- 密室
  - 密室介绍 — 以生存为主题的非杀怪向地图设定
  - 货币 — 将其他层级带回的物资装备等进行售卖，可获得密室内部货币：水晶币。除水晶币外其他任何货币在密室内部均无效
  - 探险
    - 每三日一次开放密室，仅有一处密室可选，可选择进入密室获取资源赚取货币，也可蹲旅馆，无强制要求；每次开放时间点不一定，密室内时间与现实时间不一定匹配
    - 每七日收一次房租，交不起房租可使用物品抵押，啥都没有且超过两次欠房租会强制其进入密室，进入密室由下一次开放密室为准
    - 额外缴纳一定费用可选择密室层级，工作人员会给予一次性使用的铁牌，下一次开放密室时可沿通道向相反方向进入自己选的层级，只有携带铁牌的人才可进入层级
进入自选层级，且该层级不是当日开放密室层级时，会有一定惩罚，撤离时间缩短到4+2小时，且常常伴随恶劣天气与怪物暴动
    - 密室进入后可随时撤离，固定入口可作为出口，也有其他位置的随机出口，但有最长开放时限为12小时，所有入口出口开放时间为12+2小时，关闭后不可返回
（不排除运气爆炸熬到下一次开放入口返回，但一般来说不可能）留在密室的人视为死亡，其在外面的个人财务归密室官方所有
- 中转站层级：地铁站台
  - 每次开放密室时，旅馆与站台形成阶梯，由旅馆下楼后来到站台，站台并无地铁运行，幸存者需沿着箭头指示的方向徒步行走，最终进入密室
  - 箭头相反方向为封死的黑色墙，持有特殊铁牌可穿过黑墙进入其他的密室
- 安全层级：零
  - 旅馆
    - 幸存者们休息的地方，标准为两人单间，配有独立厕所、厨房、储藏室；幸存者需支付两倍价格租赁房间，或与好基友平摊
    - 房间可自行扩充，但需要货币及扩充材料
  - 超市 — 初始层级；第一次进入层级必定进入超市；且第一次进入超市可进行零元购，离开超市时可带走单人能带走的任何物品
此后每十天可选择进入一次超市，进入机会仅在当天有效
超市具有四层，第一层为食品区，可买到新鲜食品或罐头；第二层体育区，可买到经久耐用的近战武器；第三层资料区，可买到与其他层级相关的书籍，运气好还能找到技能卡等珍稀资源；第四层人才市场，可雇佣打手帮助自己探险。
超市内的打手均有NPC担任，具有有限的使用次数（根据支付不同最高5次），优点是随时空降；除此之外还可在天台与其他幸存者组队，也可雇佣打手
  - 天台 — 向密室工作人员出售物资，兑换货币的地方；也可以租下场地摆摊，与其他幸存者交易或以物易物；支持幸存者之间的组队与雇佣打手
  - 歌舞厅 — 幸存者们娱乐与消费的地方，分为一楼的大厅与二楼的单间；只要支付足够的货币，幸存者们几乎可以找到任何娱乐手段
  - 保安室 — w维护层级零秩序的部门，由密室工作人员担任，零星分布在层级零各处，外观看来只有一名保安站岗。传说中曾有暴徒扛机枪扫射保安室，但无论哪一个人，无论是否经历过这一幕，对这个事件的印象都非常模糊
- 安全层级：壹
丧尸风格
  - 地点
    - 停车场
      - 资源
        - 车辆零件 — 随处可见的车辆零件，可直接捡起来作为近战武器
        - 车辆电池 — 只会出现在警报车内，非技工职业拆解会触发警报
      - 危险
        - 怪物
          - 猎犬
          - 螺栓体陷阱
            - 外形类似一根螺栓，一眼望去为不可多得的优质武器或高级零件，幸存者靠近后它会像一根尖桩一样发射出去，低等级防具无法抵挡
            - 每个陷阱只有一根螺栓，献祭队友（划掉）躲在高大的汽车后面并吸引它发射，之后可在机关处找到部分零件（螺栓体本身并没有什么用）
        - 自然灾害
          - 火灾 — 停车场汽车有几率自燃，自燃的车辆会引来怪物，还可能发生爆炸
          - 警报车 — 部分车辆电池并没有耗光，触碰它会触发报警器，声音可引来怪物
      - 环境 — 室外晴朗
    - 废弃超市
      - 资源 — 食物与工具（少量）
      - 危险
        - 怪物
          - 丧尸 — 仅有零散瘦弱丧尸游荡，攻击手段为撕咬与抓挠，攻击头部可轻松解决
          - 鬼 — 超市区域的鬼只会吓人，没有攻击手段
        - 自然灾害 — 货架倒塌
          - 部分货架因年久失修会出现随机倒塌
          - 倒塌的货架会吸引丧尸，但声音不足以驱散鬼魂
      - 环境 — 室内环境、部分无光
    - 废弃仓库
      - 资源
        - 五金零件 — 大量存在五金零件，可制作更高级的额设备
        - 复合零件 — 少量存在的复合零件与高级零件，是前期的幸存者收集资源组装第一把枪的必需品
      - 危险
        - 怪物
          - 丧尸
            - 比超市区更加大量的丧尸，有可能生成更加灵活的高级丧尸与大块头丧尸，极低概率产生毁灭者丧尸
            - 高级丧尸更加常见
          - 鬼
          - 魅魔
        - 自然灾害 — 货架倒塌
          - 年久失修的货架有可能装载着几十吨的重物，一旦倒塌下方的幸存者几乎没有生还的可能
          - 仔细观察货架，生锈或出现裂缝的货架往往发出低沉的嘎吱声，远离下方区域即可
          - 货架倒塌发出的巨响可能引来怪物，但会暂时驱散鬼魂，上方的货箱可能破裂并出现高级货
      - 环境
        - 室内环境、阴暗
        - 广阔面积
    - 废弃厂房
      - 资源
        - 高级资源 — 一般为组装载具的零件
        - 枪械弹药 — 常见于出现毁灭者丧尸的厂房
      - 危险
        - 怪物
          - 丧尸（大量）
            - 远超仓库与超市的大量丧尸，尽管爆头能一击致命，但庞大的数量仍是不小的威胁
            - 高级丧尸较为少见，大块头丧尸数量稍多，有概率出现毁灭者丧尸
          - 爬藤怪 — 厂房独有怪物，酷似爬藤（一种常见材料）；幸存者靠近时会剧烈摆动甚至缠绕，其上有尖刺，带有强烈神经毒素可引起剧痛与痉挛
          - 血猎犬 — 猎犬的变种，在黑暗环境下出没，单体拥有强大攻击力，若无法在第一时间内消灭，血猎犬会发出尖叫，吸引附近血猎犬一同围攻幸存者
        - 自然灾害 — 暂无记录
      - 环境
        - 广阔面积
        - 室外环境、存在时间变化，无季节变化
    - 现代战场
      - 资源
        - 重装甲载具与武器 — 部分重武器因体型原因无法通过撤离隧道带回旅馆，可借助空间能力携带
        - 现代火器
      - 危险
        - 遍布未触发的诡雷，与血肉融合的丧尸坦克，各种诡异的陷阱，更常见的毁灭者丧尸，且能自由活动
        - 自然灾害 — 酸雨
      - 环境
        - 广阔面积
        - 室外环境，存在时间变化，有雨季和旱季之分，存在明显四季气候
  - 怪物
    - 猎犬 — 四处游荡的普通野狗，或单只出现，或群体游荡；惧怕火光但不怕利器，体型较小，单只用拳头即可杀死，群体需热武器
    - 丧尸
      - 介绍
        - 因为未知灾难失去灵魂的人，是旧世界无法散去的“影子”
        - 被咬到不会同化为丧尸，但失血与必定的伤口感染将是致命的
        - 一般的丧尸拥有敏感的听觉与嗅觉，相对视觉不佳，室外的暴雨环境可做到穿过丧尸群而不被发现
      - 高级丧尸
        - 有身着防弹衣与钢盔的军人丧尸，有长着蛙腿章鱼手臂甚至能吐丝结网的丧尸，有伪装成普通丧尸但爪子比胳膊长的丧尸，或携带炸药包伪装成惊喜礼盒。。。
无一例外的是，它们极其危险，所有的高级丧尸都会使用工具，具备锁定幸存者的能力。
        - 丧尸手中的武器与装备大多不能直接使用，回收利用率很低，但可以卖给商店，官方也会出现类似的任务
        - 高级丧尸出现几率很低，且出现在普通僵尸密集存在的地方，自身特征明显，相比于倾斜火力，绕着走是个不错的选择
      - 大块头丧尸
        - 身着重甲的2~3米高丧尸，手执大锤或巨斧，与高级丧尸不同，它们一般独立存在，且周围没有普通丧尸，特征明显
        - 游荡状态下移动缓慢，但冲刺状态下速度很快，每只丧尸必定包含一块完整的高级护甲，击杀时若没有损坏可完整获得它
        - 头部无明显防护，使用远距离武器搭载高爆弹可轻松打掉，注意单纯的穿甲弹可能无法造成足够面积的杀伤
使用汽油等易燃物燃烧也是个不错的选择
      - 毁灭者丧尸
        - 出现在高大的厂房内，甚至超过两层楼高，同时身着重甲的超级怪物；移动速度较慢，但具备一定智商，可投掷货箱一类的巨物
        - 厂房门口一般具有一台损坏或半损坏的重机枪，为固定式重火器，有时会出现RPG火箭筒与高爆炸药
由于体型过大，它们不会出厂房，但厂房内的定点武器在直接攻击范围内，石头等重物也能扔出门
        - 击杀怪物可从它的身上搜到附魔子弹等高级物品
        - 无远程手段时打怪物并不合算，而非定点武器出现几率很低，风险过大
    - 鬼
      - 一种产生在低亮度的鬼魂，一说是幸存者高度恐慌产生的幻觉
      - 在亮度持续低于一定限度，鬼会随机产生，撞到鬼被附身会造成恐惧发疯，攻击周围一切实体
据说有方法可以隐约“看见”鬼，从而躲开它，但具体方法不详
      - 保持亮度能减少鬼的产生，此外发出巨大声响也能暂时驱散未附身的鬼魂，被鬼影响不会致命，打晕他们即可

真理之门贡献

        - 魅魔
            - 勾引并催眠幸存者，吸干他们，男女通吃
            - 魅魔无形体，不可击杀
            - 需自行判断是否属于勾引，增强抵抗意识，魅魔不能在催眠前造成任何实质性损伤

- 安全层级：贰
  人与自然风格
    - 森林
        - 介绍
            - 茂密的丛林，有黑夜和白天两种状态
        - 资源
            - 沉香
                - 罕见的名贵木材，可作香料，能在官方商店卖出很高的价格
                - 只会出现在危险的河流旁，出现概率很低
            - 杀人蜂蜂蜜/蜂王浆
                - 需采集杀人蜂蜂巢，直接提交蜂巢或进行精炼以得到蜂蜜
                - 蜂王浆的出现几率更低，且提炼难度更大，要百分百获得需求生专家五级解锁酿造技能
            - 致幻蘑菇
                - 寻常资源，大多为色彩鲜艳的蘑菇，也有不起眼但剧毒的蘑菇，但不属于致幻蘑菇
                - 用于幸存者酿造或制作医疗用品，剧毒蘑菇可用于对付其他怪物，但小心掺杂剧毒蘑菇的自制药物
        - 危险
            - 怪物
                - 杀人蜂
                    - 中立的集群怪物，只会在蜂巢附近活动
                    - 蜂毒会导致局部过敏，单体威力有限，集群可轻易杀死一个幸存者
                    - 躲避，离开蜂巢，或用大火烧死所有个体
                - 食鸟蛛
                    - 一人高的巨大蜘蛛，会在林梢结网，等待路过的幸存者，自身存在使人陷入昏迷的毒
                    - 主要方法为躲避，用火器爆头也可击杀
                - 毒蝎
                    - 一种剧毒昆虫，林间均有分布，其剧毒会导致心跳骤停
                    - 本体脆弱，躲避，或直接杀死
            - 自然灾害
                - 洪水
                    - 若存在持续性降雨或大暴雨，则河流水位会升高，可能出现洪水事件
                    - 可惜的是，不能判断降雨持续时间，短暂的大暴雨也不一定能引发洪水
                - 瘴气
                    - 森林夜间灾害，需配备防毒面具或自制的净化设备，瘴气吸入会导致致命的幻觉
                - 缺氧
                    - 森林黎明灾害，此时空气中氧气降低到最低点，不至于憋死人但相当难受
        - 环境
            - 室外，存在天气变化，无明显季节
    - 雪原
        - 介绍
            - 一望无际的冻土雪地，罕见植物与生物的存在
        - 资源
            - 灵气植物
                - 最开始能接触到的一种携带能量的奇异植物，凭借肉眼在夜晚可以看到点点光芒，这种植物旁几乎一定有强大的猛兽守护
                - 生长在地势险要的地方，若能忍受严寒潜入水下，在数米厚的冰层下，海床或湖底，能找到通往溶洞的狭窄通道，通道内几乎一定长着灵气植物，且没有危险的异兽。但通道狭窄如同迷宫，稍不注意便会万劫不复
            - 奇异植物
                - 长相怪异的各式植物，功能未知，在带回天台并完成鉴定前，完全不知道自己九死一生带回去的究竟是神药还是狗尾草
                - 冰原罕有分布，一般出现在犄角旮旯里，部分植物有长相怪异的猛兽守护
            - 动物毛皮
                - 辽阔的冰原上生活着稀疏的猛兽，寻找并击杀它们，获取它们身上的资源，可以交换水晶币
                - 注意那些长相怪异，像是缝合起来的异兽，它们很危险，身上的材料可能价值连城（也可能一文不值）
        - 危险
            - 怪物
                - 子主题
            - 自然灾害
                - 雪盲证
                    - 参考现实中雪盲症
                - 低温导致的疾病
                    - 包括一系列因为低温导致的疾病
                - 暴风雪
                    - 冰原常见的极端天气，最好的应对措施是提前建造避难所，留好通气孔，防止被大雪掩埋变成冰棺材
                - 雪崩
        - 环境
            - 按照现实时间存在极昼极夜，一年中连续半年时间
    - 戈壁
        - 介绍
            - 相比于怪物，沙漠高温与沙暴才是幸存者要面对的主要威胁
            - 戈壁面积广大，但富含宝石资源，价值不菲
        - 资源
            - 七色宝石
                - 赤橙黄绿青蓝紫七色宝石原石，含有特殊魔力，能卖出不同价格，官方往往会高价收购这些
                - 宝石打磨后会带有一些特殊技能，根据颜色不同技能不同：
                  红色--发出一道高频激光束，射程不远，可用作切割或大功率激光武器
                  橙色--发出橙色脉冲激光，或打出五次短点射，射程比红宝石高但威力降低了
                  黄色--发出一面折射护盾，可抵御光束武器5秒
                  绿色--散发生命气息，在直径10米范围内消除疼痛，去除感染，伤口快速愈合，持续时间10分钟
                  青色--短暂无重力化空间，持续10秒；将青色宝石塞进眼睛里也可获得透视视觉（咋塞进去呢）
                  蓝色--发出一道冰冻光束，或在2米范围内制造超低温立场，力场持续2分钟
                  紫色--俗称超人针，可大幅强化单体属性，但伴随幻觉，会导致精神疾病
                - 沙尘暴过后，两个小时内有几率在地表直接找到
            - 金砂
                - 非常简单的黄金，非常简单的一夜暴富
                - 富含黄金的地带可能遇到露天的“狗头金”
            - 王冠宝石
                - 沙尘精产出的极其稀有的宝石，拥有它可在官方兑换某项特权，当然获得它也可能丢掉一群人的小命
        - 任务
            - 彩虹宝石
                - 在一次任务内搜集七颗不同颜色的宝石原石并上交，会获得水晶币奖励，同时可任选一颗已打磨加工的宝石，宝石带有一次特殊技能
            - 淘金热
                - 带出足够量的黄金，官方将根据黄金价值，折算水晶币交还幸存者，这比直接出售黄金获得的水晶币更高
        - 危险
            - 怪物
                - 沙尘精
                    - 诞生于超级沙暴的超自然怪物，无法用常规热武器杀死；为有几率的中立生物，即使处在中立状态下，在受到幸存者注视10秒后转变状态为敌对
                    - 使用五级超能系的卷轴有概率杀死它，可获得“王冠宝石”，但是能生成沙尘精的沙暴里往往不止一只，它掉落的宝石会吸引其他沙尘精
                    - 在没有受到攻击时，沙尘精会在半空游荡，路径仅有一条线，趴在地上用兽皮盖住自身大概率可躲过它（欧皇撞脸不算）
                - 响尾蛇
                    - 剧毒毒蛇，潜伏于沙土之中，幸存者靠近时会发出声音预警
                    - 可作为生物资源，其蛇毒需活体采集，求生五级可手搓抗蛇毒血清，被咬后注射血清有80%几率不会死亡
            - 自然灾害
                - 沙暴
                    - 裹挟砂砾的飓风几乎能摧毁并掩埋沿途一切建筑，更不用说血肉之躯
                - 流沙
                    - 看不见的陷阱，致命的威胁，陷入流沙后仅凭自身极难挣脱
                - 温差
                    - 白天的沙漠能达到五十度以上，而夜晚会快速降低至零下几十度；此外高温会带来快速失水与中暑
                - 缺氧
                    - 沙漠环境氧气下降了一半，进行同样的活动要更加消耗体力
        - 环境
            - 无季节变化，常见风暴，
    -
        - 介绍
            - 阳光明媚的海滩，一片有待开发的度假胜地，同样隐藏着危险
        - 特殊地点：避难所
            - 此场景的海岸边具有一个废弃的避难所，建立在高耸的悬崖上，需要幸存者通过绳索等物品下降到海滩
            - 避难所可找到潜水服与卫星定位器、远程通讯器等场景道具，是为数不多的有监视与预警的探索；通讯设备与监视设备可能是损坏的，需幸存者自行携带材料修补
              技工职业可更省材料，更快速完成修补工作
              大多数通讯设备需要固定式通讯基座才能完成连接，此外给潜水服气瓶充气的压缩机也是固定物品，但潜水服与气瓶为独立物品可以带走
            - 海啸与飓风等自然灾害能直接或间接影响这个避难所，它不会倒塌或完全被摧毁，但房顶和部分设施可能会被损坏；海啸的海水可以直接灌进来，甚至冲走内部的幸存者
        - 特殊载具：深潜器
            - 此载具为地图专属载具，使用燃油驱动（可能有也可能没有）载具燃油为特殊物品，只能抽另一次密室同一张地图的载具燃油，或以高价通过官方购买
              注：燃油标注为“无价”，可以卖出但不会有任何收益
            - 深潜器无武器装备，但有着360度无死角照明灯，可化身水下小太阳；两只机械臂用于收集资源；高压线圈用于自卫
              若有技工与相关图纸，可改装深潜器，安装声呐，改装高频闪光灯，增加储物仓容积，甚至增加引擎功率
        - 资源
            - 载具燃油
                - 可以带离密室，用于同一张图的下一次探索
            - 潜水服
                - 高科技潜水服，配备有可充气气瓶，可出售或用于其他密室探索
            - 矿石核心
                - 海床有几率生成的高纯度天然矿石，可作材料制作道具，也可售卖

真理之门贡献

- 密室层级
  - 海洋
    - 任务
      - 地震监测
        - 官方发布的用于监测未知生物“地心”活动的任务；若发布任务后在本次探索期限内无人完成任务，第二次开放海洋密室时，怪物“地心”出现几率会增加
        - 需要根据定位仪，使用深潜器前往指定地点，在附近等待完成数据采集，出密室后将数据卡上交
        - 任务区域大多简单，但只有寥寥无几的水晶币报酬；而任务区域大多资源贫瘠
      - 援助计划
        - 找到并救助几个出现减压病的菜鸟，可获得官方下发的高级医疗物资
        - 任务只需要提交确切的影像证据，来确定救助了几个人；然而如何发现并救助包括后续并不在任务范围内
      - 天气记录
        - 需要避难所的幸存者修复相关仪器，监测本次探索中附近区域的天气数据
        - 会获得大量水晶币奖励，下一次开放密室极端天气出现的几率降低了
        - 任务难度十分简单，但需要技工五级来修复设备
    - 危险
      - 怪物
        - 幽灵虎鲸
          - 巨大的半中立怪物，外形类似虎鲸，但呈现半透明在夜晚散发荧光
          - 不会对潜水员发动攻击，在深潜器撞上它之前不会发动攻击，但其攻击是致命的，目前没有任何手段对其造成高效杀伤
        - 大王乌贼
          - 深潜器的主要威胁；其动力系统不足以挣脱它的控制，高压线圈不足以造成有效威慑。
一旦缠住深潜器，怪物会全速朝海洋深处下潜，直到超过深潜器极限下潜深度，水压会将深潜器压成碎片
          - 提前通过避难所的探测，或声呐探测发现怪物，在不可避免的接触时制造一场爆炸，快速逃离范围
        - 碎舰者
          - 物如其名，这种怪物体型巨大的同时，前部长有坚硬的撞角，会高速冲向载具，将其完全摧毁
          - 怪物对声光比较敏感，且会被海岸与潜艇内置的探测仪器发现，当遭遇碎舰者时 ，可关闭载具发动机与灯光，若有条件也可发射搭载主动雷达的鱼雷，怪物会自然离开
        - 地心
          - 未知的怪物，可能生成位置有突然下陷的海床，呈现葫芦形或烧瓶状的奇怪海沟
出现几率较低，出现时会伴随间断地震，多个震中的连线中心往往代表着怪物的位置
          - 出现时伴随重力异常变化，上部海水浮力几乎消失，海域内所有生物会被吸进深渊
      - 自然灾害
        - 海啸
          - 飓风掀起几十米高的海浪，将摧毁沿途一切（比如避难所的房顶）
          - 在足够深的水下可减轻甚至避免它的干扰
        - 减压病 —— 一种常见的潜水疾病，在液体中快速上升为主要原因，可致人死亡
        - 暴风雨 —— 夹杂着雷电的极端天气，远程通讯与定位受到干扰，设备进水短路几率大大增加
    - 环境 —— 室外环境，频繁天气变化，季节变化不明显
  - 沼泽（待补充）
    - 介绍 —— 遍布红树林的热带沼泽环境，水面下暗藏无声杀手
    - 资源 —— 动物资源
    - 危险
      - 怪物
        - 电鳗
        - 巨蟒
        - 食人鱼
      - 自然灾害 —— 淤泥坑 —— 表面像普通水坑，一旦踩上去会在短短几分钟内陷入地面
    - 环境
      - 多雨，室外环境
      - 热带雨林气候
  - 废弃战场
    - 介绍 —— 一处有着悠久历史的古代战场，士兵的怒火在他们死后仍旧难以平息，他们的灵魂化作血气潮影响着后来的探险者
    - 资源 —— 低阶附魔物品 —— 战场存在大量低阶附魔盔甲，尽管大部分已经风化损坏，但部分可以使用的装备仍旧带有不俗威力
    - 危险
      - 怪物
        - 魅魔plus版
          - 手执双刀，能在半空飞行的半实体鬼物，被刺伤的人会受到肉体与精神的双重折磨，前者可使用医疗物资，后者只能等待自然愈合
需使用附魔物品或魔法物品击杀，无附魔属性的热武器仅可短暂驱散，无法做到彻底击杀
这种魅魔也有普通魅魔的能力
          - 这种魅魔被杀死后身体机能不会停止，仍旧对外界刺激有反应，但不再具有威胁；很多幸存菜鸟可能以为没有彻底杀死而进行鞭尸行为
解剖魅魔尸体可获得“跳动的鬼胎”；此物品可出售，也可与官方兑换一些附魔物品
          - 十分诡异的是，这种魅魔的肉是为数不多可以给普通人吃的，而且据说口感不错?
        - 尸虫
          - 啃食尸体的蠕虫，受到战场超自然力量影响，自身变得十分巨大
          - 行动缓慢且没威胁，对鲜活的血肉不感兴趣，对“死亡气息”极度敏感
          - 杀死尸虫，可获取它的内脏，可解除致死瘟疫
（问怎么解除？炫就完了）
      - 自然灾害
        - 血气潮
          - 一种十分危险的致幻性气流，本身无色，很难被仪器探测到
          - 身处气流中会产生身在战场的幻觉，可能诱发精神疾病
        - 致死瘟疫
          - 一种奇怪的疾病，感染后会散发“死亡气息”，引发尸虫兴趣；相比于传染性，这种疾病的获得好像是随机的?
          - 潜伏期6小时，患者全身会逐渐腐烂最终导致死亡，潜伏期内很难用仪器检测，可以利用尸虫的反应来判断有没有感染
          - 瘟疫潜伏期的前5个小时内，可使用尸虫器官解除，一旦解除，本次探索不会再次感染瘟疫
    - 环境 —— 室外环境，无光
  - 介绍 —— 一座开放式的大型城堡可供探索，城堡内又分不同小部分，是幸存者们探索并获得附魔/魔法物品的主要地点，危险与机遇并存
  - 资源
    - 魔法物品 —— 城堡内可找到各种附魔与魔法物品，这些魔法相关的物品具有很高价值，可在官方兑换安全且强大的魔法物品
一些魔法物品（如找到的卷轴）可以直接使用，但它的效果完全不可预知
魔法水晶球可以带离密室后进行一次武器附魔，附魔属性必定为正面，但种类无法确定
    - 神秘药物 —— 一些瓶瓶罐罐可能装有神秘液体，这些液体有部分具有其他效果，同样可以兑换魔法物品，但由于成分不明，直接用于兑换有赌运气的成分（比如十瓶起死回生的神药只能换一块纱布，或一瓶清水换五级卷轴）
药物也可以直接使用，但要承担风险，拥有酿造技能的幸存者可以简单分析这些液体成分，由此推断它的效果（它的效果是固定的，只是幸存者很难分辨）
    - 艺术品 —— 有部分画作不作为怪物，也没有检测幸存者的能力，若有幸发现，这些画可以带出来卖个好价钱
  - 环境
    - 室内环境，阴暗
    - 室外环境，小雨
    - 根据现实季节不同有雨雪两种状态
  - 任务
    - 营救公主
      - 城堡开放时会有随机任务“营救公主”，任务给一些辅助如标注公主位置的手绘地图，制造一些动静，能短暂引走附魔盔甲的响铃，能让附魔盔甲短暂失能的特殊震撼弹等
依照地图在某个密室内找到公主，密室外围会存在1-3只白色盔甲的附魔盔甲，白色盔甲会一直保持第三阶段，对幸存者的探测更敏感但追杀时间更短暂。
公主是一副披着破烂婚纱的骷髅，可以独立行走或进行短时间的跑动，婚纱下半身破的尤其严重。营救公主需引开白色盔甲，让公主从屋里出来（会有任务辅助物品吸引公主离开房间）若贸然进入房间，会陷入幻境然后在里面***
公主离开房间后一定距离，被引开的附魔盔甲会将兴趣转移至公主位置，依靠画与其他盔甲的检测锁定公主（锁定公主而不是幸存者）届时会尝试杀死公主周围其他幸存者来阻止公主离开城堡
      - 营救公主开始后，城堡内所有未被激活至第三阶段的附魔盔甲会自动转入第三阶段，并开始游荡；靠近公主的位置，盔甲表面会泛起白光，此时的附魔盔甲会失去对其他幸存者的兴趣，到达距离公主很近的位置后，才会重新获得对其他幸存者的兴趣
      - 将公主带到城堡外，可获得公主给予的任务物品“水晶指骨项链”
该项链可交由官方兑换水晶币与其他奖励，项链本身拥有一次净化能力，可在黄金殒魔瘟疫感染潜伏阶段进行时保持灵智，潜伏阶段结束时完全消除感染状态，但不会获得免疫；消除感染后项链失效
      - 事件 —— 吹响号角 —— 逃跑路线完全自己定制，但仍旧可以利用场景内的物品，吹响号角可以让附魔盔甲们的注意力转移至号角处，这时可以带着公主偷偷溜走
    - 寻找物品 —— 寻找各种杂七杂八的东西，这些东西不一定是独立存在的，但打上任务标签的物品会失去原有作用，只能作为任务物品交付
任务标签：任务会下发一个扫描仪，找到物品后使用扫描仪标记，则物品被打上任务标签
任务可获得水晶币奖励，任务奖励少但相对简单

真理之门贡献

- 安全层级：叁
中世纪魔法风格
  - 城堡
    - 危险
      - 怪物
        - 鬼魂 —— 普遍存在于阴暗地区的怪物，详细词条见安全级别壹
        - 食人鱼 —— 存在于护城河内部的集群性怪物，体型不过巴掌大小，但拥有强烈的主动攻击性，平时会在水中无目的的游荡，若下水游泳偶然遇到一只食人鱼，附近的其他食人鱼会在短时间内蜂拥而至，将落入河中的生物撕成肉沫
        - 附魔盔甲
          - 存在于城堡主楼（大塔楼），居住区域的盔甲幽灵士兵，平时以装饰物存在于盔甲架上，一般为全身甲，手持巨斧或大剑，部分盔甲会配备短刀，一些服饰奇特的怪物甚至配备火枪。在不属于城堡的生命体靠近后，会被灵体检测，第一阶段只有盔甲头部出现移动（比如看向幸存者位置）；第二阶段会在幸存者走近后挥舞刀剑；第三阶段拥有活动能力，本体盔甲架离开，开始追杀幸存者
          - 盔甲一般成对出现，每一阶段都存在延迟：1-2延迟15分钟；2-3延迟5分钟
只有两个临近的盔甲都检测到幸存者出现的时候，阶段才会被触发，且在触发第一阶段后，幸存者若离开所有灵体的视线超过60秒，则第一阶段状态取消
若已经激发第二阶段，躲藏时间需达到5分钟
若已经激发第三阶段，幸存者除需躲避追杀外，还需离开城堡主楼一段时间才可消除状态（注：若一位幸存者激发第三阶段，盔甲路过其他幸存者，则直接处于第三阶段）
          - 附魔盔甲仅能使用魔法相关物品杀死，在一次密室期间，使用近战武器在无甲状态下击杀十个盔甲会获得成就“领主”
        - 画
          - 存在于城堡任何位置的墙壁，画不具备攻击性，但仍旧可以检测幸存者路过，它与盔甲一样可以追踪幸存者位置，但要更加迅速且灵敏，在触发盔甲第三阶段后，画会为盔甲提供幸存者位置。
若为人物画，表现为画中人物眼球转动，伴随有微表情；若为山水画，表现为画中河水流动，云雾翻滚等
          - 在躲避盔甲第一阶段与第二阶段时，若始终处于画的检测范围内，则躲避时间根据检测到幸存者的画的数量倍增
        - 黄金殒魔
          - 无人的城堡囤积着数不尽的财宝，财宝们期待着贪婪之人的到来，为它们增加更多的同伴！
存在于储存财宝的仓库区域，且每个城堡的每个财宝仓库必定有一个，其本体活动范围仅限当前仓库区域。
财宝已经失去作用，黄金完全变性，宝石化为随处可见的石子。
          - 黄金殒魔会精心伪装财宝仓库，财宝仓库的门会半掩着，内部隐约散发金光。在幸存者进入后触发第一阶段，他会看到一片金光；继续深入至靠近中心位置，触发第二阶段，他会在仓库内部靠墙的位置看到自己心中最希望得到的东西，耳边听到仙乐环绕，这时仓库门会自动关闭并反锁（多人时其他幸存者无法从外部打开）；在幸存者触碰到他最希望得到的“物品”时达到第三阶段，第三阶段有两个表现形式，若单人进入且周围不存在其他人，他会在梦中化为雕塑；若多人进入或周围存在其他人，他会被黄金殒魔种下种子，所有人都被种下种子后，仓库门重新打开，里面的人“得到”财宝可以离开，但具有种子的人转化开始，记作殒魔-1.
殒魔-1会一路出城堡，中途其他怪物不会攻击，若遇到其他幸存者，会无差别无理由攻击，被打伤或接触到打人者血液的幸存者同样会感染瘟疫， 记作殒魔-2，以此类推。间接感染的人会在一小时的潜伏期后变为殒魔-1的状态，期间会逐步丧失神志，城堡其他怪物会逐步减弱对其检测，若未转化时遭遇其他怪物攻击（主动或被动行为）则转化停止，存在半小时的免疫，幸存者可以趁机离开城堡
注：1.若存在殒魔-5以上，则证明城堡爆发了殒魔瘟疫，这时密室环境被判为极度危险，此时密室进入与撤离通道会被迫提前关闭，隔离城堡与内部所有感染者
2.感染殒魔瘟疫的幸存者，无论是否渡过潜伏期，会被密室通道判为怪物，导致无法进入通道撤离
      - 自然灾害
        - 殒魔瘟疫 —— 一种极度危险的超自然瘟疫，会导致当前密室转变为极度危险状态，在此状态下密室的撤离与进入通道会提前关闭
        - 伤寒 —— 密室阴冷潮湿的环境十分容易感染伤寒一类的疾病，尽管疾病只能削弱幸存者状态，但仍旧危险
  - 刑场
    - 介绍
      - 似乎是中世纪刑场，场内散落着各种锈蚀的不能再用的刑具
      - 地图最中心有一个高大的十字架，上面绑着一个人，下方是密密麻麻的亡灵士兵
    - 资源
      - 锈蚀的朗基努斯枪
        - 满地图都是这玩意，既不能当做武器，也不能提炼出材料，还非常占空子的垃圾
        - 据说在无数废品中有一把真品，其价值不可估量（售卖价值10万水晶币）
      - 锈蚀铠甲 —— 相比于没用的圣枪，这些铠甲可以重新精炼，甚至附魔兵器也可打磨后使用；但要拿到这些必须与亡灵士兵战斗
      - 朗基努斯枪（真品）
        - 在非任务状态下，从无数垃圾中找到这把枪，成功带出图卖掉就能获得10万水晶币
        - 机制：
1.真品没有标志，环境中每一把枪都可能是真品，也可能是垃圾，同样的一把枪在这个幸存者手里是真品，转交给其他幸存者大概率会变成垃圾
若携带真品的幸存者被击杀且圣枪不在储物空间，则会掉落真品，可供其他人拾取
2.在领取圣枪任务后，未完成任务并提交之前，不论如何获得的真枪会变成“任务物品”，无法正常售卖且大幅度贬值
3.每日进图只会有一把圣枪，包括变成任务物品的那把
4.找到圣枪后自身会被发光标记，受到怪物袭击的概率增加了
    - 任务
      - 找寻圣枪（道具版）
        - 会给一个定位道具，定位任务目标，提交任务后获得100水晶币
        - 难度 —— 简单
      - 耶稣受难记
        - 把中心十字架上那个人救下来，扛到指定地点（并不是扛回去）
        - 需解决大量鬼物士兵，难度为困难
        - 本身并没有什么奖励，但能在尸体身上获得染血的布料，这些布料可在官方兑换冷藏袋，冷藏袋具有仓鼠六级维生舱的功能，重伤但没死的人能硬拖十二小时再死
    - 危险
      - 怪物
        - 机制 —— 使用魔法物品或附魔物品做到有效击杀，无附魔物品时需尽可能拆散它们的每一个部分，趁机搜刮战利品
        - 亡灵士兵 —— 身着破烂盔甲的已死士兵，可能是僵尸也可能是骨头架子，手持破伤风之刃，有概率找到附魔刀剑与盔甲
        - 亡灵刀斧手 —— 持有刀斧的亡灵士兵，更加高大；它们的盔甲覆盖率更低，但刀斧十分坚固，凭借庞大的力量可以将人拦腰斩成两半
        - 邪教徒
          - 又说“亡灵巫妖”，是一种有着不俗智慧， 能号令召集其他亡灵生物，同时能使用魔法的危险敌人
          - 在中心广场上，十字架下必定出现1只或更多的邪教徒
      - 自然灾害
        - 中世纪小城内十分宁静，无明显自然灾害
        - 死气侵扰 —— 可能的灾害，遍布全城的死气会让普通治疗手段的效果大打折扣，幸存者也更容易陷入疯狂
    - 环境 —— 室外环境，阴冷，光线暗淡，充满锈蚀气息
- 初始：切尔诺贝利
  - 介绍
    - 在非默认情况下，第一次选择进入安全级别肆时，团队中有任何一人未曾进入，则固定开放本场景
    - 场景中可获得探索其他场景必备的防化服与其他器械，但防化服为一次性且不可修理
    - 地图外观为四面环山的盆地，盆地内坐落主要设施，幸存者从外侧山口的废弃工厂大门进入，可原路返回或从设施的另外两个检修门/后门撤离
设施主要入口外存在密林与荒地，有大量尸鬼活动痕迹，尸鬼数量与亮度成反比，气候为常年性放射沙尘暴与酸雨
    - 设施存在两条绿色通道，由正门延伸至特定房间，通道分别通向装备室和医疗房，前者可找到防化服等必要物资，后者可找到药品
绿色通道仅存在少量辐射，即便不穿着防化服也能逗留，但其他设施房间辐射量要高得多；通道每隔一段距离具备单向的逃生门，可经过此门离开绿色通道进入其他房间
  - 资源
    - 防化服 —— 可以有效抵御核辐射的一体式服装，配备氧气罐，铅板，内置盖革计数器等。
防化服放置在辐射环境中不会自然损坏，但会因穿着服装行动而产生磨损，怪物的攻击则会导致防化服迅速损坏进而彻底报废
通过密室内搜集得到的防化服带有一定辐射，需保存在仓鼠职业或其他形式的储存空间内，否则无法带回旅馆（通过官方商店购买后，进入辐射环境前的防护服无辐射）
    - 盖革计数器 —— 探测放射性物质，放射性强弱的仪器，防化服内置计数器仅能探测近距离辐射数值，但手持式计数器可探测更远距离的辐射数值，通过技工六级可加装怪物探测雷达（购买）队伍识别雷达（购买）激光指示器（购买或技工制造）等其他设备
    - 抗辐射药品
      - 一些药品可以吸收放射性物质，降低它们对人体的伤害，诸如碘化钾，普鲁士蓝
另一些药品可以帮助身体加快对放射性物质的排出，如螯合剂（如钙促排灵、锌促排灵）、含铝抗酸剂和藻酸盐、海藻多糖颗粒
（注：以上药品为百度搜索结果）
      - 这些药品可在密室内搜集得到，也可凭水晶币购买，由于密室内物品本身存在一定辐射，药物可能出现不管用甚至加剧病情的情况
    - 武器 —— 该设施内部遗落了大量科技，甚至有魔法起源的相关记载
虽然充满锈迹且带有辐射，这些枪支仍为杀敌利器，遗落的设计图纸更加宝贵，即使自己不能使用，提交给密室官方也能获得不菲的奖励
  - 商店特殊补给
    - 抗辐射容器 —— 此容器专门用来携带高辐射物品，由密室官方的商店提供，密室内也可搜到抗辐射容器，但它们本身是带辐射的
抗辐射容器可在没有存储空间时携带一些物资回到层级零诸如旅馆等安全地点，与防护服不同，带回密室的已暴露的容器不会带有辐射（黑科技）
    - 抗辐灵
      - 密室官方提供的魔法神药，可以用魔法力量显著提高幸存者对辐射抵抗水平，但不能对已经获得的辐射提供清除作用；神药价格昂贵且数量稀少，目前只有注射制剂
      - 在同层级的其他密室可发挥两小时效果，但在避难所地表设施内仅有二十分钟持续时间，然而地表设施外的辐射水平完全不是药物能解决的
    - 消辐灵
      - 另一种魔法神药，就像加强版的普通药物，它的作用是让幸存者迅速排除体内残余辐射，修复未完全损坏的基因链，加速细胞重生，它的供应量比较多，价格依旧昂贵但比前一种药物便宜，可口服或注射；
凡是用过这种药还存活的幸存者，在第二次中辐射但没死之前都不想再用一次
      - 它可以加速完整细胞重生，所以可以当奢侈的急救物品使用，但不能排除这些损坏的细胞，也不能治疗癌症的肿瘤组织，这往往是致命的。
因此，它的实际作用可能并没有想象中的大，也并不建议在层级零中使用
    - 滚筒清洗机 —— 一种密室官方黑科技，放置于出口隔间，具体数量不详，为离开第四层级的幸存者提供清洁服务。清洗剂可祛除幸存者体表的辐射物质，避免他们把过多辐射物带入安全的层级零；但经过清洗机的幸存者会“选择性遗忘”最近十分钟的事情，而留有部分记忆的“天选之子”声称再也不想进这鬼东西。
  - 任务 —— 本密室目前无任何任务
  - 危险
    - 怪物
      - 尸鬼 —— 核灾害中未死亡的人类，受未知的神秘力量影响，化为血肉干枯的恐怖怪物，怪物本身具有高度辐射，即使离得很远也会引发计数器报警
      - 阎魔 —— 浑身包裹荧光物质的怪物，外形可以是猛禽或猛兽，皆是长期生活在辐射环境中的变异物种；它们携带辐射与毒素，若被咬伤或抓伤而没有第一时间处理，截肢将成为不得不考虑的保命手段
      - 星光月华
        - 与阎魔不同，这个或这些怪物主要由植物变异而来。幸存者在经过某些高大的植物时，可能伴随幻觉与幻听，所视之物大多为漫天繁星，伴随着神秘迷雾的梦幻场景，若不能及时脱离环境，幸存者最终会在幻觉中陷入沉睡，迎来死亡；更糟糕的是，沉睡的幸存者无法意识到自己当前的状态，即使经过宝石复活，仍旧处于植物人状态
        - 真正的怪物并不是高大的树木，而是脚下不起眼的小花。每只花朵都可散发微量的精神干扰，这些花朵彼此的干扰，构建出的梦幻场景，令幸存者陷入幻觉
    - 自然灾害
      - 放射性尘埃
        - 核灾难后，大量放射性物质被释放到大气中，形成放射性尘埃。这些尘埃随着风向扩散，污染空气、水源和土壤，对生物体造成长期伤害。
        - 无防护下暴露在放射性尘埃中会受到放射性物质影响，进而产生严重的辐射疾病
      - 酸雨
        - 核灾难中的爆炸和燃烧产生大量的硫氧化物和氮氧化物等污染物，这些污染物在大气中与水蒸气结合形成酸雨。
        - 酸雨会导致电子探测仪器失常，暴露在酸雨中的仪器使用寿命大大缩短
      - 暴雨 —— 与酸雨不同，暴雨雨量要大得多，暴雨来临时，黑云压城，设施外亮度将降低至夜晚水平，大量怪物活动，幸运的是，设施排水系统仍能正常工作，无须担心洪水泛滥
  - 环境
    - 室外环境，沙尘暴，放射性粉尘
    - 室内环境，无光，放射性粉尘

真理之门贡献

- **密室**
  - 安全层级：肆核废土风格
    - 遗忘：高天原
      - 介绍
        - 在日本神话《古事记》中，高天原（たかまがはら）是由天照大神所统治的天津神所居住的地点。这一环境被描述为飘浮在海上、云中的岛屿，是众神居住的天上世界。
          （为啥写这个懂的都懂）
        - 爆发核灾难后，大陆架受到剧烈冲击，在核能灾难衍生的气候灾难下，原本的陆地下沉到海平面之下，海洋覆盖率达到九成以上，但原本浓郁的放射性物质并没有被海水稀释，反而形成发着蓝光的，奇特而致命的放射性海洋——幽灵海
      - 资源
        - 辐射海洋资源 —— 辐射海中存在各种各样的怪鱼，对研究辐射环境下生态系统有重要意义，捕捞这些鱼类并提交密室，可获得水晶币奖励
        - 辐射矿藏 —— 古神仆从会收集强辐射物品，包含高浓度的放射性矿物，使用特殊容器将这些矿物带回密室，
      - 任务 —— 古神遗骸
        - 应未知雇主要求，幸存者们需要潜入更深的海洋（深渊），找到古神（曾经）活动的证据，然后活着将这些证据带回来雇主方面会提供一台深潜器，上面搭载了威力巨大的武器，然而武器威力越是强大，幸存者心中越是不安
          技工六级可超频深潜器，在短时间内进行迅速的速度提升
          深潜器拥有两只机械臂，外加密闭的储物仓，可由幸存者操纵机械臂接触某些高危险物质
        - 会遇到三种状态的古神：遗骸/沉睡/苏醒
          前两种状态下的古神威胁性较弱，沉睡古神被惊扰后影响范围不会离开深渊
          活动状态的古神会引起灾难级别的危机，可能导致该密室的幸存者全军覆没
        - 古神胎心 —— 任务物品，需从古神遗骸中挖掘出它的心脏，心脏为活体物品，离开深海环境后会快速死亡并腐烂，需保存在深潜器的特殊容器中（容器可分离）
        - 古神证据 —— 在遇到沉睡/苏醒古神时，只需使用深潜器自带的探测设备记录古神数据，算作完成任务
      - 危险
        - 怪物
          - 古神（隐藏）
            - 古神仅会在海沟最深处诞生，幸存者下潜超过一定深度时，会遇到古神仆从，继续下潜可以在海床上看到古神庞大的身躯
              在非任务状态下下潜到古神仆从出现的深度是非常困难的，故该密室没有进行任务时，完全可以忽视古神的影响
            - 古神仆从
              - 一种奇特的机械造物，会向附近的幸存者发射鱼叉，也可使用电锯与钻头切割深潜器的外层防护装甲。它们貌似是核能驱动的，在受到严重损伤时会引爆核心，产生微弱的裂变反应（范围约十米）并释放放射性物质
              - 它的一大爱好是收集放射源，故仆从一定带有高于环境的辐射水平，这种辐射并不是防护服可以抵挡的，近距离接触仆从在某种程度上来说是必死的
            - 古神遗骸
              - 遗骸孕育了大量古神仆从，让这个地区的辐射水平远高于其他地区，好在深潜器的外层装甲可以抵挡放射性影响——前提是完好的装甲
              - 古神仆从-α变体 —— 这些机械造物更加巨大，拥有多个更远的激光器与尖锐的撞角，爆发时的速度可支持造物直接穿过深潜器装甲
              - 古神仆从-β变体 —— 这种变体没有实体武器，本体单薄且脆弱，却拥有古神的部分能力：精神干扰。它会悄无声息游荡，贴到深潜器外层装甲上，持续对内部施加精神干扰。
                由于深潜器没有抵御精神攻击的手段，它仍然是个大威胁
              - 古神仆从-γ变体 —— 这些机械造物十分稀少，但每一个都带有更高的放射性，更为可怕的是，它们会发射一种产生小型聚变反应非追踪型“核鱼雷”，近距离爆炸一样致命
            - 沉睡的古神
              - 低语
                - 呈现狭窄面积扇形范围的精神攻击，会使幸存者在短时间内出现幻觉，但这种幻觉不是长期的，离开密室约2~3天后即可完全恢复
                - 低语发动前会伴随海床震动，可以利用深潜器机动躲避
              - 大陆架 —— 古神技能之一，会在深潜器头顶上生成一块陆地，躲避不及必定埋葬深海
              - 重力异常 —— 在一定区域内产生连续变化的重力场，会迅速破坏深潜器的各种系统，这无疑是致命的
            - 苏醒的古神
              - 这种状态下的怪物威胁性远超其他怪物，但出现的频率并不高。古神苏醒时往往伴随着自然异象，而它的探测范围虽然遍布整个海洋，但只有在幸存者处于一定范围（比如下潜到古神仆从出现的深度）时才会爆发强烈的攻击行为；除此之外，幸存者还需面对无时无刻的精神干扰与古神仆从威胁
                自然异象比如时间错误（密室内实际时间与密室给定时间不符）、血雨、镜面海洋（海面没有哪怕一点波浪）、寂静海洋（没有其他怪物与海洋生物产生）、天象异常（如彩色的月光）等
                应对苏醒古神的方法只有一种：在异象出现时离深渊远一点，一旦触发便不可挽回
              - 死亡凝视 —— 一种残忍的攻击，被古神注视超过2秒，幸存者身体会膨胀最终炸成一团血肉，更可怕的是这种攻击距离可直达海平面，中间还没有CD
              - 精神冲击啸 —— 辐射整个海洋的冲击波，虽命名为精神冲击，但往往在精神攻击产生致命作用前就已经没命了，这种状态下的死亡无痛且是安详的，故又命名为“集体安乐死”
                作用方式类似于死亡凝视，不同的是冲击啸会迅速烤熟身体的一半细胞，精神攻击阻断神经传导，并产生一种灵魂离体的飞升感觉，随后便是彻底长眠
          - 深渊吞噬者
            - 没人知道这怪物有多大，在漆黑的海水中，当幸存者意识到它出现时，往往已经进入了它的肚子
            - 躲避方法：远离深渊，保持光照
          - 深渊骇物 —— 岩石中睁开的眼球，会持续注视从上方经过的幸存者，干扰他的精神；被注视的人会迅速产生幻觉与幻听等精神疾病，该疾病最终导致幸存者认知异常，摘掉潜水头盔或打开深潜器舱门，死在窒息与水压中
          - 鮟鱇鱼
            - 会抛出光源吸引幸存者，光源同样会干扰精神引起认知异常，不过不同于深渊骇物的点对点影响，它的影响是360°无死角的，但范围更近，远距离时作用轻微
            - 鮟鱇鱼体型巨大，但具有明显弱点，可使用水下武器攻击弱点杀死它，也可以直接攻击光源，光源被攻击后怪物会迅速逃走
            - 击杀鮟鱇鱼后可携带它的发光体返回密室（需特殊容器或空间）可提炼成分做成抗辐射药物，也可向官方兑换更加强力但更稀少的抗辐射药物
        - 环境
      - 环境 —— 室外环境，海洋环境，放射性海水
    - 平行世界：避难所
      - 介绍
        - 熟悉的地铁站台，空荡荡的旅馆。一眼看去，这貌似是另一个密室，拥有密室层级零中几乎所有的设施；不同的是，这里是废弃的，原有保安亭的地方换成了不能用的自动贩卖机，没人知道它发生了什么，也没人知道里面究竟有什么。
          这个废弃密室暂且称作避难所，里面没什么有用的东西，面积也十分狭小，好在没有怪物——至少白天是这样的
        - 站台一侧传送门早已损坏，取而代之的是蜿蜒向上伸展的大洞，顺着洞能爬上地表：一片雪白，犹如梦幻中的世界，计数器不再发出噪音——嘿！醒醒；这里的辐射量太高了，不是防护服能抵挡得住的！哦糟了，他开始变异了，这么快……开火！开火……
          远处似乎有炊烟升起？一定有什么方法可以探索这个世界
        - 设定：隐藏密室世界观等关键线索
          作为彩蛋地图出现，用于完善世界观，有少量且不致命的怪物
      - 资源
        - 密室第一层资源，除了少部分可以回收外，都是带有严重放射性的废物，地下旅馆面积狭小，基本没有太多有价值的资源
        - 该密室的价值主要体现在“幸存者的壁画”上，壁画在该密室随处可见，包括地上类似密室层级一的超市与仓库
      - 任务 —— 目前该密室无官方任务
      - 事件
        - 由于本层级与地上环境的高辐射，严重的辐射病会带来幻觉，因此幸存者很难自己分辨究竟是预言景象，还是中太多辐射快挂了
        - 幸存者的壁画
          - 可分为地上设施的壁画，与地下设施的随笔。
            幸存者可在避难所旅馆对应的房间内找到与自己有关的蛛丝马迹，其中有一类随笔类笔记最为常见
            随笔经幸存者辨识，确认为自己的字体；而那些不识字又不会写字的幸存者，笔记本则会出现一些无意义的乱涂乱画，这些绘画却能被相关的幸存者理解，他们甚至能讲出绘画代表的意思。
            随笔往往记载着过去的事情，包括幸存者本已经遗忘的事情，本不该发生的事情，和幸存者对自己的自嘲。每次进入这个密室，这些内容都会发生改变，就像幸存者的另一个意识站在上帝视角观察他们一样。
            笔记本可能出现夹着的便条，这里面往往透露未来的事情，比如接下来几天的探险中可能遇到的危险与怪物，笔记上记载了破解它们的方法，但下面的纸要么被撕掉，要么被烧糊，甚至有幸存者看到“我要制止这一切，接下来是方法，%@#￥%#……（乱码）；该死，这里不能@￥%（乱码）”一类的模糊信息。
          - 壁画分布在地上的设置，需乘坐幽灵列车前往，与壁画相关的幸存者会在独立探索时遇到自己的尸体，尸体旁边存在壁画。
            壁画往往记载着幸存者的“最终结局”。包括尸体
        - 地上设施与壁画
          - 地上存在超市与仓库（与密室层级壹的废弃超市完全一样的布局）。但不同的是，超市或者仓库内的物品都是崭新的，儿童摇摇车甚至还在运行，就像现实中的超市，顾客却在一瞬间消失。
            超市等地上设施中并不存在层级壹中的怪物，黑暗中也不存在鬼，内部物资与食物可使用，但无法塞进随身空间，带在身上也会在进入幽灵列车返航时瞬间消失
            经过列车进入超市后，辐射水平降低至防化服可承受的范围，但仍旧带有很高的辐射，幸存者几乎需要密室提供的抗辐射魔法药物才能自由探索。
          - 在超市拐角，有时能见到干枯苍老的尸体，或者伴随鲜血的一地碎肉，附近还会有壁画“说明”死亡原因。
            “死亡”可分为三种情况：1.苍老的干尸与刻文2.碎肉与血书3.家庭团圆的残缺老照片与一滩灰烬
            壁画笔迹均由“幸存者”自己书写，多为血书，也有的是石砖上的刻文。
            1.若是苍老的干尸，则刻文会记录自己的一生，但唯独不存在密室相关的部分
            2.若是碎肉，则血书会指向某个怪物或人，比如怪物的轮廓或人名，但意义不明，并不能表示它或者他/她杀死了自己或与自己的联系（可能与预言魔镜冲突）
            3.若是照片和灰烬，则幸存者能看到本不该存在的事物：比如早已死去多年的女儿，自幼离世的父母，一同上镜的还有自己，但唯独在面部出现残缺
            诡异的是，若幸存者离开此地或叫朋友来查看，则回到此地后一切痕迹消失；若是留在此地呼喊，则不会有任何回应。
        - 未来或过去自己的残影 —— 有时幸存者身边会快速闪过一个人影，幸存者均辨认为未来或过去的自己，然而这残影并没有其他意义。
        - 预言魔镜
          - 最终极的预测幻觉，对幸存者而言是可遇不可求的圣物
          - 魔镜只出现在落单幸存者附近，幸存者若有幸发现魔镜，它会出现可能的以下三种画面：
            1.幸存者本人在未来的经历映射；这部分往往预示着该幸存者死前的见闻，魔镜的视角为第三人称，但景象只有大致框架，不能通过魔镜准确识别出究竟是什么人或物导致了幸存者死亡；幸运的是，有经验的幸存者会根据自己的经历判断出杀死自己的为何种怪物。
            2.如同地表一般的高辐射环境；这部分往往与幸存者记忆中的场景挂钩，可能是自己家乡，可能是世界上的标志性建筑，但无一例外，环境中充斥着致命辐射。与黑怪产生的幻觉不同，它的画面更加详细具体
            3.一些扑朔迷离的历史片段；如同梦境中的呓语，以第一人称视角记载着世界如何毁灭，万物如何灭绝，毁灭方式大不相同。经历过这些的幸存者坚信这些不切实际的画面就是自己上一世的所见所闻，而这一世他会尽一切可能改变它
            预言魔镜发挥作用后会化作一地尘埃，而这些尘埃会以难以置信的速度衰变，由此爆发一股范围为十几米的死亡级放射风暴，若恰好赶到魔法神药失效，那幸运见到魔镜的幸存者可能等不到预言中的死亡场景。
          - 所有见过魔镜的幸存者，会在返回层级零后的一到十天内觉醒各种奇怪的能力，甚至能打破密室现有规则，拿到第二职业；他们回来后坚信自己是剧本主角，是世界的救世主，而密室官方对此充耳不闻。

真理之门贡献

- 危险
  - 怪物
    - 幸存者怪物
      - 冒失地暴露在室外高辐射环境下，加之神秘能量造就的怪物，本身在很短时间内严重异变，拥有尸鬼的样貌，仅能发出嘶吼但保留部分意识，在受到攻击后有明显且更强烈的痛苦感受，死亡后若有王冠宝石，则物质上的身体第二天在旅馆重组复活。
      - 由于目前阶段幸存者存在强大火力，转化的怪物并不能造成威胁
    - 黑怪
      - 一种奇特的阴影生物，来源不详，在夜晚下的地下结构内出现。
        黑怪出现前会锁定某个幸存者，除本人听到遥远虚幻的声音外，不会有其他征兆；现身时影响周围光源并造成闪烁，随后短暂熄灭（光芒熄灭两秒后重新出现，包括熄灭了的蜡烛）
      - 黑怪的庇护：被黑怪影响的人眼前会出现幻觉，幻觉分为不同种类，七成以上是未来的死亡场景，二成是自己在外界的家人如今的生活状况，还可能有回到童年重新走完一生，又或者孤独走在荒凉的末世中
        幻觉只持续两秒，但被影响的人并不这么认为，他们甚至认为自己重新活了一世，部分幸存者因此性情大变。经统计，这些变化往往向好的一方发展，比方喜欢暴力的人不能理解为何暴力，言语粗暴之人突然变得文绉绉的；经诊断，这种影响并不属于精神疾病，患者也不会有任何不适；幸存者的普遍结论为隐藏在黑暗中的另一个怪物，或者说是黑暗中的自己，对自己的自我救赎
    - 幽灵列车
      - 一列快速行驶的列车，无碰撞实体，却可以搭乘它前往地上设施。
        列车在地下每一小时出现一次，而地上每十分钟出现一次；地上时间流逝更加缓慢（地下时间与地上时间相差六倍）， 但不与地下或密室给定的时间相关，钟表等设备机械可以正常运行，但时间记录偏差巨大；电子设备不能再列车上运行，但可以在地上或地下设施内运行
      - 列车出现时会伴随有汽笛，随后原本空旷的地铁站台出现迷雾，迷雾中隐约看得到一列发着紫色光芒的列车，列车停稳后迷雾会打开一扇门，从门内望去，则是正常的地铁，列车停满十分钟后会自动启动，穿过类似时光隧道的地方，最终靠站的位置则是超市或仓库。
        若幸存者站立在轨道上，列车恰好开过来，则不会出现任何事情，列车从幸存者身上压过或穿过都不会造成任何损伤，他也不会看见列车，但此时仍旧会出现迷雾墙，幸存者无法重新爬上站台，直到列车出站。
        若车上存在乘客，列车进站后迷雾会在相邻的地方打开两扇门，上车与下车互不影响。但据幸存者描述，无论是哪个车厢都十分宽敞，且横向长度很大，很明显此时的空间是重叠的。由于不同时间流速，地上不同时间进入列车返回的幸存者可能会在同一节车厢的不同空间层，不过经雾门出站后都能回到同一个地下设施
      - 若逗留列车超过密室开放时间，则幸存者会离奇失踪（不会被王冠宝石的复活传送回来）同时与他熟悉的幸存者失去对他的具体印象
  - 环境
    - 超级辐射尘
      - 严重的辐射读书远超过防化服与手持仪器的读数范围，辐射夹杂其他神秘能量，身穿防护服直接暴露在辐射环境下会以难以置信的速度转化为怪物，甚至已经变为怪物时仍旧保留部分自主意识，辐射水平连密室出售的魔法神药也不能抵抗，是绝对的死亡之地
- 环境
  - 室内环境、无光
  - 室外环境，晴朗，死亡辐射

- 安全层级：伍
  玄幻修仙风格
  - 蓬莱仙岛
    - 介绍
      - 子主题
    - 资源
    - 任务
    - 事件
    - 危险
    - 环境
    - 相关资料
      - 史料
        - 《海内北经》记载：“列姑射在海河州中。射姑国在海中，属列姑射，西南山环之...蓬莱山在海中。”。
        - 《列子·汤问》记载：“渤海之东不知几亿万里，有大壑焉，...名曰归墟。八纮九野之水，天汉之流，莫不注之，而无增无减焉。其中有五山焉：一曰岱舆，二曰员峤，三曰方壶，四曰瀛洲，五曰蓬莱，...珠玕之树皆丛生，华实皆有滋味，食之皆不老不死，所居之人皆仙圣之种。”。
        - 《史记·秦始皇本纪》记载：“齐人徐等上书，言海中有三神山，名曰蓬莱、方丈、瀛洲，仙人居之。请得斋戒，与童男女求之。于是遣徐福发童男女数千人，入海求仙人。”。
      - 网页资料
        - 在《山海经》中，蓬莱山被描述为位于海中的仙岛，岛上有仙人，宫室都是用金玉建造的，鸟兽都是白色的，远远望去如同云朵一般。这种描述激发了人们对蓬莱仙境的无限想象。古代的帝王，如秦始皇和汉武帝，都曾派人寻找蓬莱山，希望能够找到长生不老的仙药。

          蓬莱的传说中，最著名的故事之一是“八仙过海”。这个故事讲述了八位仙人——铁拐李、钟离权、张果老、蓝采和、何仙姑、吕洞宾、韩湘子、曹国舅——他们各自使用自己的法宝，渡过东海，前往蓬莱山。这个故事体现了人们对于超凡能力和神仙生活的向往。
  - 葬神高原
  - 昆仑
  - 归墟
    - 介绍
    - 资源
    - 任务
    - 事件
    - 危险
    - 环境
    - 相关资料
      - 史料
        - 《列子·汤问》记载“渤海之东，不知几亿万里。有大壑焉，实惟无底之谷，其下无底，名曰归墟”
      - 网页资料
        - 归墟在中国古代神话中是一个神秘的海域，被认为是所有水流汇聚的地方，但神奇的是，归墟之水既不会增加也不会减少。在《列子·汤问》中提到，归墟位于渤海之东，是一个无底的深谷，所有的水流最终都流向归墟，但归墟里的水却始终保持不变。

          与归墟相关的神话故事中，最著名的是关于五座神山的传说。这五座神山分别是岱舆、员峤、方壶、瀛洲和蓬莱，它们漂浮在归墟之上，每座山高三万里，周围也是三万里，山与山之间的距离是七万里。这些神山上有黄金打造的宫殿和白玉筑成的栏杆，居住着神仙，有珍珠和美玉的树，吃了可以长生不老。神仙们穿着纯白的衣裳，背上生有小翅膀，在大海之上自由飞翔。

          然而，这些神山并不稳定，因为它们没有固定在海底，会随着风浪漂流。为了解决这个问题，天帝命令海神禺强派遣三只大乌龟去驮山，以保持神山的稳定。每六万年，这三只乌龟会轮换一次，以确保神山不会漂流到远方。

          不幸的是，龙伯国的巨人在归墟钓鱼时，无意中钓起了六只大乌龟，导致岱舆和员峤两座神山失去了支撑，最终漂流到北极并沉没在大海中。天帝对此非常愤怒，于是削减了龙伯国的土地，缩短了龙伯国人的身高，以防止他们再次造成麻烦。

          归墟在中国古代传说中是一个神秘的地方，被认为是海中无底之谷，是众水汇聚之处，万物最终的归宿。《列子·汤问》中提到，渤海之东有大壑，实为无底之谷，其下无底，名为归墟，所有的水流最终都汇集于此，但归墟之水却不见增减。《山海经·大荒东经》中也有关于归墟的记载，称东海之外有大壑，是少昊之国，少昊抚养颛顼长大的地方，颛顼的琴瑟丢在这里，有甘山，甘水从山里发源，流成甘渊。此外，还有记载说沧海之中有度朔之山，上有大桃木，其曲蟠三千里，其枝间东北曰鬼门，万鬼所出入也，归墟可能是冥界的入口，人死后最后的归属之地。
          在《庄子·秋水》中，北海若提到天下之水莫大于海，万川归之，尾闾泄之，不知何时已而不虚。这里的“尾闾”可能指的是归墟，是海水排泄的地方。而在《庄子》的其他注解中，尾闾被解释为居于河海之最下用来泄水的门，与归墟的概念有所关联。

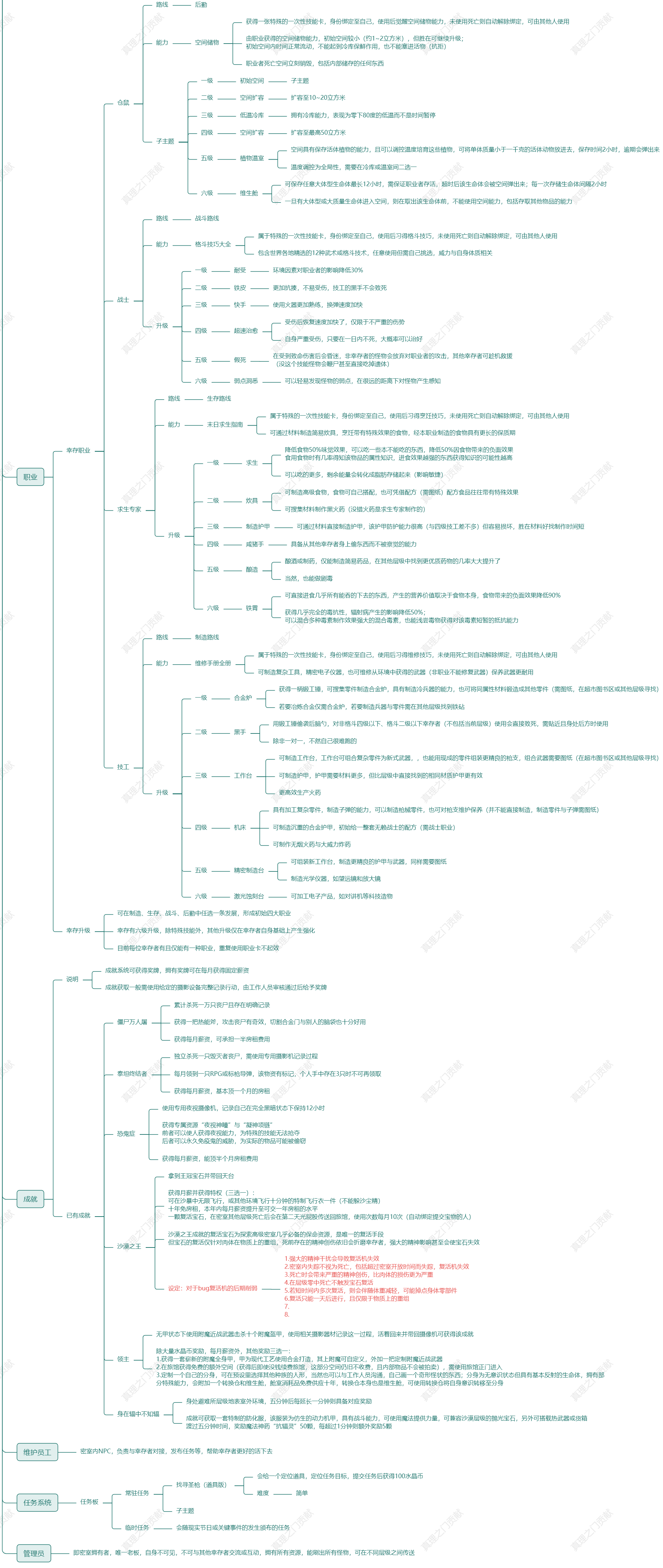
- 对抗
  - 装备层级（科技系）
    - 一级
      - 冷兵器
        - 定位 —— 简单制造，用于自卫的近战武器
        - 资源点 —— 手工制造或直接使用环境物品
        - 稀有度 —— 常见
      - 其他近战武器
        - 定位 —— 经过现代工业加持下的强力兵器，一般为寻找得到的现有武器，比自制武器更持久耐用，威力更强大
        - 资源点 —— 五金工具，消防柜等
        - 稀有度 —— 常见
    - 二级
      - 随身火器
        - 定位 —— 简单制造的自制火器，用于紧急情况下的自主防卫
        - 资源点 —— 工具间或工厂房间
        - 稀有度 —— 原材料较为常见
      - 远程冷兵器
        - 定位 —— 制作比较精良的弓弩，用于狩猎或在远距离的主动攻击
        - 资源点 —— 技工职业制造，密室内寻找，层级零处向密室官方购买
        - 稀有度 —— 常见
      - 一次性技能卡
        - 定位 —— 只能激发一次的技能卡，根据描述不同，技能卡发挥的效果不同
        - 资源点 —— 常见于图书馆等存在藏书的地方
        - 稀有度 —— 罕见
    - 三级
      - 定点型重型火器
        - 定位 —— 炮台，放下便无法收回，需要人工操作，可安置于载具，其中机枪可安置于汽车等无装甲载具，口径超过20mm的火炮需安装于装甲载具
        - 资源点 —— 密室内固定地点
        - 稀有度：常见
      - 轻型无装甲载具
        - 定位 —— 如大型地图内的汽车，作为防护有限的代步工具存在
        - 资源点 —— 各密室室外环境，常见为载具零件，需幸存者自行组装零件修理载具
        - 稀有度 —— 罕见
      - 轻型装甲载具
        - 定位 —— 有一定装甲的载具，配备军工级发动机，有强大牵引力与越野能力，如步兵战车与装甲车，可搭载重型火力
        - 资源点 —— 各密室室外环境，常见为较为完整的车体，需安装核心部件与火力部件
        - 稀有度 —— 发动机极度罕见，可借助仓鼠职业的空间能力带离密室，车体与已安装的火炮等武器不可携带
      - 单兵重武器
        - 定位 —— 单兵动力机甲，可由空间能力携带，具备强大的防护与机动能力，也可加装各类配件，如辐射防护
        - 资源点 —— 直接向官方购买或通过部分成就获取，受制于目前工业水平，幸存者无法制造机甲核心部件与部分消耗部件，这些部件需向官方购买
        - 稀有度 —— 极度罕见

真理之门贡献

- 能力层级（超能系）
  - 一级：属性强化 —— 在力量，敏捷，耐力，智力，抗性中加点，获得基础能力提升
  - 二级：自体异能 —— 觉醒或通过技能书等道具获得的自体异能，可成倍增幅一级的属性点
  - 三级：自然系异能 —— 通过各种途径获得元素系异能，体现为固定效果且不可升级，获取难度与智力密切相关，拥有远程攻击手段
  - 四级
    - 可学习技能书
      - 定位 —— 可重复利用的技能书，带给幸存者当前等级或超出等级的强大技能
      - 资源点
      - 稀有度 —— 子主题
    - 蓄能型法杖
      - 定位
        - 不可再充能的固定法术法杖，具有一个蓄能电池，能使用法杖自带的固定法术1~3次
        - 有技工可以换个蓄能电池继续用；蓄电池可在其他层级中找到或去天台购买
有成长型技能且持有法杖时，若法杖有次数，持续释放技能次数为自身次数+法杖剩余次数+1；若无次数，则直接+1
若法杖同时为相同技能且有充能，则计算规则为（自身次数+法杖次数）*2+1；法杖无充能时为自身次数+2
      - 资源点
      - 稀有度 —— 子主题
    - 附魔冷兵器
      - 定位 —— 有着附魔的冷兵器，除了绚丽的光效，还能对怪物造成更严重的伤害
      - 资源点
      - 稀有度 —— 子主题
    - 附魔子弹
      - 定位 —— 一种罕见的高级子弹，对当前层级的绝大多数怪物有更强效果
（不同安全层级需使用不同层级对应的子弹才可起效）
      - 资源点
      - 稀有度 —— 子主题
  - 五级
    - 成长型技能书
      - 定位 —— 一次性使用技能书，带给幸存者可成长技能，初级技能相当弱小，但等级提升后威力不俗，还可以接连使用
      - 资源点 —— 密室官方偶尔出售，亦可沟通官方花费更大代价定制
      - 稀有度 —— 极度罕见
    - 五级：超级卷轴 —— 通过各种途径获得的一次性超级卷轴，有着无与伦比的威力，不同类型卷轴有不同用途，适用范围广
- 特殊层级（规则系）
  - 简介 —— 特殊能力为自主觉醒的能力，非职业选择给定的特殊技能，不可继续升级
  - 空间储物
    - 随机觉醒一个10~20立方米的小空间，可存储任何物品，在空间内时间暂停流动，可当做永久冷库
    - 该空间会立即杀死活物，无法再活物抗拒时将其硬塞进去
    - 初始空间为正立方体，可在其他层级中找到改变空间形状的技能卡，但所有空间都是固定形状（别想二维展开无限延伸）

- 武器
  - 冷兵器（近战）
    - 制式 —— 子主题
    - 自制 —— 刀枪棍棒等近战武器 —— 幸存者可凭自己手工能力随意制造，威力有限
  - 冷兵器（远程）
    - 制式 —— 子主题
    - 自制
      - 简易弓
      - 简易弩 —— 使用废旧
  - 热兵器（轻型）
    - 制式
    - 自制
      - 土炮 —— 使用破烂制造的一次性大威力火器，可发射大威力弹丸，只能使用自制子弹
      - 单发枪 —— 使用废弃零件组装的枪支，一次可填装一发子弹，可使用制式子弹或自制子弹
      - 自制枪械
        - 使用已有的枪械零件拼凑的枪支，几乎与制式枪支一样的威力，但不保修，性能也存在很大未知数
        - 由于零件决定，只能使用对应型号的制式子弹
  - 热兵器（重型）
    - 制式
      - M60重机枪（定点）
      - 机载加特林机枪
    - 自制
      - 煤气罐榴弹炮 —— 用煤气罐做的简易炸弹，威力不俗
      - 榆木大炮 —— 挖空树干，填装火药与炮弹，会不会把自己炸死只能看脸
  - 载具（无火力）
    - 制式
      - 装甲悍马
      - 五菱神车
      - 四轮摩托
      - 六轮全地形车
    - 自制
      - 自行车
      - 独轮车
      - 雪橇
  - 载具（重装甲）
    - 制式
      - 装甲步兵车
      - 虎式坦克
      - M1A2艾布拉姆斯主战坦克
    - 自制 —— 废土坦克
  - 技能（一次性）
    - 制式
      - 固定技能卡 —— 一次性的技能卡，卡面标注有技能的用途与威力，攻击型技能卡等级越高威力越大，也越稀有；其他技能卡伴随等级提高增加持续时间，作用范围，效果稳定性等
      - 随机技能卡 —— 一次性使用的随机技能卡，价值仅相当于二级固定技能卡，有概率开出五级技能，但只有用了才知道技能的作用及等级
      - 职业技能卡 —— 用来开启相关职业，每个人仅限使用一次，但自身可以持有很多张技能卡
    - 自制 —— 十块钱的武功秘籍 —— 幸存者自己编写的书籍，可能是生存心得一类的。看一乐便好，信了也无妨
  - 技能（法杖）
    - 制式
      - 火球法杖 —— 能发出火球的法杖，威力中等
      - 闪电法杖 —— 射出一束自行追踪的闪电，麻痹作用大于直接攻击力
      - 操控法杖 —— 可以隔空移物，法杖消耗与移动的东西有关，但与距离无关
    - 自制 —— 枯木法杖 —— 几根枯枝制作的赝品法杖，有可能比正版法杖更精美，威力上更多体现为辐射量
  - 技能书（可学习）
    - 制式 —— 待补充
    - 自制 —— 待补充
  - 超级卷轴
    - 制式
      - 闪电风暴超级卷轴 —— 大范围毁灭卷轴，只有用过它才知道它的威力
      - 沙尘暴超级卷轴 —— 召唤一次沙暴，在沙漠地区使用威力将达到最大化，在沙暴中使用会与自然沙暴冲突，进而驱散沙暴，同时使沙尘精落地
      - 斗转星移超级卷轴 —— 将一大片区域的物品传送到指定的大致位置
      - 星陨超级卷轴 —— 召唤一颗落星，彻底改变密室环境，有机会改变密室危险评估，让关闭的撤离通道重新开放（有什么意义吗）
      - 精确传送卷轴 —— 将某个物品精确传送到自己所在的位置，也可将自己传送到预先设定的位置
    - 自制 —— 残破的传送卷轴 —— 指向未知目的地的传送卷轴，在官方仅有很低的价值，通常当做废品回收处理

真理之门贡献



- 职业
  - 幸存职业
    - 仓鼠
      - 路线 —— 后勤
      - 能力 —— 空间储物
        - 获得一张特殊的一次性技能卡，身份绑定至自己，使用后觉醒空间储物能力，未使用死亡则自动解除绑定，可由其他人使用
        - 由职业获得的空间储物能力，初始空间较小（约1~2立方米），但胜在可继续升级；
初始空间内时间正常流动，不能起到冷库保鲜作用，也不能塞进活物（抗拒）
        - 职业者死亡空间立刻销毁，包括内部储存的任何东西
      - 子主题
        - 一级 —— 初始空间 —— 子主题
        - 二级 —— 空间扩容 —— 扩容至10~20立方米
        - 三级 —— 低温冷库 —— 拥有冷库能力，表现为零下80度的低温而不是时间暂停
        - 四级 —— 空间扩容 —— 扩容至最高50立方米
        - 五级 —— 植物温室
          - 空间具有保存活体植物的能力，且可以调控温度培育这些植物，可将单体质量小于一千克的活体动物放进去，保存时间2小时，逾期会弹出来
          - 温度调控为全局性，需要在冷库或温室间二选一
        - 六级 —— 维生舱
          - 可保存任意大体型生命体最长12小时，需保证职业者存活，超时后该生命体会被空间弹出来；每一次存储生命体间隔2小时
          - 一旦有大体型或大质量生命体进入空间，则在取出该生命体前，不能使用空间能力，包括存取其他物品的能力
    - 战士
      - 路线 —— 战斗路线
      - 能力 —— 格斗技巧大全
        - 属于特殊的一次性技能卡，身份绑定至自己，使用后习得格斗技巧，未使用死亡则自动解除绑定，可由其他人使用
        - 包含世界各地精选的12种武术或格斗技术，任意使用但需自己挑选，威力与自身体质相关
      - 升级
        - 一级 —— 耐受 —— 环境因素对职业者的影响降低30%
        - 二级 —— 铁皮 —— 更加抗揍，不易受伤，技工的黑手不会致死
        - 三级 —— 快手 —— 使用火器更加熟练，换弹速度加快
        - 四级 —— 超速治愈
          - 受伤后恢复速度加快了，仅限于不严重的伤势
          - 自身严重受伤，只要在一日内不死，大概率可以治好
        - 五级 —— 假死 —— 在受到致命伤害后会昏迷，非幸存者的怪物会放弃对职业者的攻击，其他幸存者可趁机救援
（没这个技能怪物会鞭尸甚至直接吃掉遗体）
        - 六级 —— 弱点洞悉 —— 可以轻易发现怪物的弱点，在很远的距离下对怪物产生感知
    - 求生专家
      - 路线 —— 生存路线
      - 能力 —— 末日求生指南
        - 属于特殊的一次性技能卡，身份绑定至自己，使用后习得烹饪技巧，未使用死亡则自动解除绑定，可由其他人使用
        - 可通过材料制造简易炊具，烹饪带有特殊效果的食物，经本职业制造的食物具有更长的保质期
      - 升级
        - 一级 —— 求生
          - 降低食物50%味觉效果，可以吃一些本不能吃的东西，降低50%因食物带来的负面效果
食用食物时有几率得知该物品的属性知识，进食效果越强的东西获得知识的可能性越高
          - 可以吃的更多，剩余能量会转化成脂肪存储起来（影响敏捷）
        - 二级 —— 炊具
          - 可制造高级食物，食物可自己搭配，也可凭借配方（需图纸）配方食品往往带有特殊效果
          - 可搜集材料制作黑火药（没错火药是求生专家制作的）
        - 三级 —— 制造护甲 —— 可通过材料直接制造护甲，该护甲防护能力很高（与四级技工差不多）但容易损坏，胜在材料好找制作时间短
        - 四级 —— 咸猪手 —— 具备从其他幸存者身上偷东西而不被察觉的能力
        - 五级 —— 酿造
          - 酿酒或制药，仅能制造简易药品，在其他层级中找到更优质药物的几率大大提升了
          - 当然，也能做剧毒
        - 六级 —— 铁胃
          - 可直接进食几乎所有能吞的下去的东西，产生的营养价值取决于食物本身，食物带来的负面效果降低90%
          - 获得几乎完全的毒抗性，辐射病产生的影响降低50%；
可以混合多种毒素制作效果强大的混合毒素，也能浅尝毒物获得对该毒素短暂的抵抗能力
    - 技工
      - 路线 —— 制造路线
      - 能力 —— 维修手册全册
        - 属于特殊的一次性技能卡，身份绑定至自己，使用后习得维修技巧，未使用死亡则自动解除绑定，可由其他人使用
        - 可制造复杂工具，精密电子仪器，也可维修从环境中获得的武器（非职业不能修复武器）保养武器更耐用
      - 升级
        - 一级 —— 合金炉
          - 获得一柄锻工锤，可搜集零件制造合金炉，具有制造冷兵器的能力，也可将同属性材料锻造成其他零件（需图纸，在超市图书区或其他层级寻找）
          - 若要冶炼合金仅需合金炉，若要制造兵器与零件需在其他层级找到铁砧
        - 二级 —— 黑手
          - 用锻工锤偷袭后脑勺，对非格斗四级以下、格斗二级以下幸存者（不包括当前层级）使用会直接致死，需贴近且身处后方时使用
          - 除非一对一，不然自己很难跑的
        - 三级 —— 工作台
          - 可制造工作台，工作台可组合复杂零件为新式武器，，也能用现成的零件组装更精良的枪支，组合武器需要图纸（在超市图书区或其他层级寻找）
          - 可制造护甲，护甲需要材料更多，但比层级中直接找到的相同材质护甲更有效
          - 更高效生产火药
        - 四级 —— 机床
          - 具有加工复杂零件，制造子弹的能力，可以制造枪械零件，也可对枪支维护保养（并不能直接制造，制造零件与子弹需图纸）
          - 可制造沉重的合金护甲，初始给一整套无赖战士的配方（需战士职业）
          - 可制作无烟火药与大威力炸药
        - 五级 —— 精密制造台
          - 可组装新工作台，制造更精良的护甲与武器，同样需要图纸
          - 制造光学仪器，如望远镜和放大镜
        - 六级 —— 激光蚀刻台 —— 可加工电子产品，如对讲机等科技造物
  - 幸存升级
    - 可在制造、生存、战斗、后勤中任选一条发展，形成初始四大职业
    - 幸存有六级升级，除特殊技能外，其他升级仅在幸存者自身基础上产生强化
    - 目前每位幸存者有且仅能有一种职业，重复使用职业卡不起效
- 成就
  - 说明
    - 成就系统可获得奖牌，拥有奖牌可在每月获得固定薪资
    - 成就获取一般需使用给定的摄影设备完整记录行动，由工作人员审核通过后给予奖牌
  - 已有成就
    - 僵尸万人屠
      - 累计杀死一万只丧尸且存在明确记录
      - 获得一把热能斧，攻击丧尸有奇效，切割合金门与别人的脑袋也十分好用
      - 获得每月薪资，可承担一半房租费用
    - 泰坦终结者
      - 独立杀死一只毁灭者丧尸，需使用专用摄影机记录过程
      - 每月领到一只RPG或标枪导弹，该物资有标记，个人手中存在3只时不可再领取
      - 获得每月薪资，基本顶一个月的房租
    - 恐鬼症
      - 使用专用夜视摄像机，记录自己在完全黑暗状态下保持12小时
      - 获得专属资源“夜视神瞳”与“凝神项链”
前者可以使人获得夜视能力，为特殊的技能无法抢夺
后者可以永久免疫鬼的威胁，为实际的物品可能被偷窃
      - 获得每月薪资，能顶半个月房租费用
    - 沙漠之王
      - 拿到王冠宝石并带回天台
      - 获得月薪并获得特权（三选一）：
可在沙暴中无限飞行，或其他环境飞行十分钟的特制飞行衣一件（不能躲沙尘精）
十年免房租，本年内每月薪资提升至可交一年房租的水平
一颗复活宝石，在密室其他层级死亡后会在第二天光屁股传送回旅馆，使用次数每月10次（自动绑定提交宝物的人）
      - 沙漠之王成就的复活宝石为探索高级密室几乎必备的保命资源，是唯一的复活手段
但宝石的复活仅针对肉体在物质上的重组，死前存在的精神创伤依旧会折磨幸存者，强大的精神影响甚至会使宝石失效
      - 设定：对于bug复活机的后期削弱 —— 1.强大的精神干扰会导致复活机失效
2.密室内失踪不视为死亡，包括超过密室开放时间而失踪，复活机失效
3.死亡时会带来严重的精神创伤，比肉体的损伤更为严重
4.在层级零中死亡不触发宝石复活
5.若短时间内多次复活，则会伴随体重减轻，可能掉点身体零部件
6.复活只能一天后进行，且仅限于物质上的重组
7.
8.
    - 领主
      - 无甲状态下使用附魔近战武器击杀十个附魔盔甲，使用相关摄影器材记录这一过程，活着回来并带回摄像机可获得该成就
      - 除大量水晶币奖励，每月薪资外，其他奖励三选一：
1.获得一套崭新的附魔全身甲，甲为现代工艺使用合金打造，其上附魔可自定义，外加一把定制附魔近战武器
2.在旅馆获得免费的额外空间（获得后即使没钱续费旅馆，这部分空间仍旧不收费，且内部物品不会被拍卖），需使用旅馆正门进入
3.定制一个自己的分身，可在预设里选择其他种族的人形，当然也可以与工作人员沟通，自己画一个奇形怪状的东西；分身为无意识状态但具有基本反射的生命体，拥有部分特殊能力，会附加一个转换仓和维生舱，舱室消耗品免费供应十年，转换仓本身也是维生舱，可使用转换仓将自身意识转移至分身
    - 身在辐中不知辐
      - 身处避难所层级地表室外环境，五分钟后每延长一分钟则具备对应奖励
      - 成就可获取一套特制的防化服，该服装为仿生的动力机甲，具有战斗能力，可使用魔法提供力量，可兼容沙漠层级的抛光宝石，另外可搭载热武器或货箱
渡过五分钟时间，奖励魔法神药“抗辐灵”50颗，每超过1分钟则额外奖励5颗
- 维护员工 —— 密室内NPC，负责与幸存者对接，发布任务等，帮助幸存者更好的活下去
- 任务系统 —— 任务板
  - 常驻任务
    - 找寻圣枪（道具版）
      - 会给一个定位道具，定位任务目标，提交任务后获得100水晶币
      - 难度 —— 简单
    - 子主题
  - 临时任务 —— 会随现实节日或关键事件的发生颁布的任务
- 管理员 —— 即密室拥有者，唯一老板，自身不可见，不可与其他幸存者交流或互动，拥有所有资源，能刷出所有怪物，可在不同层级之间传送

真理之门贡献