# **天顶国！**

**Zenith！**

### 《天顶国!》是一个路线丰富的隐性选择游戏。

### 游戏中共有6个序事件、7个破事件和9个急事件，这些事件环环相扣，当玩家以不同的顺序去触发时，整个世界将变得千姿百态。

### 事件系统说明

**事件系统是一套用于描述多线并进、高度耦合剧情流程的逻辑系统。**

**该系统由AVG游戏与解谜游戏的基本逻辑融合演变产生。**

**1、系统中具有一幅表明事件发生顺序、承接关系的前置事件树状图表、一列描述各个事件触发条件及其执行效果的对应列表，以及一组供列表读写的变量。**

**2.1、前置事件树状图从编号为“0”的基础事件出发，在总体自下而上，同层中自左而右延伸，且数字不断增大。**

**2.2、除基础事件外，每个事件均有父级事件，事件需要在父级事件运行后才能够触发。事件在树状图中的位置即代表了它在流程中的先后顺序。**

**2.3、同一个事件可以拥有任意多个子级，但父级一般来说只有一个。如果某个事件拥有多个父级，则默认为“或”的逻辑关系（只要有一个父级已运行，它就可触发）。**

**3.1、事件是一个具有触发条件和执行效果的功能单元。它在运行过程中可读写变量，不接受输入操作，不牵连其它功能单元。它不可分割，不可合并。**

**3.2、在对应列表中，每个事件都拥有触发条件与执行效果。当事件满足触发条件便是可被触发的状态，当玩家输入操作触发它时，它便运行执行效果。一般来说，每个事件只能被执行一次。**

**3.3、常见条件：前置事件，即触发该事件前需要发生的事件。此条件反映在前置事件树状图中。**

**3.4、常见条件：Enum表示事件状态。0表示已锁定，1表示可触发，2表示已运行。**

**如果一个事件的初始可触发状态为0（锁定），那么可在前置事件树状图中对应数字上标方形外框表示。一些简写：**

**（1）将事件1设为可触发；**

**【2】将事件2设为已锁定；**

**【A】纯分支选择简写，将所有同级别锁定；**

**5 读取事件5的运行状态，已运行true，未运行false；**

**（4 ||！6）&7 事件4已运行与事件6未运行的或逻辑与事件7已运行的与逻辑；**

**{!2} 触发条件覆写，当事件2未发生时，该事件的状态为可触发；**

### 天顶国历史

**这个国家原来不叫天顶国，也不是一副大人们都死光，满城遗孤的状况。巨变发生在几年之前。**

**天就要塌下来了！如果不撑住它的话，所有人都会被砸成肉饼！**

**当学者们这么宣布时，人们只是一笑而过。但不断掉落的天蓝色碎块与日益增长的裂缝使得人们不得不相信并为之担忧。**

**现在看来这是理所当然的事情。天空那么高，那么大，肯定具有很大的重量，如果真的塌下来的话，恐怕没有任何人能够幸免。有人提出，可以筑起高塔来撑住天空。可是，这个国家处在平原上，周围没有用作建造的石料。**

**，人有心眼——不论是好心眼、坏心眼还是小心眼，人人都有一颗心眼。要是一个人失去了心眼，他就会变成坚硬的石头。**

**为了留给孩子们未来，大人们经过商讨，决定作出牺牲。于是，一部分大人取出了自己的心眼，余下的大人则用他们石化的身躯筑成了顶天立地，撑起青空的高塔。**

**凡是听说此事的人都很感激这个国家，并称其为“天顶国”（或称兹南Zenith）。**

**希望你在听完后，能体会这个国家的伟大之处。哪怕是一分一毫也好。**

### 心眼与心眼酱

**人有心眼——不论是好心眼、坏心眼还是小心眼，人人都有一颗心眼。如果一个人失去了心眼，他就会变成坚硬的石头。**

**而人的心眼被取出后，还能以其为原料制成一种特殊的酱料——心眼酱。**

**心眼酱是一种多能的物质，它是信息载体、麻醉品，甚至还是燃料。其功效取决于提供心眼的人。一般而言，诗人和妓女的心眼酱可致人癫狂，具有成瘾性；食用智者的心眼酱可得到不亚于读书的知识，增长阅历。然而不论是什么人的心眼酱，在燃烧时都会产生极大的能量。一个未证实的说法是，其可燃烧的时间与原料的意志力有关。**

**随着对心眼的研究不断深入，从人到心眼、心眼到酱料已被证明是一个不可逆的过程。**

**在某些国家，这个过程已经具备了成熟的生产线，制成后将酱料作为商品分销给邻国。其购买者年龄群体分布广泛，从白发苍苍的老人到牙牙学语的孩童，在生活中都或多或少地依赖着酱料。这种情况在没有大人看管的青少年群体中尤为严重，他们毫无节制地食用心眼酱，等到花光了现金，变卖了家里的物件，再面对酱料供不应求价格飞涨的状况时，上一代人苦心经营的，被期许能为大家带来幸福的体制就如同纸一样脆弱。**

### 人物设定

### Kase

**一名天顶国少女。**

**她自尊自爱，处世机巧，但不对他人给予信任，只抱有利益交换的态度。**

**在巨变发生之前，Kase一直与母亲过着拮据的生活。她的成绩在班里名列前茅，在很多方面也表现出了天赋。依据教师的说法，Kase如果能一直保持这样认真且上进的生活态度，将很有希望得到管理层的职位。**

**然而巨变来临后，原有的体制被打破。为对取出心眼筑塔的行为以资鼓励，管理层规定第一批牺牲者遗留下的孩子将得到特别的优待。Kase的母亲并不是其中的一员，甚至直到最后也没有参与筑塔。在之后职位的选举中，胜出者并非Kase，而是一个成绩不怎么样但得到特殊优待的孩子。**

**理所应当地，她将失败全部怪罪到了母亲头上，并在主干上修建了自己的房屋，与其分居。**

### Jsdk

**Jsdk和许多天顶国的青少年一样，是吸食酱料的成瘾者。**

**他是在父母的热恋中意外诞生的。母亲嫌太累赘，并不想养育这个孩子，在他出生后便将他丢给了外婆，自己则和丈夫远走高飞。**

**外婆很宠爱Jsdk。但她年事已高，腿脚不灵便，只好多给一些零花钱。这些零花钱能让Jsdk买到商店里新上架的心眼酱，让其它同学羡慕不已。当同学们吵着要时，他总是会笑嘻嘻地分给他们。**

**在巨变发生、外婆去世后，Jsdk一直独自生活。由于吸食酱料成瘾又无人照顾，他并不受人待见，也难以找到工作或陪伴自己的人。当以前的同学带着酱料来看望他，就是平日里最高兴的时候。**

### Iue

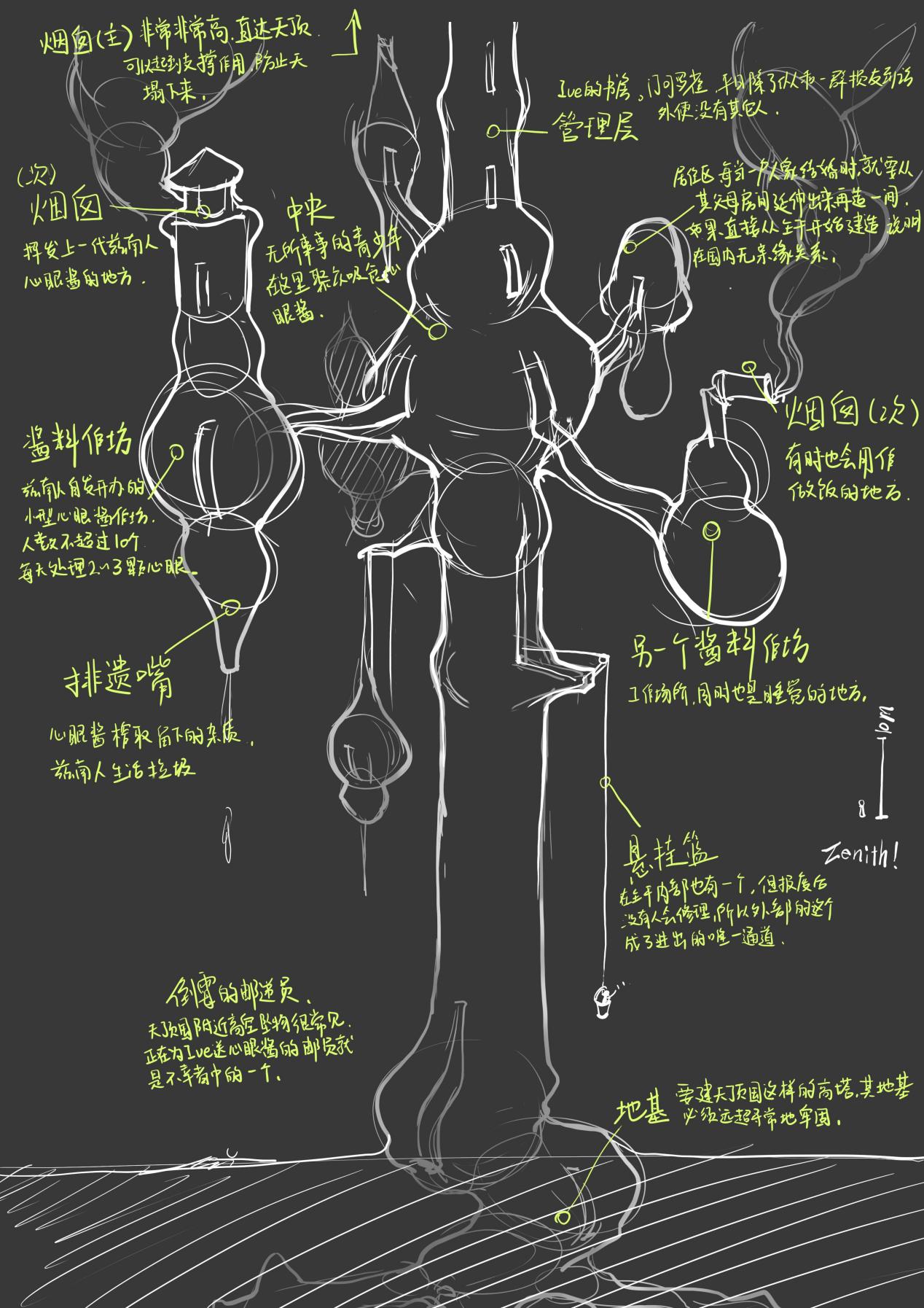
**出生于中产阶层的天顶国少年。**

**Iue在初次接触时，便对昆虫与植物产生了很大的兴趣。但这些东西天顶国是没有的。他渴望去往外面闯荡，却因为胆怯止步。于是他只能通过食用心眼酱来窥探这个令人神往的世界。Iue对待酱料的态度用郑重来形容也不为过：在每次食用之前，他会在心里对原料的提供者表达谢意；在食用完后，则会把体会到的事物巨细无遗地记录到笔记本上，以防忘记。**

**由于心思都花在了那些奇妙的所见所闻上，Iue的成绩并不理想，但他父亲身体力行的牺牲行为还是使他得到了管理层的职位。**

**Iue没有信心能做好这一工作。在任上的时间里，他都闭门不出，无所作为。**

**此外，Iue自年幼起便一直由父亲掌管大小事宜，这导致他直到现在仍然对钱没有概念，经常被一帮狐朋狗友坑害。**

****