

■寫在最前面：

1. 雖然是GW2, 不過沒玩過第一村也無所謂, 有任何設定、配置、規則上的問題隨時歡迎悄悄話詢問NPC(旁觀者)／在嘆上詢問／至聊天村密語給村長, 請**一定要將附加規則看完看懂再進村遊戲。**

2. 本村**RP>推理**, 請謹慎處理你的角色、盡量避免OOC的行為。

3. 開村後請所有人密語NPC報職。(請報出職業)

■禁止事項：

1. 禁止多重登入。

2. 禁止在任何頻道(不含自言自語)使用中之推理, 所有推理策略請讓角色說出。
(由角色說出策略, 讓中之幫角色說明表達不清的部分是允許的)

3. **禁止過度的中之發言**, 「過度」的標準為: 單次發言中中之發言超過角色發言的1/3。

4. 禁止在向NPC報職時說謊、多加隱瞞。

5. 禁止玩家之間的密語推理討論。密語僅能用於討論**RP**劇情, **絕對禁止【提及場上配置(包含自身職業)】、【私下集票】、【策略配合】等不公平遊戲行為**, 所有推理及策略請一律在頻道中提出。

6. **禁止任何人主動CO跟從者。**

7. **禁止人身攻擊及謾罵**(RP性格考量／劇情對立等案例除外), 將心比心一下我相信大家都不會想聽到人身攻擊的話。請注意大家是來玩遊戲不是來吵架的。

8. 唯一允許的場外行為是「進村前商量好角色的RP背景關係(如: 同學、兄弟等)」, 除此之外**禁止一切參與者之間的場外行為**(包含談論場上局勢或職業配置等等)。

9. 禁止背叛己方陣營, 但不影響己方勝利前提下因RP理由而消極不作為者在允許範圍。(例: 在村側確定集票情形下RP自投)

10. 禁止「生者與死者」之間的密語。

■職業配置(含首日犧牲者)

20人:

村人x6 共鳴者x2 跟從者x1 守護者x1 占卜師x1 信仰靈能者x1 貓又x1
戲弄妖精x1 鱗魚人x1 感應狂人x1 人狼x2 默狼x1 賢狼x1

18人:

村人x6 少女x1 共鳴者x2 跟從者x1 守護者x1 占卜師x1 降靈者x1
狂信者x1 人狼x2 默狼x1 靈狼x1

16人:

村人x6 結社員x2 跟從者x1 守護者x1 占卜師x1 靈能者x1
狂信者x1 人狼x3

14人:

村人x4 共鳴者x2 跟從者x1 守護者x1 占卜師x1 靈能者x1
人形使x1 人狼x3

12人:

村人x5 跟從者x1 守護者x1 占卜師x1 靈能者x1
狂信者x1 人狼x2

■背景設定：

在不遠的未來，人類的科技愈來愈進步，真槍實彈的爭鬥日漸減少——公元2080年，所有的戰場終於正式全面轉向網路戰。

Governmental Werewolves-Game，統稱GW，由政府經營伺服器的官方性人狼遊戲。與伺服器的開放同時釋出的消息還有「只要在這場遊戲中得到優等評價，便能保障進入政府高層（未成年者未來所有教育由政府安排）。」

該伺服器不定時開放註冊，額滿則關閉，所有遊戲內容不對外釋出，而想要在伺服器註冊帳號，必須先解出一段密碼。

* 該密碼並非純數字解碼，表現形式不定、題目也不只一組，但都需要一定的腦力（洞察力、推理能力、計算能力等，總之這個讓玩家自行設定，不設定也可以）。

也許是為了權勢或地位、也許是為了家境、也許是為了挑戰自己的能力……每個前去註冊的玩家都有自己的理由，但真正能解出密碼成功註冊的——寥寥無幾。

公元2093年，第四屆GW消息釋出，有別於前三屆的「遊戲內容全程保密」，第四屆除了保留註冊考核以外將完全對外公開，遊戲過程會於結束後剪輯成紀錄影片、同時附上評等內容公布在伺服器以供參考。

「GW從本屆起，將從公務人員的直接選拔，修改為政府對人才的投資評定標準。通過GW評選者未來若是想進入政府內部工作，將會有另外的訓練及選拔過程。」

電視訪談中，年輕的男人以溫和的笑容如是說道。

■RP補充說明

1.遊戲過程腦波連結，但RP中依然可以使用顏文字發言，發出的顏文字會直接傳達到其他玩家的腦中，溝通上不會有影響。

2.背景設定在架空未來，科技進步的時代，但此時的人類尚未進入太空世代。

3.基本上不對角色設計做過多拘束，但若將自身角色設計的太過強勢，導致後面劇情產生自打臉的狀況，村長一律不負責。(?)

4.故事設計為第四屆遊戲，開村後NPC會在報職的同時給予各位玩家相對應的編後，請將稱號改為【GW4.(編號)】

(例:【GW4.01】你在這裡發廢文 你媽知道嗎)

5.第三屆GW(村編號125—Tryouts—)的遊戲時間點為2090年。

6.遊戲結尾時，玩家將會收到系統資訊通知該參加者在此遊戲中的評等。

依照政府給予的資源程度分為:S、A~E，共六種等第。

7.設定上伺服器是獨立架構，並沒有連接外部網路，唯一能跟伺服器內部產生通訊連結的只有管理室(即夏洛發布廣播的地方，理查也是由管理室系統連接進入的)，其他任何方法都無法跟伺服器產生通訊。

8.每日死者會消失在玩家眼前，並以系統提示告知死者名單。占卜師會從系統訊息中得知占卜結果;靈能者、守護者等職業亦同。

■角色知道的情報:

1.職業配置。

2.職業相關規定及規範。(如跟從者的特殊設計等等)

3.所有場上出現過的言論。(不包含玩家張貼的備忘)

4.村建備忘上的公告事宜。(設定為夏洛控管的系統公告)

■使用圖組:

壹番街、Cathedral學園、closure(如需切換圖組請使用任意方式通知村長)

* 使用Cathedral學園圖組的玩家，請注意不要選用過度脫離現代背景的頭圖。

* 有其他想玩的圖組隨時歡迎向NPC提出，村長評估後覺得可行便會修改。

■針對特定職業的附加能力及禁止事項：

【跟從者】：

每天換日時NPC(旁觀者)會以密語方式告訴你隨機一人的職業，該情報屬於「完全隨機」。(除了渣的身分不會得到以外，包含死去者的職業、你自己的職業、甚至重複的情報都有可能獲得。)

跟從者**禁止自CO**，唯有在被場上明確鎖定「你就是跟從者吧？」的時候才能承認，其餘假設推理「覺得OO可能是跟從者」的情況下依然禁止自CO。

* 質疑他人是跟從者必須提出完整的推理依據，不得毫無理由或使用過於偏信的理由提出質疑。

每天獲得的情報禁止「直接」向他人提出。(EX:直接在場上說出「我知道OO是狂」)

* 跟從者向場上提供資訊的方式只能是「被明確詢問後承認」，即使是神權跟從者亦然。

正確示範：

- 1.得知了A是狂人，從A是狂人的立場下對照場上情報做逆推，統合出完整而合理的推論，然後在場上提出假設推理出A是狂人。
- 2.得知了B是狼，故意針對B放餌，等B咬餌後向大家推出B是狼。

錯誤示範：

- 1.得知了A是狂人，不說任何理由就直接在議題單提出「A是狂」並且死咬不放。
- 2.得知了B是狼，直接在場上說「我知道B是狼，今天吊B，不吊你們會後悔」而不做任何推理。

(18人配置時)

【降靈者、靈狼】:

死者說出的話語, 禁止直接向場上／赤頻轉達而不發表自己的意見。你可以使用墓頻資訊做推理, 也可以提出「這是使用墓下資訊做出的推論」。

另外, 在場上發表推理時提到片段關鍵字是允許的。

正確示範:「B在墓下CO占開單了(貼上占單), 雖然場上的占這兩天沒PK幾乎神權, 但我覺得可以吊一下B的黑單驗驗看。」

錯誤示範:「B在墓下說他是占, 單子是A白C黑。」

簡單來說, 要使用墓下情報發言就一定要在發言中提出自己的推理, 另外「B在墓下開了我黑單, 所以他是假占」這種發言並不屬於正確用法。

■序盤議題單:

1.對於設定和規則都看完了嗎?有什麼問題嗎?

2.能夠在線參與討論的時間及希望的更新時間。

3.RP的NG事項。

4.最終確認:開村後第一件事該做什麼?

5.其他想法或意見:

6.讓你的角色自我介紹一下吧。

(* 此處為「角色的自我介紹」, 「角色設定」請貼在備忘。)

■進村密碼:

Q:本村禁止事項中, 有提及「禁止CO某個職業」是第在幾條?(英文, 全小寫)