末世医生游戏策划

杀死病人——提取出结晶碎片，善恶值-1

救病人——消耗一瓶解药，善恶值+2

杀死健康人——结晶，善恶值-3

两块结晶碎片——一瓶解药

三块结晶碎片——一块结晶

（通过杀死病人的手段需要善恶值-3可以获得结晶，通过救人之后再将他杀死获得结晶，善恶值只会-1，但是救人只有20%几率救活）

三块结晶可以做一次实验，有60%的概率（善恶值为0的情况）让解药研发技能升一级，善恶值每+1，提升1%的研发成功概率，每-1，降低1%研发成功概率。

解药的研发有三级，每升一级都能提升百分之二十的救人成功率（40%，60%，80%）

结局的判定采取仙剑奇侠传的模式，根据善恶值，进入拯救世界线或者毁灭世界线，之后有自己选择的余地