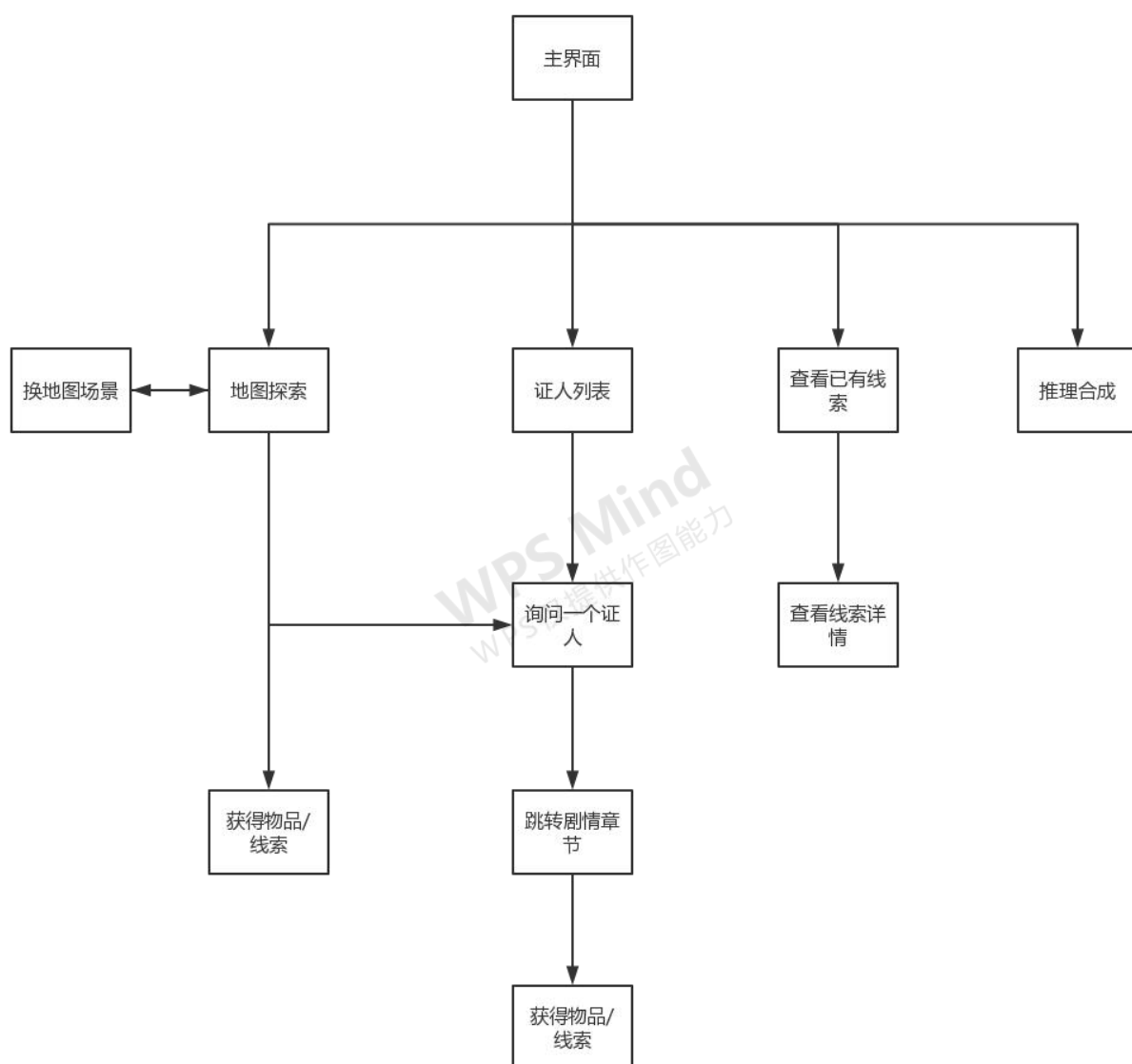


# 木夕推理模板教程

## 推理模板概览

### 1、推理模板流程



## 2、模板各界面说明

### ①主界面



界面说明：类似于菜单，在这里你可以选择下一步要进行的操作。

用途举例：设置为悬浮组件，让玩家在剧情中可随时查看已有线索，随时可以推理合成线索。

范例作品：《福尔摩斯探案故事：黑彼得》

## ②地图探索



界面说明：大地图探索，地图场景可切换，点击人物可询问问题，点击物品可获得该物品。

用途举例：大地图探索

范例作品：《福尔摩斯探案故事：黑彼得》

### ③证人列表



界面说明：长得像微信聊天界面，实际点进去真的可以跟他对话。

用途举例：选择一个人聊天

范例作品：《秘密聊天群》

#### ④询问一个证人



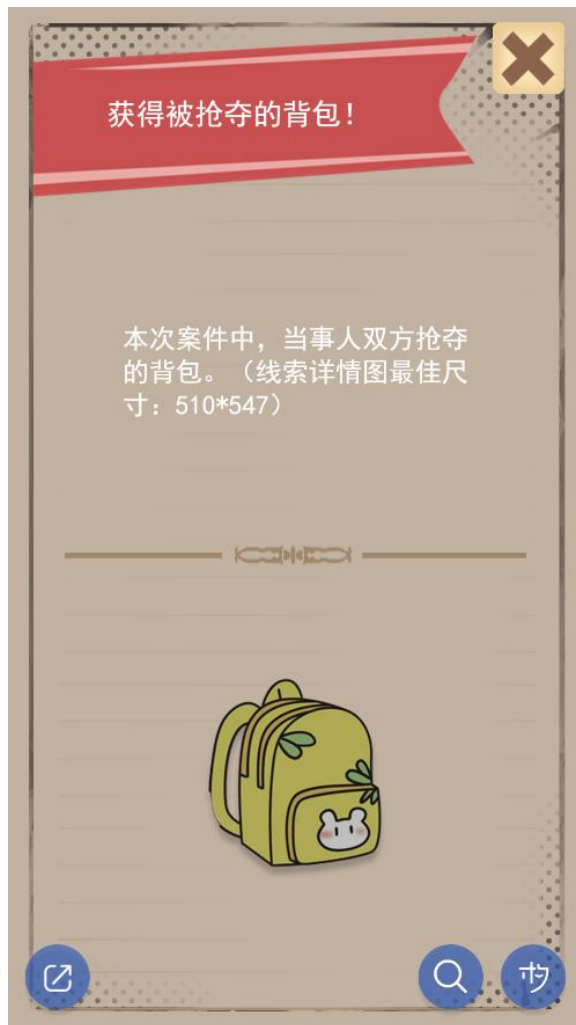
界面说明 :在地图探索点击人物 ,或在证人列表点击人物 ,都会跳转到当前页面。

在这里 , 你可以选择与他的对话内容。

用途举例 : 有 2 次机会询问犯人 , 一共提供 4 个问题。选择正确的问题可以获得线索。

范例作品 : 《真实幻象》

## ⑤获得物品



界面说明：搜集到某个线索或物品时的提示界面。

用途举例：获得物品。

范例作品：《福尔摩斯探案故事：黑彼得》

## ⑥查看已有物品



界面说明：分类存放所有你已获得的线索或物品，包括你合成/推理出的内容。

点击任意一条线索，会打开详情界面。

用途举例：背包

范例作品：《食神养成计划》

## ⑦推理合成



界面说明：自动抓取可合成的已有线索或物品，得出新的结论。

用途举例：a 将食材合成出一道菜；b 推理出新的猜想

范例作品：a 《仙者食为道》；b 《福尔摩斯探案故事：黑彼得》



## 如何导入模板

新建作品时，直接选择“推理模板”创建作品，无需下载模板。



\* 如果你之前已经新建了工程，想要把工程内容移到模板工程中，建议导出文本，然后在新的模板工程中导入文本。

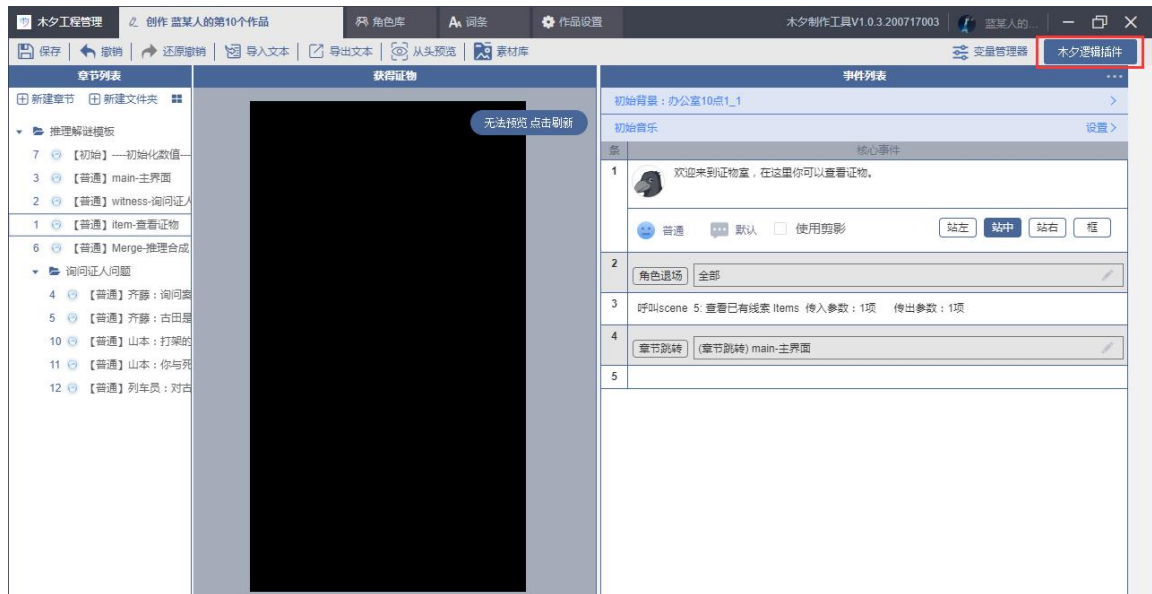
PS：如果你想修改作品工程路径，请在“作品设置” - “修改本地路径”中更改。

## 以做一个简单的推理作品为例

*剧情简介：你去参加婚礼，新娘死在化妆间，2名嫌疑人在酒店大厅休息区。你要通过搜集现场，询问嫌疑人，找到真凶。*

- 1、设置线索诡计及推理结果。（一定要想清楚，最好是先写完剧本然后梳理出来，就直接填在表里。）例：现场可搜证的有：新娘的尸体、手机、包、地上有不明液体，搜证后会获得相应的线索。询问嫌疑人 1 可问 2 个问题，可获得 a、b 两条线索，询问嫌疑人 2 可获得 c、d 两条线索。推理结果设置：线索 a 和手机信息组合可推出线索①。（一共有 9 个线索）

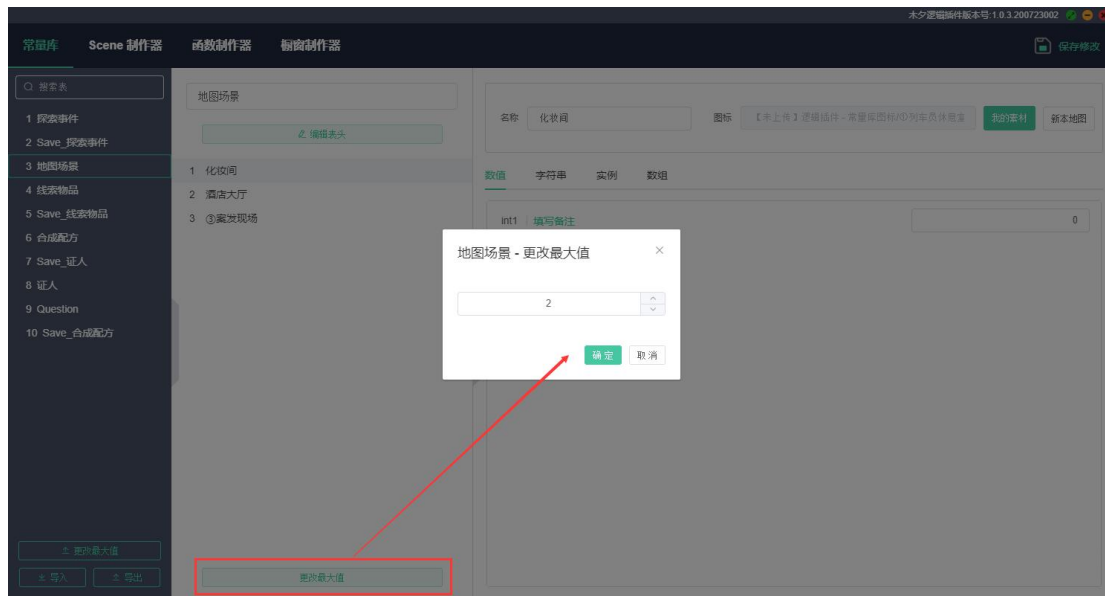
## 2、打开“木夕逻辑插件”。



修改常量库中的表【地图场景】。将 1 和 2 的**名称**分别改为“化妆间”和“酒店大厅”，**图标**选择“我的素材”中对应的场景图，图片尺寸 1080\*1920。



多出的第 3 位需要删掉：“更改最大值”为 2。（同样，如果你的场景是 4 个，就更更改最大值为 4。）

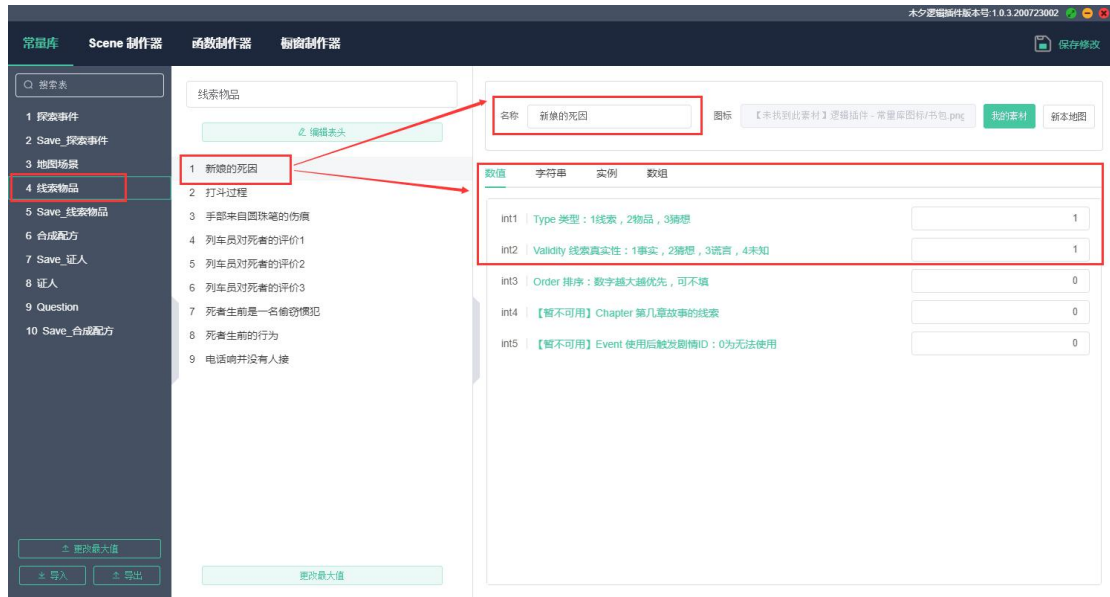


3、选择【线索物品】表，更改最大值为 9，对应的修改每一项的内容。

以搜索新娘的尸体为例：搜索新娘的尸体，会获得新娘的死因。（这是你自己设置的！）

在线索物品表中，将第一项的名称改为：新娘的死因。数值里的“类型”改为 1；

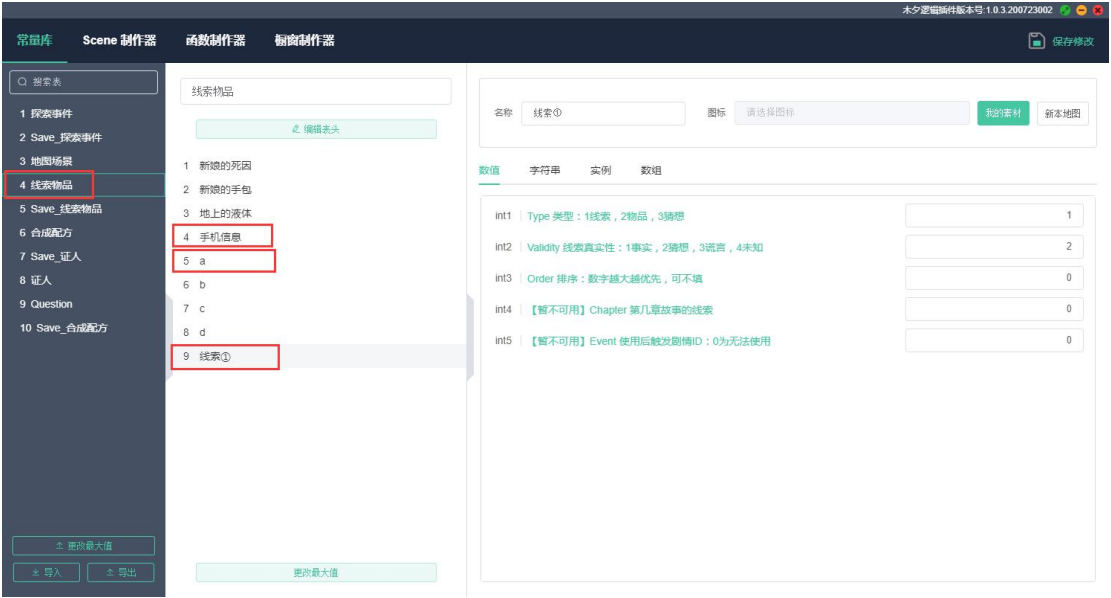
“线索真实性”改为 1（根据实际情况对应填写）。字符串中“线索详情文字”改为：新娘是中了 XX 毒而死。“线索详情图”有就上传，没有就不用选。



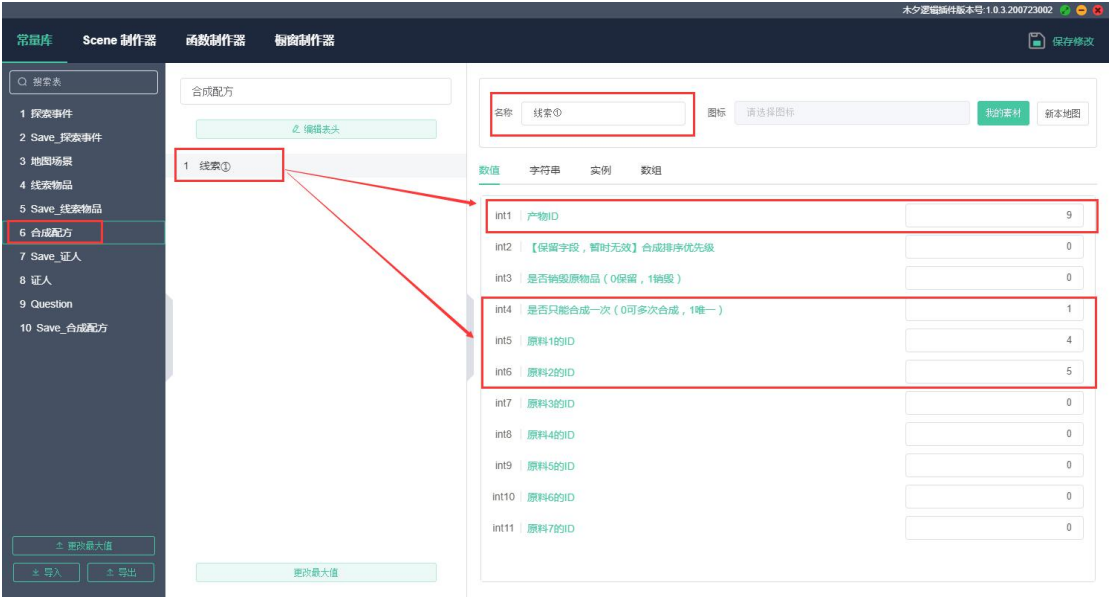
接下来按照自己写的内容及其实际情况，依次修改线索物品信息。

4、我们在前面设置的是：线索 a 和手机信息推出线索①。那么原料就是线索 a、手机信息；产物就是线索①。我们需要在上一张表【线索物品】中，找到其对应

的编号。如下图所示，线索 a 的 ID 为 5，手机信息的 ID 为 4，线索①的 ID 为 9。



选择【合成配方】表，更改最大值为 1，名称改为：线索①，产物 ID：9，原料 1 的 ID：4，原料 2 的 ID：5。只能合成唯一的一个产物：1。



字符串里“合成时的一段文字”可以写你推理的过程，如图所示：



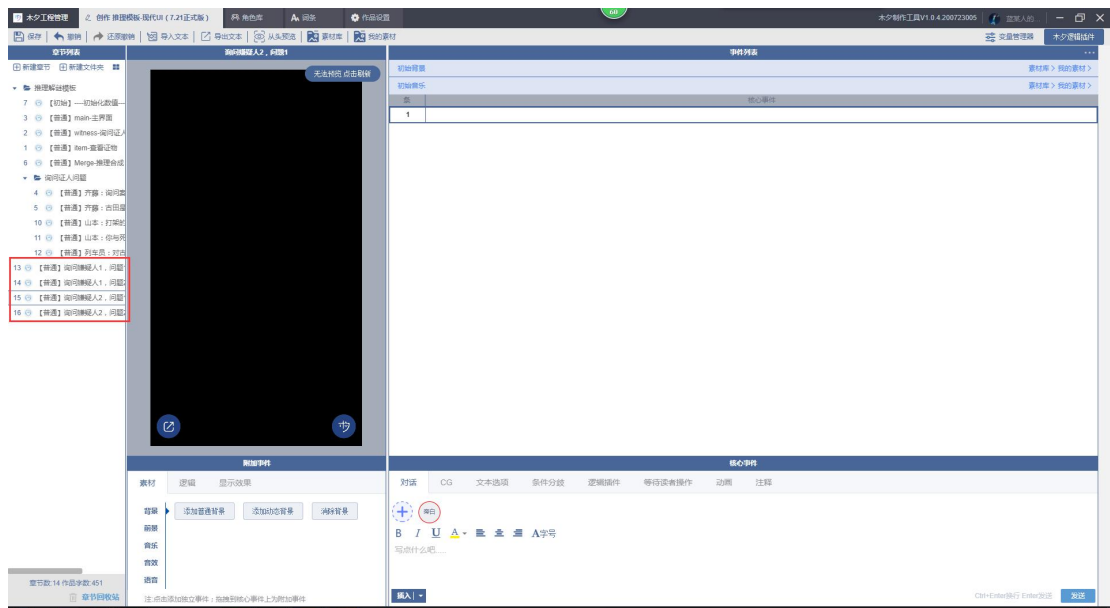
5、选择【证人】表，更改最大值为 2，对应的修改每一项的内容。

名称改为嫌疑人的名字：嫌疑人 1，图标上传嫌疑人头像，尺寸建议 240\*240。

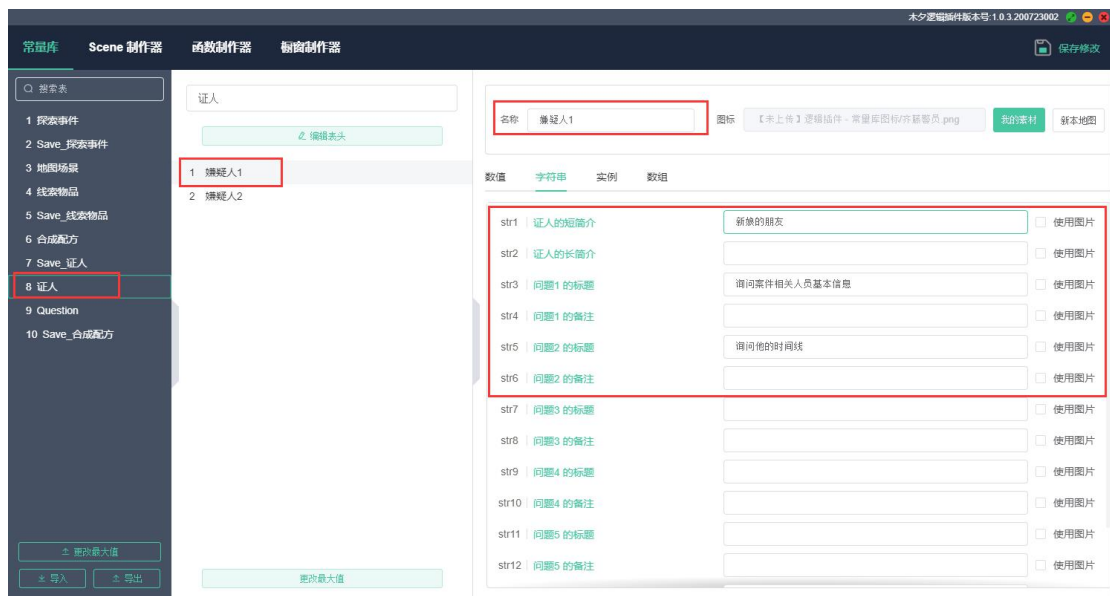
数值 int1 为默认显示：0，地图 ID：2（因为嫌疑人在酒店大厅，我们之前填写【地图场景】时，酒店大厅的 ID 为 2）。问题 1 跳去剧情：13，问题 2 跳去剧情：14。



问题跳转到的剧情见木夕工程内剧情章节的 ID，如下图所示。



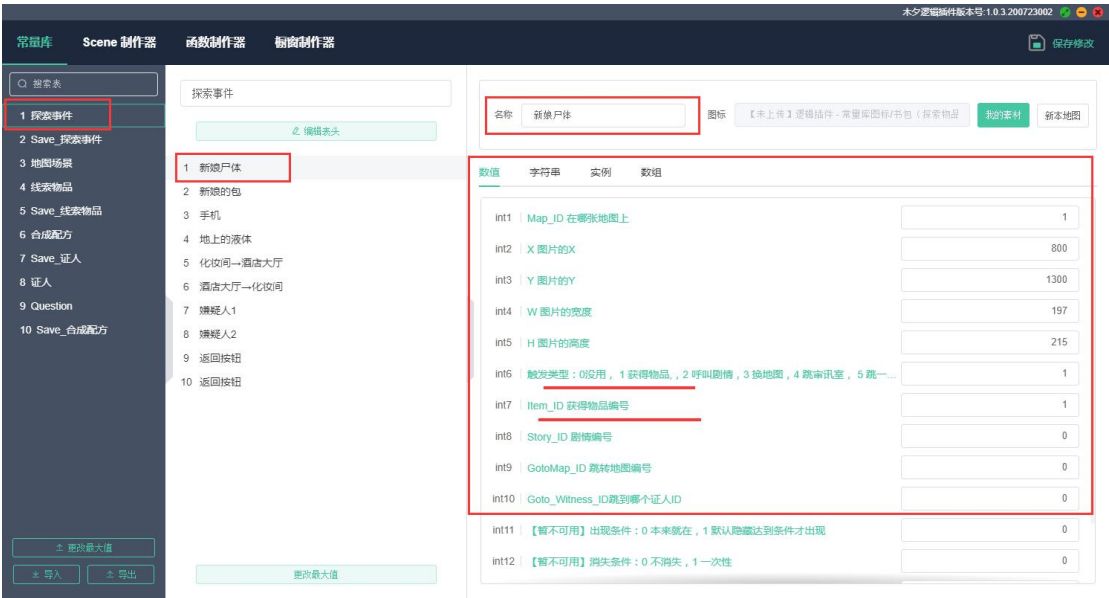
字符串中的“证人短简介”写：新娘的朋友，问题 1 标题：询问案件相关人员基本信息，问题 2 标题：询问他的时间线。





6、选择【探索事件】表。你要清楚自己在大地图探索里有哪些按钮。本例中，  
需要有：①换地图的翻页按钮(2)，②每个地图都要返回按钮(2)，③搜查的物品(4)，  
④嫌疑人(2)。整理好后，填入表中，如图所示：

以新娘的尸体为例，在哪张地图上：1（【地图场景】表，化妆间的ID为1），  
X、Y 是图标坐标，W、H 是图标的尺寸。触发类型：1 获得物品（搜索到新  
娘的尸体会获得线索新娘的死因），对应的，获得物品编号：1（详见【线索物  
品】表）。



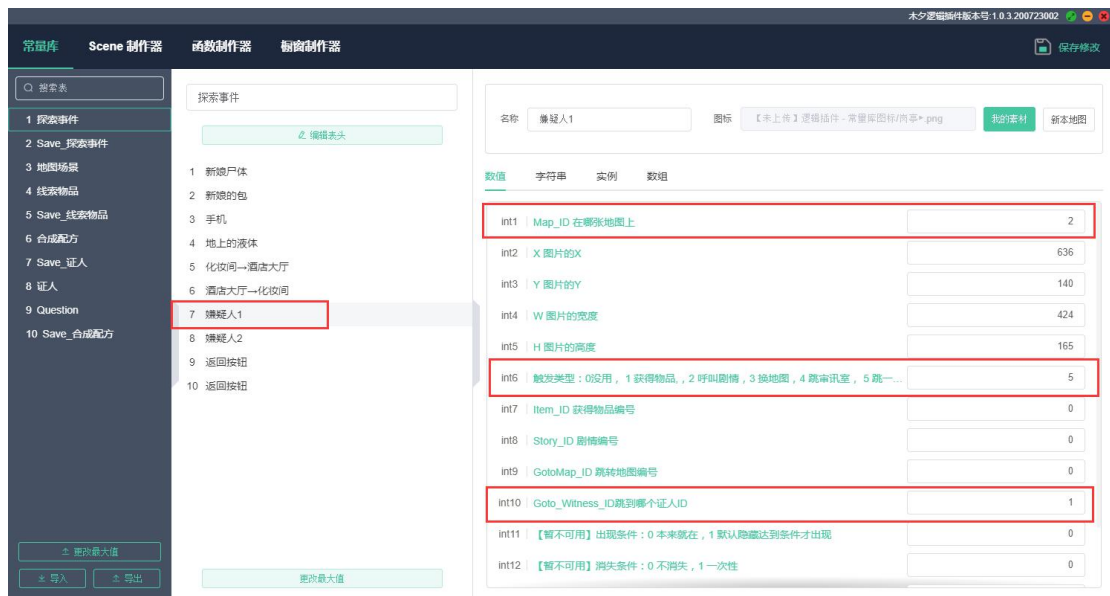
跳转地图按钮：举例化妆间→酒店大厅。

要切换场景到酒店大厅，所以当前场景是化妆间。在哪张地图上：1；触发类型：  
3 换地图；跳到哪张地图：2



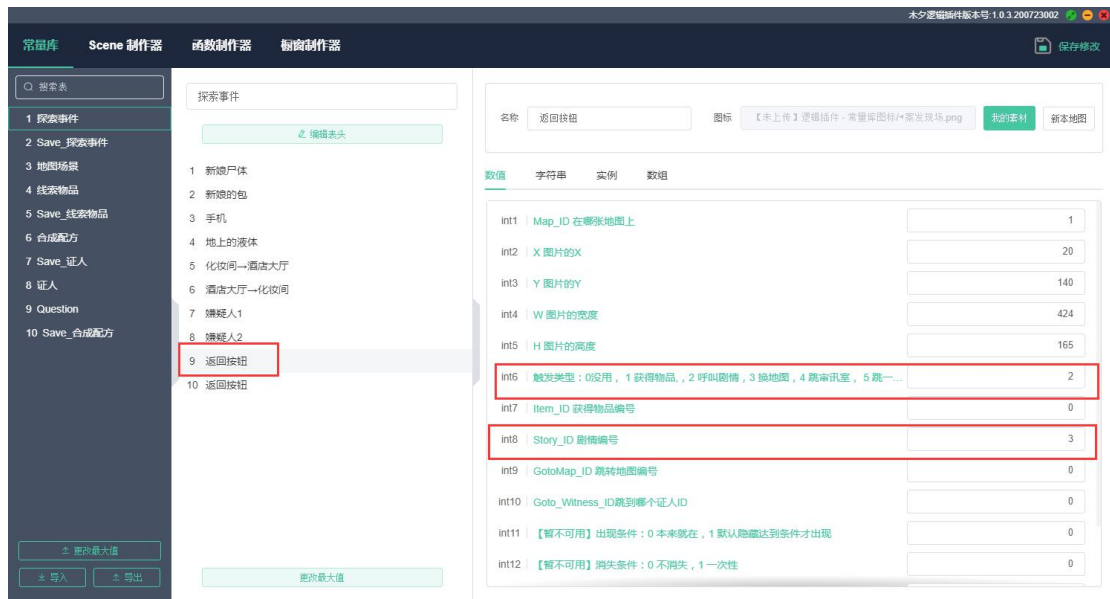
嫌疑人 1：

在哪张地图上：2；触发类型：5 跳一个证人；跳哪个证人：1（详见【证人】表）



返回按钮：

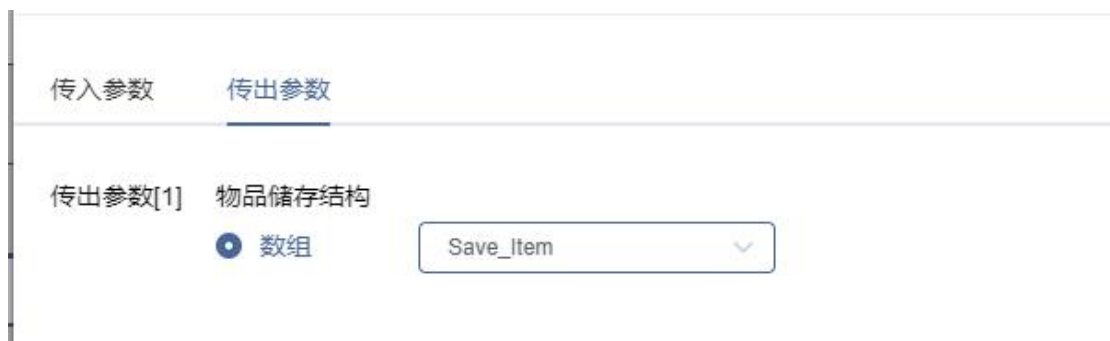
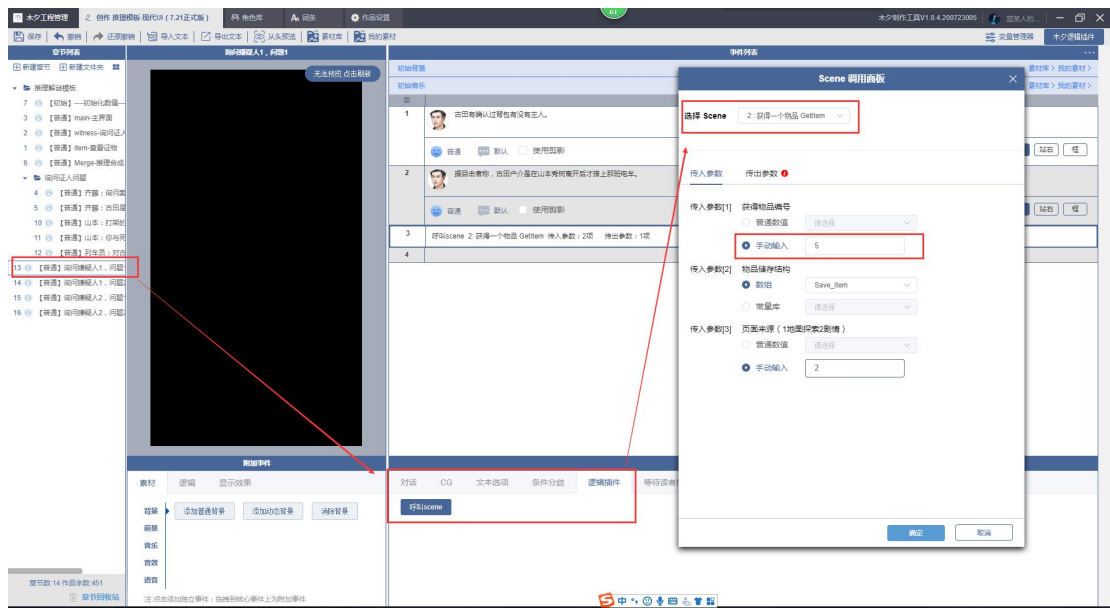
触发类型：2 呼叫剧情；剧情编号：3（木夕中剧情 3 是主界面）



填写之后，记得保存！

7、问题：如何在询问嫌疑人的剧情中，获得线索？举例：嫌疑人 1 的问题 1 中可获得线索 a。

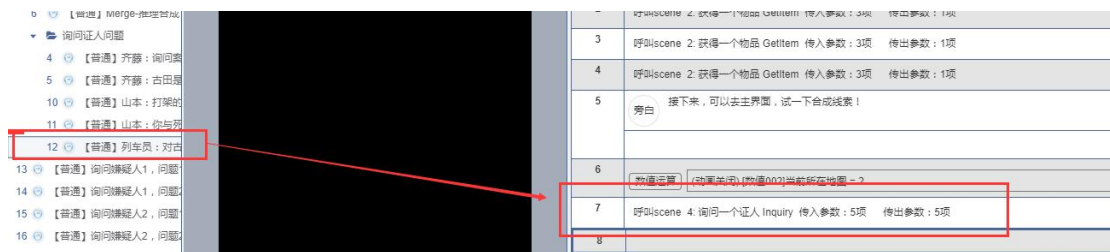
在对应剧情章节插入 scene，选择 2 获得一个物品，传入参数[1]手动输入线索 a 的编号：5（详见【线索物品】表）。下边两项及传出参数按图填写，别改！



8、询问嫌疑人的剧情结束后，一定要设置：

①数值运算：当前所在地图=2（详见【地图场景】表，我们的范例中，嫌疑人在酒店大厅）

②呼叫 scene 询问一个证人。请直接从模板中的询问证人问题章节中，复制一条。



## 高手进阶

如果你想对推理模板有更深入的了解，可以看《推理模板基础使用手册》，下载链接：<http://share.cgyouxi.com/s/WqGOtPsDgqx8BLH/download>

如果你是大佬，想自己创作新的页面，可以看《木夕逻辑插件系统教学》，下载链接：<http://share.cgyouxi.com/s/97ej79qFyCLyGEu/download>

有任何问题可以在群（QQ1131970448）联系我们。

如果你对自己的技术很有信心，甚至可以联系（saya：QQ2885536746），通过制作新的模板来获得赏金！