身体状况调节到玩家的最新最佳技能，以免日久替身与真身托节，也可避免挑战者采取疲劳战术。每一次会战后，如果玩家中有任何人想继续挑战，可以向太白金星提出邀请。如果在进行了几轮之后，没有人再挑战，夺榜的任一玩家可以带领众人去封神台拜榜请宴。新的封神榜在封神台自动公布，太白金星与众玩家一起去封神台拜榜之后便请王母娘娘批准开宴，宣布蟠桃胜会开始。并亲自带领众人去瑶池赴宴。

3. 蟠桃大会

瑶池蟠桃会开始，彩衣七仙女入场，开始向来宾不断地献上仙桃和仙酒。其间酒官和仙女不时送上仙肴琼浆。音乐，舞蹈出现。门外陆续宣告各路名人仙客圣贤NPC赴宴到场。在瑶池以外的玩家可以断断续续地看见天上的霞光，或是听见天边远处的金钟齐鸣。宴会过半（5分钟）后，玩家可以退席，让太白金星护送回返原处，夺榜新封神号的玩家可以提出集体谢宴，太白金星一一将玩家送回。如果宴会进行一段时间后，依然没有散场，太白金星主动奉王母之命谢客，一一送走来宾，彩衣七仙女退场返回各自的霞亭。

【封神规则】

玩家请注意以下的步骤与规则：

1. 玩家在天宫找到蟠桃园或封神台入口，寻访太白金星并提出赴宴的申请；

2. 太白金星审核玩家身份资格，如合适便请示玉皇大帝接受玩家的申请；

3. 太白金星与玩家一同到达日月金木水火土七殿之一选定蟠桃会比武的地点与级别。如果合适，批准封神演礼开始；

4. 任何在线玩家可以接受 tai bai 来应邀观战；太白金星将应邀玩家从人间一一接到蟠桃会封神演礼现场；

5. 当人数达到在线玩家的四分之一时，或应邀人数不少于十时，太白金星宣布蟠桃会开始；

6. 玩家可以挑战现有的七大天神，每一战结束七大天神座次自动由重新排定，由太白金星主持仪式；

7. 战时禁止使用多人战术，禁止杀，偷和使用法宝法术逼迫对方杀人。道行过低者无权挑战，神号高的不得向神号低的挑战；

8. 封神演礼结束后，太白金星请示王母，宣布新的封神榜列榜于封神台，玩家必须拜榜之后方可申请蟠桃开宴；

9. 太白金星带领众人赴蟠桃宴，一些玩家仙客圣贤NPC出现，玩家在仙乐玄歌声韵凤箫玉管响声高的宴会中饮仙酒琼浆品仙桃；

10. 玩家可以提出集体谢宴，或者由太白金星宣布散宴，散宴后太白金星将玩家一一送回。

【奖励】

每位参战的玩家初次夺榜获胜时可得近二十年的道行，以后逐次递减。

每位观战的玩家可得不超过一百点的潜能。

【其他】

偶尔可见有紫授录自天上飘落，上面录有最新的封神榜。

【西游记】工作组

第五章第六节：水陆大会

【简介】

水陆大会是西游记里规模最大的比武大会，分“个人散打”，“个人擂台”，“门派擂台”，“门派对阵”与“门派循环赛”五种比赛方式。

与其他的比武大会如蟠桃会封神榜和武状元大会相比，水陆大会是以组队的方式（往往是以门派为比赛队伍）来进行大规模的比赛。其特点是观众全部在四大观礼台上观看赛场内的比赛，玩家按照丞相魏征的组织邀请上场较量，可以使用任何技能法术，武器盔甲和各类法宝。

【赛场】

五彩门
|
春廊——北观礼台——夏廊
| | |
| + + + + + |
| + 赛 + |
兵器库——西观礼台——东观礼台——盔甲库
| + 场 + |
| + + + + + |
| | |
冬廊——南观礼台——秋廊
|
御药库

1. 所有观战的贵宾可登上东南西北四大观礼台，从那里可以直接观察场内战况。
2. 赛场上是魏征丞相充当比赛裁判，除魏征丞相外，赛场上只允许有出场比赛的玩家和一名魏征的助手副裁判。

【基本规则】

1. 玩家可以自带武器盔甲和各类法宝，自选和现成的法宝均可使用。也可以到赛场的兵器库和盔甲库向巫师领取标准武器盔甲：

武器类：大板斧，钢刀，钢叉，熟铜棍，钢耙，长枪，禅杖，锁铁棍，长剑，飞灵石，皮鞭，匕首，铁锤；
盔甲类：铠甲，盾牌，靴子，指套，手套，头盔，围脖，披风，腰带，护腕。

2. 比赛时使用杀(kill)命令以将对手置于死地，可以使用任何攻击方式或招式，念咒施法术，祭用特殊法宝等等。比赛中有一方倒地死亡为败，魏征丞相已与崔判官有约在先：水陆大会比武死乃假死也，不伤阳寿。

3. 在打擂或多场连续比赛间，出场比赛后玩家可以在御药库向巫师领取药物治疗以尽快再出场。万一遇到意外的不测之杀身之祸可以申请还阳丹：
金创药，混元丹，九转还魂丹，还阳丹。

【比赛分类】

水陆大会的丞相魏征大裁判可以组织如下几种不同的比赛方式：

1. “个人散打”：由任意两名玩家上场较量；
2. “个人擂台”：玩家依次上场与擂主较量，赢者为新擂主；
3. “门派擂台”：每门派的选手依次上场打擂，该选手赢了为本门派擂主；
4. “门派对阵”：每门派的选手按强弱等级分类，各门派间的同级选手较量；
5. “门派循环赛”：每门派的选手依次与别的门派所有选手较量；

其中“个人擂台”，“门派擂台”，“门派对阵”和“门派循环赛”需要组队才能比赛。

目前丞相魏征能够组织如下的比赛队伍：

——“混合门派”队；
——“方寸山三星洞”队；
——“月宫”队；
——“南海普陀山”队；
——“阎罗地府”队；
——“将军府”队；
——“龙宫”队；
——“陷空山无底洞”队；
——“大雪山”队；

注意，魏征允许任何门派的玩家参加“混合门派”，其他的队均属于该门派的玩家。同门派的比赛队伍可以有多个，魏征会依况将重新命名如“方寸山三星洞（二）”队，“混合门派（三）”队等等。

【比赛程序】

1. “个人散打”：
个人散打无须组队，玩家自愿随时上场比赛，赛时无秩序，赛后无积分，这种比赛只限于个人比赛。
2. “个人擂台”：
首先由魏征组织好一队选手按，选手按强弱顺序依次上场打擂，输者失去比赛资格，赢者为新的擂主，接受下一位玩家的挑战。
3. “门派擂台”：
门派队伍事先由魏征组织好，选手按强弱顺序依次上场代表本队打擂，赢者之队为擂主，输者失去比赛资格，该队让位给另一队（如果打擂的队伍在两队以上）上场打擂。怎样从现有的赢队和输队之外选择另一队并从中选择一名挑战者？魏征将从输得最少的队里选出实力最弱的选手上场打擂。
4. “门派对阵”：
每个比赛队伍的选手按强弱等级分类，各队间的同级选手较量，这种团结比赛的方式适合依中高手搭档的门派间较量。本赛分若干轮，每一轮有若干场比赛让同一级别的所有选手彼此较量一遍。比赛的结果由魏征来按总分决定胜负。
5. “门派循环赛”：每门派的选手依次与别的门派所有选手较量，这种团结比赛的方式适合于队伍中所有的选手实力都相当的较量，每一名选手都有机会与其他队的所有选手较量一次。比赛同样分若干轮，每一轮分若干场比赛的结果也是由魏征来按总分决定胜负。

【奖励与积分】

1. 每一场比赛，赢者获得一定点数潜能的奖励。如果是团体赛（门派擂台，门派对阵及门派对阵），赢者同队的场下队员也同时获得比赢者本人少一些的潜能点数。
2. 裁判魏征丞相以如下方式计算积分：
一个人散打及个人擂台的积分完全按输赢场数计算；
一门派擂台擂主一队除了输赢场数之外擂主本人将为本队挣得与擂台场次相同的积分；
一门派对阵和门派循环赛的积分为一轮比赛里的场数加上该队赢场数减去输场数。
3. 每一场比赛，魏征都记录两队的队名，选手名，以及胜负得分入档。

【裁判命令】

水陆大会基本上自动运行，由魏征丞相担任裁判。但仍然需要一名玩家或巫师担任副裁判进行配合监督。目前副裁判一职暂时只能由巫师担任，以后可考虑开放由玩家任副裁判一职。

大会分筹备、比赛、结束等阶段，不同阶段有不同命令。如果使用命令时请注意是否有其他副裁判也在场设置比赛数据。

请随时使用 `?` 或 `what` 来查询可以使用的命令。

大会的筹备阶段：设置比赛方式，组织参赛队伍：

- 使用 `mode` 来设置比赛方式；
使用 `add` 来添加新比赛队伍（只适用于混合门派且至少一月前设置）

—使用 team 来增加新的参赛选手（可选 门派门派 方寸山二里洞 月宫 南海普陀山 阎罗地府 将军府 龙宫 陷空山无底洞 大雪山 几项，门派可重复以组织门派二队三队等）；
—使用 teammember 来增减每一队的选手（选手必须在线上，同一玩家不能同时在几队里担任选手）；

大会的比赛阶段：监督比赛的进行，协助场上选手：
—使用 check 来检查正在进行的比赛；
—使用 contest 来查看上场选手；
—使用 result 来查看已赛出的比赛结果与战队战况；

大会结束阶段：处理比赛总成绩：
—使用 exam 来察看比赛总成绩；
—使用 post 来宣布比赛总成绩；
—使用 save 来存储比赛成绩档案；

另外还有一些管理命令，如使比赛暂停或紧急取消比赛等命令。

—————【西游记】工作组

第五章第七节：门派掌门

【简介】

各个门派都有一名自己的掌门大弟子，代表本门派里技术水平最高且最忠实于本门派的玩家。

门派掌门与蟠桃大会水陆大会和武状大会都不一样，门派掌门只是在本门派里较量后选出并由门派祖师核准。

【如何申请】

因为绝大多数门派都要求自己的掌门大弟子无背叛门派的记录，一般来说叛过师的玩家不能申请成为门派掌门。已是门派掌门的玩家如果叛师则其门派掌门的头衔也被取消。

如果玩家符合条件，申请门派掌门的比较过程简单，向现任的门派掌门提出挑战申请，若能战胜之则可去拜见该门派的祖师，核准后该门派的祖师将当众宣布新门派掌门走马上任。

各门派的掌门头衔不尽一样：

地狱：大力鬼王；
将军府：掌门大弟子；
方寸山：掌门大弟子；
月宫：广寒宫传人；
南海普陀：掌门大弟子；
龙宫：东海龙神；
雪山：掌门大弟子；

【规则】

如上所述，一般来说绝大多数门派都要求自己的掌门大弟子无背叛门派的记录。叛过师的玩家不必去申请掌门。

挑战时，以实力取胜，不可耍手腕使暗招，如一拥而上的多人战术，使用魔法法宝，偷盗杀死对方等等。一旦发生，挑战便无效。

—————【西游记】工作组

分享

回复：西游记2000源码中的帮助文档,个人感觉比较有用的是附的地图,当然zz又有变◆

第六章第一节：闲侃博交朋友

西游记是个闲聊侃天侃地交流信息，博交朋友的好地方。

如果您对西游记很不熟悉，可以参考以下的命令：

如果您是第一次进入西游记，您会出现在长安城的南城客栈。您可以使用who来查看所有在线上的玩家，使用look或!来看看您的房间里其他的玩家。

如果您希望让西游记里所有的人都能听到您的话，请使用chat命令，例如chat hi everybody。

如果您希望与您的房间里其他的玩家谈话，请使用say或者'命令，例如say how are you guys。

如果您与另一名玩家进行私人交谈，请使用tell和reply命令，也可使用whisper命令。比如tell snowcat hi, I need your help!

如果您想发表意见，希望让西游记里所有的人都能听到，但您又不肯透露身份，可以使用rumor命令。

此外，西游记里有很多动作词(emote)，比如bow。当你使用bow命令时，您自己可以看见：

你弯下身鞠躬！

别人会看见：

雪豹弯下身深深一鞠躬！

动作词也可以与chat命令结合，让西游记里所有的人都能看见，比 chat* bow，别人会看见：

【闲聊】雪豹弯下身深深一鞠躬！

当动作词与rumor命令结合时，别人会看见：

【谣言】某人弯下身深深一鞠躬！

您可以使用semote来查看西游记里有哪些动作词。

在西游记里，您可以与其他的分站的玩家谈话，请使用mudlist来查看有哪些站点与您的站点相联。

比如，使用who @bj来查看北京站的所有在线玩家，使用tell命令来与之交谈：tell snowcat@bj hello!。

如果您希望所有的西游记站点都能听到您的话，请使用xyj命令，比如xyj hello。

如果您希望所有的西游记站点以及其他的与您的站点相联的非西游记站点也能听到您的话，请使用es命令，比如es hello。

附：

有些玩家反映，如果使用zmud进入西游记，zmud的某些设置可能会使玩家看不见自己的名字，听不见自己说的话，请玩家注意。

—————【西游记】工作组

第六章第二节：结婚买房生孩子

结婚手续

首先由男方方向女方求婚(propose 女方)，女方答应后(marry 男方)，两人到昆仑山杏林寻到月老，在月下老人的主持下完成结婚程序。结婚时女方应请一位媒人，待媒人答应给女方做媒后(zuomei 女方)，由男方向月下老人提出结婚申请(jiehun)。

婚后男方付二两金子给轿夫头，新娘可乘花轿回家。到达目的地后，男方对轿夫一行人表示感谢(say 到了)，轿夫一行人便会放下新娘而自行离去。

买房手续

两人结婚后，到长安城西南，泾水北岸的房管所，男方向老头子交纳定金(give 100 gold to laotou zi)，申请住房(apply house)。

新房装修

夫妻可以装修自己的房间。(以下五条命令只能在自己家中使用)
homename <房间名> 设定房间名。
homedesc 房间内部装修，设置房间描述。
bedname <床名> 设定床的名称。
beddesc 设置床的描述。
findbaby 告诉你小孩在什么地方。

当请客人作客时，用(invite 某人)。

—————【西游记】工作组

第六章第三节：诗社吟诗

西游记有数处文人骚客吟诗的地方，一是长安乐府诗社，一是大观园内蘅芜院。

1. 乐府诗社

乐府诗社在长安乐坊楼上，玩家可来品茶吟诗，谈古论今。诗社新增猜诗游戏，由茶博士将一句诗词的若干字颠倒次序，写在墙上。能准确答出(answer)原句者为胜。

例如：茶博士提笔在墙上写道：离离原上草一岁一枯荣
玩家应该回答：answer 离离原上草一岁一枯荣

2. 蘅芜院

蘅芜满静苑，萝薜助芬芳。软衬三春草，柔拖一缕香。轻烟迷曲径，冷翠滴回廊。谁谓池塘曲？谢家幽梦长。栏杆外另放着两张竹案，一个上头设着茶壶茶盃各色茶具，一个上面摆着笔墨纸砚。探春边写边吟，不时停笔问道：

"水寒风似刀"的前半句是什么？
"更有明朝恨"的后半句是什么？

玩家可以用answer来对诗句，author来回答作者姓名。

在这两处答诗对诗，可以得到道行和潜能，也可以改善读书识字和技能。

—————【西游记】工作组

第六章第四节：各类赌博游戏

长安城内乐坊楼上有各种各样的赌博游戏，牌签骨骰钱币落盘的声音日夜不绝。

1. 押签房

押签房里一群人围着紫檀木大桌而坐，首席座着一位精瘦的签客，正在一本正经地从镶金黑盒里慢悠悠一根一根往外抽出乾坤签，码在桌面上。

赌签方式：

大乾签（全部五根皆为乾签）：一赢三十二
大坤签（全部五根皆为坤签）：一赢三十二
小乾签（连续四根皆为乾签）：一赢十六
小坤签（连续四根皆为坤签）：一赢十六
乾签（任意三根皆为乾签）：一赢二
坤签（任意三根皆为坤签）：一赢二

2. 骨骰房

骨骰房里摆着一个八仙桌，中间摆着一个银盘。赌客们正聚精会神地下赌。赌房庄东以两枚玉骰决定输赢。

赌骰方式：

头彩（骰数由每次开盘前确定）：一赢三十六
双对（两骰号相同，且为偶数）：一赢十二
七星（两骰之和为七）：一赢六
散星（两骰之和为三，五，九，十一）：一赢三

3. 斗鸡房

zh111

中级会员

□□

注册: 11年01月29日
住址: 西方极乐
帖子: 65
声望力: 7
声望: 21
现金: 0两梁山币
资产: 161两梁山币
致谢数: 0
获感谢文章数: 0
获会员感谢数: 0

斗鸡房正中是七尺见方的斗鸡场，由一圈低低的青玉兰杆围成。一位白髯仙张罗着斗鸡，斗鸡场上两只公鸡拚死相斗。

4. 赛龟房

一排紫色的镂空檀香靠背椅沿着屋子四周放了一圈，坐着聚精会神的客人。中间是一雕花石座，上面放着一个长长的紫檀龟台。一位扎着青髻的龟童正围着龟台转转去张罗着赛龟。

5. 骰子房

骰子房位于乐坊三楼，屋中间摆着一张相当结实的大长条桌，四周围了十几把靠背木椅。

赌骰子规则：
每一轮有个庄家，输赢只跟庄家比。两粒骰子，成对为大。十点最小。
开赌顺序：
一，确定庄家(用zz或zuo Zhuang坐庄， retire或rz, rang Zhuang让庄)。
二，庄家宣布开盘(start <赌注上限>)。
三，玩家下注(bet或xz, xiazhu)。
四，庄家下注(bet或xz, xiazhu)，至少要押别的玩家的总和。
五，庄家下注就开赌了。

注意事项：
一，赌中不要离开赌场，否则一切损失概不负责。
二，坐庄时要先拿出五两金子的保证金，让庄时退还。非正常丢庄(如中途离开等)保证金自动失去。
三，每一轮从庄家宣布开盘起十分钟之内必须完成，否则取消重来。非庄家所下之注可被退回，而庄家则可能会有损失。
四，如果庄家迟迟不宣布开盘，玩家可用坐庄(zz)指令要求换庄。要求换庄后两分钟内庄家必须宣布开盘，否则丢庄。
五，在下注过程中可用取消(cancel)指令。庄家用此指令则宣布此局无效，大家将赌注取回，庄家非正常丢庄。非庄家用此指令则表示退出此局，赌注可取回。

【西游记】工作组

第六章第五节：围棋与五子棋

从长安南门沿河向东可以寻到品棋亭，在品棋亭里您可以下围棋或五子棋。

下棋的步骤：

- 一、先找好对手，然后分别用 sit black 和 sit white 入座；
二、使用 new 开始一盘新的棋局； new [-5] [-b(numbers)] [-h(numbers)]
其中 -5 代表下五子棋，不选即为下围棋；
-b指定所用棋盘的大小；
-h指定让子的数目；
例如：
围棋： new
十五乘十五的五子棋： new -5 -b15
让九子围棋： new -h9
三、使用 play 轮流走棋；例如 play d4 等等。
四、使用 refresh 观看棋盘。
五、使用 undo 悔棋。(目前只提供五子棋的悔棋功能。)

【西游记】工作组

第六章第六节：拱猪

拱猪规则

- 1.请用 sit <direction> 入座。凑齐四个人就可以开拱了。
2.开拱后，请用 deal 要求发牌。
3.请用 sell [-m] <card> 卖牌：-m 表示明卖（参考 pigrules）。
请用 pass 停卖。四人都停卖后，就可开打了。
4.请用 play <card> 出牌。出牌时，s 代表黑桃 (spades)，h 红桃 (hearts)，d 方片 (diamonds)，c 草花 (clubs)。牌的大小从 2 到 A，分别由2...9, T (Ten)，J (Jack)，Q (Queen)，K (King)，和 A (Ace)。例：play hq 表示出红桃 Q。
5.如果你认为手中的牌都大了，用 claim all 来要求全收。
6.用 I hand 查手里的牌；用 I collected 查卖过的牌和各人收的牌。
用 I note 查各人得分。用 I table 查桌子上的牌。
7.可 set brief_message，只影响 I table。
8.用 leave 离开桌子。

拱猪入门

如果你是个拱猪老手，恐怕你没必要读这篇文章——看看结尾的特殊注意就可以了。如果你是个拱猪新手，或是不太记得规则，那大概这篇文章将会对你有帮助。这里假设你对扑克牌完全不熟悉，从头说起。希望你看过后会对拱猪产生一些兴趣，而且希望你喜欢玩我们的拱猪。

1.发牌

一副牌共有五十四张牌，除了大小王之外分四个花色：黑桃，红桃，方片，和草花。每个花色按上升顺序排有 2 到 10，然后是 J，Q，K，和 A。拱猪不用大小王，只用到剩下五十二张牌，所以打牌时人手十三张牌。根据概率，先发给谁、后发给谁没关系，但是出牌顺序很重要，因此每把都由上把吃猪（待解释）的玩家先出。

2.出牌、收牌

拱猪出牌规矩很简单，第一要跟花色：如果这一轮第一个玩家出草花而你手里也有草花，那你必须出草花。如果你没有这个花色的牌了，就可在剩下的牌中随意捡一张出，这叫「垫牌」。第二就是明卖的牌受一些限制（待解释）。最大的牌是同花色里最大那一张，垫的不算。如果一轮下来你的牌最大，那么桌子上的四张牌你就都收了，而且下一轮由你先出。一把牌打完后，每人看所收的牌算分。

3.算分

对拱猪来说，不是所有的牌都有分。算分时重要的只有黑桃 Q，所有的红桃，方片 J，和草花 10。黑桃 Q 就是所谓的猪了，方片 J 称为羊，草花 10 叫变压器，而红桃 A 有时被称为血。在这里正分是好分，也就是说猪是 -100 分，羊是 +100 分，红桃分如下，而变压器独自值 +50 分。

红牌	2	3	4	5	6	7	8	
桃分	0	0	0	-10	-10	-10	-10	

红牌	9	10	J	Q	K	A
桃分	-10	-10	-20	-30	-40	-50

算分时，上面所述的每张牌都很重要。首先要将每人手里的红桃分加起来。十三张红桃的总分是-200，但是如果一个人收了所有十三张红桃，那么负分变正，红桃分将变为+200。注意：一定要一个玩家拿到所有的红桃，包括2、3、4。这个情况就叫做「收全红」。下面就看猪了。猪一般来说是负分，但如果一个人拿到了全红，并且收了猪，那么猪也变成正分。羊最简单了，不管什么情况都是正分。加完猪、羊和红桃分后，就要来看变压器了。如果一个玩家手中只有一张单的变压器，那么他得到正分，如上所述。但是如果玩家收了别的分，那么变压器将会把这些分加倍。

例：如果你收了下面这些牌，那么你的红桃分是-120，加上猪是-220，变压器加倍后得总分-440。

红桃：2，4，8，J，K，A；猪：变压器。

4.卖（亮）牌

在刚刚发完牌时，有四张特殊的牌是可以亮的，这四张牌就是猪，羊，变压器和血。亮牌分明亮和暗亮两种。暗亮后这些牌所值的分就加倍：暗亮的猪值-200，暗亮的变压器值+100（或所得牌分乘四）。暗亮的牌可以随时出，只要跟花色。明亮则把牌的价值提升四倍。注意：亮血影响所有红桃——明亮血后红桃9值-10·4=-40。等。明亮了的牌在本花色的第一轮不能出。比如当你明亮羊时，别人可以在第一次出方片时出2...10，这时虽然你的羊最大，你不能打出来。本花色的第一轮定义是：第一次有人领先出这个花色的牌。当然，如果你这门花色只有这张明亮过的牌，那么你第一轮还是能出的。

5.猪头（出去了）

如果同四个玩家不停地打下去，那么他们的分数将被加起来。第一个总分低于一个定量的玩家将会得到一个猪头。在日常生活中打牌，会惩罚这个玩家，比如让他顶枕头，喝凉开水，或涂黑眼圈等。这里，因为我们有明卖、暗卖之分，得高分比较容易，因此这个定量暂时定为-5000。

另一个猪头得法是：如果一个玩家收了所有有分的牌——全红，猪，羊，和变压器，那么其他三个玩家都会得到一个猪头。

6.术语

出牌时，如果一轮第一张是黑桃，而猪还没出来，那就叫做「拱猪」。如果第一张是红桃，则称之为「放血」。如果在第一轮里收到猪，就叫「吃猪」。

黑桃A、K叫做猪圈，是危险牌。相似地，方片A、K、Q叫做羊圈。

我能想出来的术语也就这么多了，如果哪位能给予补充，请告诉我。

7.特殊注意

如果你是个老玩家，那上面所对你大概都没什么用处。但有两点需要注意。第一就是明卖和暗卖的区别。暗卖的牌是可以第一轮出的，而明卖则是大大地抬高物价了。一把牌如果全部明卖，最高得分全收—将值12800分。如果你得了变压器，猪，除了2之外所有的红桃，那就是-9600分。所以卖牌时务必小心。第二点区别就是，如果一个玩家收了全红，那么猪也跟着变正。所以当一个人收红时，别拿猪去坑他——那样只会帮他。