森之零点制作手册

-概述-

为了方便制作组的各位/新成员快速参与进来，我们将把最新的制作情况，具体细节整合在这里，讨论可以群聊或者私聊，讨论结果将被写入此手册后重新发送（建议不要直接修改此手册）。

目录

[一、 剧本创作 2](#_Toc66966289)

[1. 剧本大纲 2](#_Toc66966290)

[2. 人物设定 5](#_Toc66966291)

[二、 程序代码文档 5](#_Toc66966292)

[1. 开发环境 5](#_Toc66966293)

[2. 参与开发 5](#_Toc66966294)

[3. 场景切换器（Switcher） 6](#_Toc66966295)

[4. 剧本对话框（Drama） 6](#_Toc66966296)

[5. 调试模式（Debuging） 7](#_Toc66966297)

[三、 美术 7](#_Toc66966298)

[1. 原画 7](#_Toc66966299)

[2. 暂定使用稿：AI上色 7](#_Toc66966300)

[3. 界面设计 7](#_Toc66966301)

[四、 玩法及数据设定 7](#_Toc66966302)

[1. 主游戏流程 7](#_Toc66966303)

[2. 魔法卡牌 8](#_Toc66966304)

1. 剧本创作
2. 剧本大纲

前期校园生活N天，了解主角和其他人之间的基本信息，偏解谜

（正式开始的选择）

突然一天放学路上有1个人（世看不清长相，或者一看就忘，但觉得应该是关系不错的熟人）偷偷跟主角谈话要告诉他秘密，但一个黑影从远处迅速逼近。她带着主角连忙逃跑，并使用道具断后。眼看被逼至绝境，她掏出一个按钮，告诉主角这是一个不知道作用的按钮。这个按钮只有主角能按，愿不愿意赌一把。

分支剧情开始。不愿意赌，被追上并进入正式场景医院。愿意赌，回到校园生活的那几天。

如果一直愿意赌，在第三次选择愿意赌时，按钮成为debuff，黑影追上并切换到be1结局。

此处的意义在于选择勇敢面对。

（隐藏线索）在某个地方的花盆里隐藏着“一张不知道干什么的相片”，解锁阿姨的隐藏剧情。

（隐藏彩蛋）在第2次逃亡前期，某个地方会有“按钮的替代品”，可以触发永远的循环

（正式开始）

主角并没有在校园生活的经历，他和之前玩家操控的是否是同一人玩家开局也不知道。总之他是一名“护工”，有自己的休息室，但他没有被特定安排的病人，只是随叫随到。他被要求不能离开医院，否则立刻辞退。门口保安也会将其拦下。如果他强行闯出去，会立刻从头开始。医院的主要工作人员只有他、保安和送饭的阿姨（正常上下班，可自由进出医院，可帮助主角在外界完成某些剧情任务，可增加好感度，好感度到一定程度会触发隐藏剧情），他也不被要求干什么。“病人”看起来身体也健康，好像她们只是这里的旅客，他只是服务员。所有人都不知道自己为什么会在这家医院（实际上都是主角臆想出来的），但病人觉得既然是在这里说明肯定需要治病（虽然不知道什么病），而打工人觉得自己只是一个打工的应该是为了赚钱。

经过漫长的时间，主角和其他人建立了良好的关系。并发现了某些角色（先定2个吧）背后的故事。其他角色故事作为支线以后再说。

推动剧情进度会增加好感，好感决定接下来能否逃出去。也可以消极应对，不为npc提供帮助（剧情）。

（最后的高潮）

当游戏进行到固定的天数，玩家就会被要求去见院长。院长就是黑影，会对其进行最后的审判。黑影就是玩家自己的阴暗面。无论审判结果如何，都会对其追杀。但区别就是其他人会不会帮忙，取决于好感度。

在最后玩家被上了行动迟缓的buff，越来越冷，而黑影说留下来陪我吧哈哈哈。

如果没逃出去，触发be2，被放弃的植物人。

如果逃出去了，但是好感不够，进入新的循环。

如果逃出去了，好感足够，进入he 森之零点。

（he 森之零点）

它叫森零，虽仅一木，但一木成林。又是这个幻想世界的零点。

反正就是对话推动最后剧情升华主题。

最终主角醒来走上人生巅峰。

be1结局：从植物人状态苏醒。之前发生的一切什么都不记得。但是自己失去了很多东西，包括感情记忆，当年的朋友感情也没了，开始心理加倍扭曲。最终走上不归路。

be2结局：父母终于支付不起医药费，不得不放弃主角。

阿姨的隐藏剧情：和某个“病人”实际上是母女关系，只是被拐卖了（反正就编个理由最后相认），阿姨最后会爆发然后直接干掉黑影

1. 人物设定

（暂未明确）

1. 程序代码文档
2. 开发环境

Unity版本：2019.3

Android 最低支持：4.4.1

工具：Visual Studio Code

需要.Net Core 2.1和.Net Framework 4.7.1，Android相关开发工具。

1. 参与开发

代码开源地址：<https://github.com/buger404/morizero>

警告：不要通过下载代码修改再打包上传的方式提交代码

步骤：

1. Fork 该仓库到自己的仓库中
2. 将Fork的远程仓库pull到自己的本地仓库
3. 设置默认pull源为buger404/morizero，push源为你Fork的仓库
4. 提交后请在网页端提交pr，等待merge，改动内容应在comment中写清楚，commit内容不可以乱写

注意：

1. 如果需要删改原有代码，请将对应代码注释而不是直接删除
2. 不要在工程文件夹内放置无关文件
3. 场景切换器（Switcher）

位于 UI\Switcher.cs，相关资源：

预制体 Resources\Prefabs\Loading.prefab

图形资源和动画 UI\(L|l)oading\*，SceneChange\*

1. Carry 函数

用于切换到另一个场景的同时播放加载动画。

函数定义：Carry(string, LoadSceneMode, int);

参数说明：

* 切换到的场景的名称
* 场景加载模式，重置或覆盖
* 场景操作，0=加载，1=卸载

1. 剧本对话框（Drama）

位于 Drama\Dramas.cs

用于显示较长的剧本对话。

（文档仍在编辑中）

1. 调试模式（Debuging）

位于 Debuging.cs

用于显示调试信息以及放置一些调试功能。

（文档仍在编辑中）

1. 美术
2. 原画

（文档仍在编译中）

1. 暂定使用稿：AI上色

来自style2paint 深度学习引擎。

（文档仍在编译中）

1. 界面设计

（文档仍在编译中）

1. 玩法及数据设定
2. 主游戏流程

通过各种小游戏（如魔法卡牌）与病人玩耍，增加其好感度；

当好感度>30时，病人将透露一些自己【过去】的线索，随后委托阿姨从外带回可能有关的情报，进行解谜推断出【过去】的关键线索，给病人看，病人将严重动摇，此时可以进入【心灵世界】。

【心灵世界】是根据【过去】抽象的世界，氛围是阴暗诡异的，可能还会有莫名其妙的【东西】攻击主角，主角要在其中探索解谜，收集所有线索。

收集完毕后，要与病人的【现在】决斗，病人将在心理世界的尽头抽象化出自己最想做的事情（对于玩家来说就是一个游戏），此时玩家可以从这个游戏中收获15~25点好感度，病人将在这场游戏中透露更多的情报。

询问病人有关线索的事情，中途病人可能会抛出对【过去】的疑问，此过程可以收获15~25点好感度。

开始根据手上的所有线索推理出【过去】的大概情况，如果正确，好感度+10，病人开始陈述【过去】。

最终阶段是【未来】：玩家对病人的救赎，使用对话的方式展开，此过程可以收获10~25点好感度。

若好感度>=100，则该病人将参与游戏的最终战斗。

1. 魔法卡牌

每个玩家的职业都是法师，游戏中一共有五种宝石资源，现在分别用红绿蓝黑白表示。红蓝为低级宝石，其余为高级宝石

卡牌种类

宝石资源卡，魔法卡，宝物卡（一次性）

每个魔法师需要用手上的宝石去学习魔法。比如两个红宝石和三个蓝宝石可以学习一个魔法卡。所需资源在抽取到的魔法卡上标注。每个魔法都有自己的等级，范围为1-3。魔法卡效果可叠加。

每三张魔法卡可以兑换一张宝物卡。宝物为一次性，但有特殊效果，例如迫使某玩家丢弃指定魔法卡，获得某玩家的某张宝石卡，防御一次宝物攻击等。

魔法卡包含：

各种宝石复制术

各种宝石提炼术（规则里要三张，用这个魔法是两张）

各种宝石召唤术（开局可以拿一张这种宝石卡）

特殊魔法卡（例如用两枚高级宝石或三枚低级宝石换一张魔法卡）

凑等级的卡（无魔法效果）。凑等级的卡用于消耗资源（否则超过8张容易弃牌）及以低代价增加等级。

每三张同样的宝石卡可提炼为任意一张宝石卡。

胜利条件为玩家到达15级。

流程介绍

游戏开始时，每个人需要掷骰子获得随机结果，结果包含（2个红，2个蓝，1个绿，1个黑，1个白，加上1个特殊作用的紫色）共计8个面的骰子。出现哪个颜色，就获得哪个颜色的宝石。骰子掷完后，其余玩家开始触发魔法效果。例如，A玩家回合开始，掷到了蓝色，那么他可以获得蓝宝石。同时，如果有法师学会了“蓝宝石复制术”，那么他也可以获得蓝宝石。 接下来A玩家抽取魔法卡。并用自己手上的宝石去学习魔法。

如果玩家掷到了紫色，那么场上除自己外所有宝石卡>=8的玩家都要弃掉一半的牌，弃牌数向下取整，比如9张牌弃掉4张即可。同时抽取任意玩家的一张宝石卡。 A玩家操作完后，开始下一个玩家的回合。

简单示例

每个人手上有4张随机初始宝石卡，以及三张随机魔法卡。由A玩家开始回合。 A掷到了蓝色，获得蓝宝石卡。其余人无学会的魔法，无效果触发，那么A就继续抽一张魔法卡。现在A有1张“蓝宝石复制术”，需要三个蓝宝石和一个红宝石才可以学会。现在A手上有3蓝1红1黑，满足条件，那么可以学会。A选择回合结束，手上 剩下1张黑宝石，还有3张魔法卡。 第二个玩家是B。他也掷到了蓝色，那么他和A都可以获得蓝宝石卡。B学会了红宝石召唤术，那么在他下一次回合开始时就可以直接拿一张红宝石卡，和掷骰子结果无关。

魔法卡所需宝石及等级定义

宝石复制术 Lv.1

2\*目标宝石+1\*红宝石+1\*蓝宝石+(2-目标宝石所占骰子面数)\*目标宝石。最后为高级宝石额外需要的资源。

例如：白宝石复制术：3\*白宝石+1\*红宝石+1\*蓝宝石

宝石提炼术 Lv.2

2\*目标宝石+1\*白宝石+1\*黑宝石

宝石召唤术 Lv.3

2\*目标宝石+1\*白宝石+1\*黑宝石+2\*绿宝石

特殊魔法卡

2张任意宝石换魔法卡（Lv.3）：1\*红宝石+1\*蓝宝石+1\*白宝石+1\*黑宝石+1\*绿宝石

凑等级卡 2\*红宝石+2\*蓝宝石

宝物卡

从其他所有玩家手中获得任意一种类型的宝石卡（由宝物拥有者指定，类似于全图版顺手牵羊）

抵消1次宝物效果和骰子紫色效果（类似于无懈可击，可互相使用）

获得5种宝石卡各1张

消耗任意1张魔法卡（包括手中的和已学习的），从其他玩家（可多名）手中获得不超过2张魔法卡

可将手中任意数量低等级卡换成2张任意高等级卡

抵消1次宝石卡弃牌效果

其他玩法

扔骰子时可以增加一种扔法，由玩家指定一面扔，有50%的几率扔中和扔不中，扔中获得对应的宝石卡，其中基础宝石卡\*2；扔不中先骰子结果正常结算，然后随机扣除n张（n为使用此方法的次数，最多为5，超过5按5算，实际扣除时当前宝石卡不足用魔法卡，顺序为宝石卡-随机未打出魔法卡-随机已打出魔法卡）。可以使用2n张魔法卡重置次数。 若扣除后魔法卡总数（已打出+未打出）为负数，魔法卡重置为0，玩家需要等5个回合才可以继续扔骰子，但每回合随机抽取的魔法卡不受影响